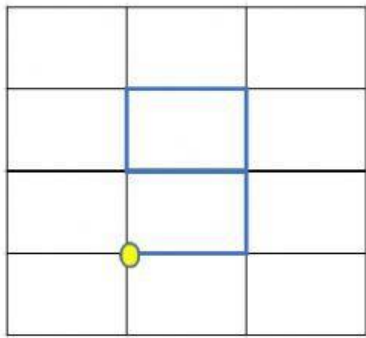


Programar en Lenguaje de Flechas

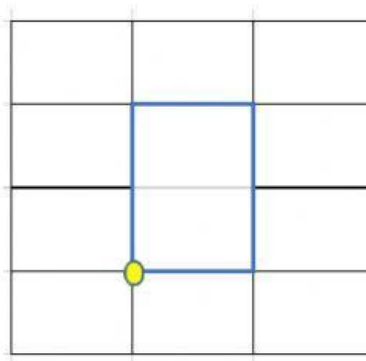
Actividad 1: ¿Cuál instrucción falta?



Falta una instrucción para dibujar el numero 9
(Comenzando por el punto amarillo.)



Actividad 1: ¿Cuáles instrucciones faltan?



Faltan dos instrucciones para dibujar el numero 0
(Comenzando por el punto amarillo.)



Actividad 3: ¿Ayudas a **Coty** a terminar sus dibujos?

Selecciona, arrastra y ordena los pasos que permitan lograrlo.

