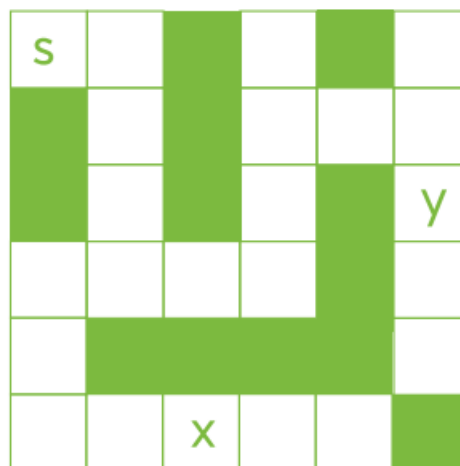


Laboratorio 04

El robot en su laberinto

El siguiente laberinto contiene dos tesoros marcados como X e Y. Los bloques negros muestran dónde están ubicadas las paredes y los bloques blancos indican los caminos por donde podría viajar un robot.



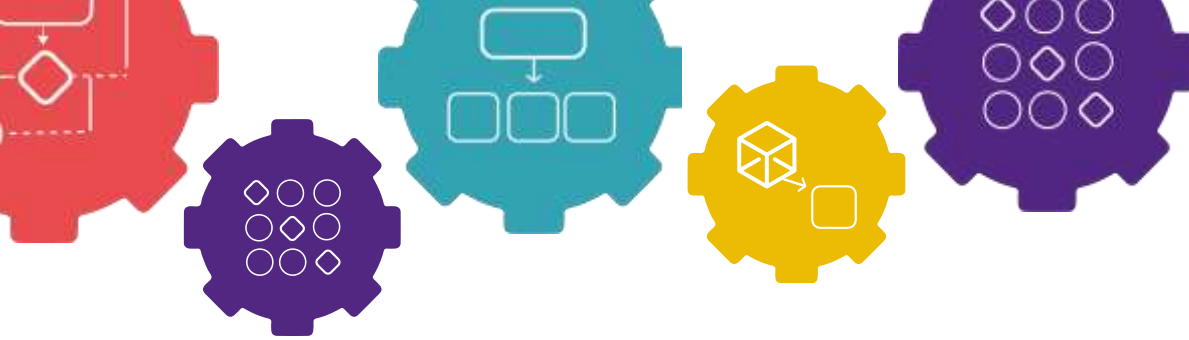
Las instrucciones que le podés dar al robot son las siguientes:

- ✓ Ax: avanza x bloques.
- ✓ D: girá a la derecha 90°.
- ✓ I: girá a la izquierda 90°.
- ✓ T: recogé tesoro.



¿Cuál es el algoritmo necesario para programar al robot (saliendo de la casilla S con el objetivo de recoger el tesoro?

1. Ax1
2. D
3. Ax3
4. D
5. Ax1
6. 1
7. Ax2
- 8.1
9. Ax2
10. T 11. D
12. D
13. Ax2
14. D
15. Ax2
16. D
17. Ax3
- 18.1
19. Ax2
20. D 20. Ax2
21. D
22. Ax1
23. T



Algoritmos con condicionales

1. Escriba un algoritmo que solicite 3 números y determine cuál es el mayor y el menor de los 3.

1. Escribir el primer numero
2. Leer el numero
3. Escribir el segundo numero
4. Leer el segundo numero
5. Escribir el tercer numero
6. Leer el tercer numero
7. Si el primer numero > segundo numero > tercer numero
8. Entonces el primer numero = numero mayor
9. Si el segundo numero \geq primer numero > tercer numero
10. Entonces el segundo numero es mayor
11. Si ni el primer ni segundo numero son mayores entonces el tercer numero es mayor
12. Identificar los valores
13. Escribir el numero mayor de primero
14. Escribir el 2do valor mayor
15. Escribir el numero menor

2. Escriba un algoritmo que solicite las longitudes de los 3 lados de un triangulo y luego determine si el triángulo es equilátero, isósceles o escaleno

1. Solicitar al usuario que ingrese la longitud del primer lado del triángulo.
2. Solicitar al usuario que ingrese la longitud del segundo lado del triángulo.
3. Solicitar al usuario que ingrese la longitud del tercer lado del triángulo.
4. Verificar si las longitudes de los tres lados son iguales.
5. Si las longitudes de los tres lados son iguales, entonces el triángulo es equilátero. Mostrar un mensaje que diga "El triángulo es equilátero".
6. Si no, verificar si la longitud de dos lados es igual.
7. Si la longitud de dos lados es igual, entonces el triángulo es isósceles. Mostrar un mensaje que diga "El triángulo es isósceles".
8. Si no, el triángulo es escaleno. Mostrar un mensaje que diga "El triángulo es escaleno".