

# Programando con B4X

Tema 3 – Mi primer Programa

Version 1.0, marzo 2021

Autor original: [Prokopis Leon](#)

Traducido al español por [José Miguel López](#)



Anywhere Software

# Tema 3 – Mi primer Programa

 **2h**

## Lo que los estudiantes aprenderán

- Cómo iniciar B4J
- Cómo crear y guardar un nuevo proyecto
- Cómo ejecutar un proyecto
- Qué es una pantalla de error
- Cómo usar los comandos Turtle
- Cómo escribir un nuevo proyecto que use Turtle

## Hola Mundo



Haz un programa que dibuje una línea recta con la ayuda de la tortuga en la pantalla de la computadora.

## Instrucciones recomendadas para el profesor

El objetivo del ejercicio anterior es familiarizar a los estudiantes en la creación de un proyecto con B4J y tener el primer contacto con un entorno de programación. Las siguientes instrucciones no limitan en modo alguno al profesor a adaptar su curso a las condiciones educativas particulares.



### Consejo para el profesor

Este es el primer tema, así que ¡haz que sea sencillo!

Función	Descripción
<b>1</b> Cómo crear tu primer proyecto con B4J	<i>Menú Archivo -&gt; Nuevo -&gt; B4Xturtle</i> <i>Carpeta del proyecto</i> <i>Nombre del proyecto</i>  Explique a los estudiantes la importancia de los nombres correctos en cada proyecto que crean y el valor del almacenamiento correcto en carpetas de una manera estructurada
<b>2</b> Ejecutar un Proyecto	<i>Menú Proyecto -&gt; Compilar y Ejecutar</i>  Explique qué significa compilar y cómo reconocer errores de sintaxis en el registro. No es necesario que proporcione mucha información sobre la compilación. Solo lo básico para ejecutar un proyecto.
<b>3</b> #Region Project Attributes	Cambie los valores en <i>MainFormWidth</i> y <i>MainFormHeight</i> para hacer una aplicación de diferente tamaño.

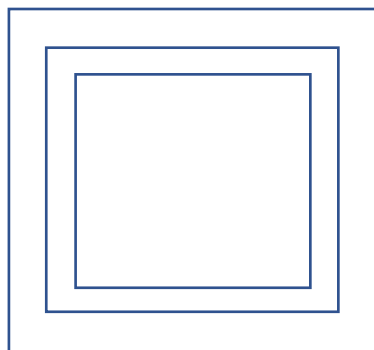


Anywhere Software

Función	Descripción
4 Sub Turtle_Start	¿Qué significa Sub? Una pequeña cantidad de código que está realizando una determinada actividad.
5 Métodos Turtle	¿Qué es Turtle? ¿Qué hace .MoveForward? ¿Cómo podemos encontrar más comandos? (Dícales a los estudiantes que escriban "Turtle". Para ver la lista de métodos.
6 Errores	Cómo identificar un error en la pantalla de registro (Log)

## Ejercicios

1. Usa la tortuga y los métodos **MoveForward**, **TurnLeft**, **TurnRight** para dibujar un cuadrado del tamaño que quieras.
2. Usando los comandos anteriores y **PenUp**, **PenDown** y **Move** dibuja 3 cuadrados como la imagen de abajo.



3. Usando los comandos anteriores, haz el dibujo que quieras. Dale un nombre a tu dibujo y explica cómo lo hiciste.