



Exercício Mesas de Trabalho

Lightbot é um robô que devemos programar para acender as luzes de alguns ladrilhos especiais por onde passa. A programação é feita por símbolos como setas.

Objetivo

Compreender o conceito de algoritmo e instruções e, identificar os elementos do Pensamento Computacional.

Instruções

Individualmente, lhe propomos que resolva os desafios do jogo:

<https://armorgames.com/play/2205/light-bot>

Quando você tiver dúvidas, use o Slack para fazer perguntas para que possamos ajudá-lo.

Boa sorte!