**Programando con B4X**

Tema 3 – Mi primer Programa

Version 1.0, marzo 2021

Autor original: [Prokopis Leon](https://github.com/pliroforikos)

Traducido al español por [José Miguel López](https://github.com/Lamashino)

[](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

# Tema 3 – Mi primer Programa

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

Lo que los estudiantes aprenderán

**2h**

## 

## 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** |
| --- | --- | --- |
| **1** | Cómo crear tu primer proyecto con B4J | *Menú Archivo -> Nuevo -> B4Xturtle*  *Carpeta del proyecto*  *Nombre del proyecto*  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 |
| **2** | Ejecutar un Proyecto | *Menú Proyecto -> Compilar y Ejecutar*  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. |
| **3** | #Region Project Attributes | Cambie los valores en *MainFormWidth* y *MainFormHeight* para hacer una aplicación de diferente tamaño. |
| **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?  (Dígales 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.