

La Programación con Karel el Perro

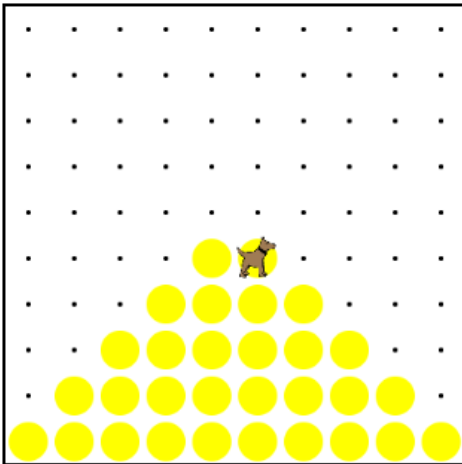
Objetivo: Poner en práctica algunos conceptos vistos en clases anteriores.

Dar órdenes a una computadora, que es lo que la programación se trata, es como dar órdenes a un perro. Aprende a codificar con Karel el perro, una introducción divertida, accesible y visual a la programación que enseña conceptos fundamentales como comandos y funciones a principiantes absolutos. Los estudiantes pueden programar en bloques o texto.

ACTIVIDAD 1

Haz clic en el [link](#) para abrir el aplicativo en la web.

Construye la pirámide mostrada en la figura 1 a partir del código de comandos suministrados en el cuadro.



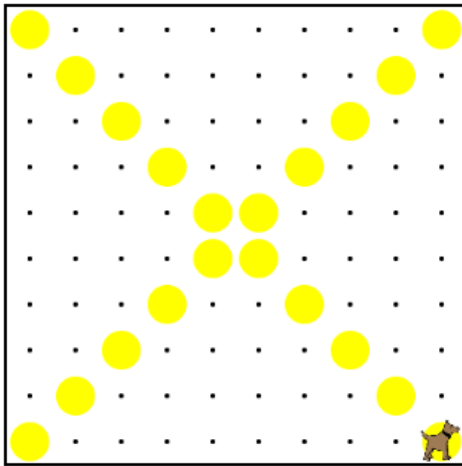
Comandos
<code>move();</code> <code>putBall();</code> <code>turnLeft();</code>

Cuando logres cumplir la tarea copia el código en Word y envíalo como archivo adjunto por correo.

COLEGIO GUSTAVO MORALES MORALES I.E.D.
"COMUNICACIÓN FUNDAMENTO DEL SER HUMANO"
INFORMÁTICA Y TECNOLOGIA 2018
DOCENTE JAIME GALLEG0

ACTIVIDAD 2

Construye la x mostrada en la figura 1 a partir del código de comandos suministrados en el cuadro.



Comandos
move(); putBall(); turnLeft();

Cuando logres cumplir la tarea copia el código en Word y envíalo como archivo adjunto por correo.

"Los ordenadores son como los bikinis. Ahorran a la gente el hacer muchas conjeturas"
-- Sam Ewing --