

Lógica de la programación

Práctica Integradora

Objetivo

LightBot es un robot que debemos programar para que encienda las luces de algunas baldosas específicas por donde camina. La programación se hace mediante símbolos. Con esta ejercitación te proponemos comprender los conceptos de algoritmo e instrucciones, e identificar los elementos del pensamiento computacional.

Instrucciones

A continuación te proponemos resolver los diferentes desafíos expuestos por el juego [Light-bot](#). El juego trae 12 niveles, te invitamos a que te desafíes y logres llegar por lo menos hasta el nivel 9. Tené en cuenta que las personas tenemos diversas maneras de pensar y por ende afrontamos los problemas de distintas maneras, hay muchas formas de llegar al mismo resultado.

La idea es que, previo a resolver el desafío, puedas pensar el paso a paso a seguir **creando un diagrama de flujo**. De esa forma se te hará más fácil indicar las órdenes al robot del juego [LightBot](#).

Para hacerlo puedes usar **lápiz y papel**. Si lo prefieres (de manera **opcional**) puedes utilizar las siguientes herramientas:

- Una en línea: <https://www.lucidchart.com/pages/>
- O también puedes descargar: <http://pseint.sourceforge.net/>.

Por ejemplo, el diagrama de flujo del primer nivel sería algo así:

