

Capítulo 1: Fundamentos



¿Nunca programaste antes? Aprendé los fundamentos de la programación utilizando Gobstones, un innovador lenguaje gráfico en el que utilizás un tablero con bolitas para resolver problemas.

Lecciones

1. Primeros Programas

- 1. ¡Hola, computadora!
- 2. El Tablero
- 3. El Cabezal
- 4. Que comience el movimiento
- 5. Que siga el movimiento

2. Práctica Primeros Programas

- 1. Calentando motores
- 2. Combinando comandos
- 3. La fila roja

3. Procedimientos

- 1. ¿De qué se trata?
- 2. Un programa un poco largo
- 3. Las cosas por su nombre
- 4. Enseñándole tareas a la computadora
- 5. Procedimientos en acción

4. Repetición Simple

- ✓ 1. MoverOeste10
- 2. La computadora repite por nosotros
- 3. MoverOeste5 usando repeat
- 4. No todo es repetir

5. Parámetros

- 1. Pensando en subtareas
- 2. Dibujando un cuadrado con subtareas
- 3. Color esperanza
- 4. Los que faltan

6. Práctica Repetición simple

- 2 1. Entrando en calor... ¡Volviendo!
- 2. Una diagonal más ancha
- 3. Pongamos... ¡Todo lo que queramos!
- 4. Día de la Memoria

7. Expresiones

- 1. Muchas formas de decir lo mismo
- 2. La suma de las partes
- 3. ¿Qué se hace antes?
- 4. La carrera del salmón

8. Alternativa Condicional

- 1. Sacar con miedo
- 2. Sacar con miedo, segundo intento
- 3. Eliminando la bolita roja

9. Funciones

- ✓ 1. Y esto, ¿con qué se come?
- 2. La importancia de nombrar las cosas
- 3. MoverSegunBolitas, versión 2
- 4. todasExcepto
- 5. Una función de otro tipo

- 6. Para todos lados
- 7. El orden de las cosas
- 8. Sí, esto también se puede romper
- 9. Nuestras primeras bolitas
- 10. Más y más bolitas
- 4. Una escalerita
- 5. Portugal
- 6. Y ahora una de más cerquita
- 6. Escribiendo procedimientos
- ▼ 7. Procedimiento, ¡te invoco!
- 8. Una definición, "infinitos" usos
- 9. Procedimientos dentro de otros
- 10. Dibujamos con imaginación
- 5. También vale después
- 6. Repitiendo varios comandos
- **⊘** 7. ¿Dónde está el error?
- 8. Diagonal con una bolita
- 5. Procedimientos con agujeritos
- 6. Llenando los espacios vacíos
- 7. DibujarLinea3
- 8. DibujarCuadradoDeLado3
- 5. Escribir cualquier fecha
- 7. Los números del reloj
- 8. Una línea heavy
- 5. Dos pasos adelante, un paso atrás
- 6. Poner al lado
- 7. La línea que vuelve
- 8. Dibujando una L
- 4. Un ejemplo medio rebuscado
- 5. ¿Y sólo sirve para ver si hay bolitas?
- 6. Un poquito de matemática
- 6. En libertad
- 7. Cualquier bolita nos deja bien
- 8. Siempre al borde...
- 9. Las compañeras ideales
- 10. Lo ideal también se puede romper

- 11. Poné tus primeras bolitas
- 12. Sacar Bolitas
- 13. Cuando no hay bolitas
- 14. Limpiar celda
- 7. Limpiando el jardín
- 8. Reemplazar bolitas
- 11. De punta a punta
- 12. Rojo al borde
- 13. Adornando el tablero
- 14. Colores, colores, colores
- 15. Cuadrado de colores
- 9. Diagonal "pesada"
- ✓ 10. El caso borde
- 11. De lado a lado, dibujamos un cuadrado
- 9. Pasando varios parámetros
- 11. Un argumento para dos parámetros
- 12. La tercera es la vencida
- 9. Guarda con la guarda
- 10. Una guarda en L
- 9. Previo a lo siguiente
- 10. Siga la flecha
- 11. Copiando bolitas
- 12. Sacando bolitas
- 7. Cómo decirle que no...
- 8. Dos caminos distintos
- 9. Un tablero de luces
- 11. ¿Hay bolitas lejos?
- 12. Estoy rodeado de viejas bolitas
 - 13. Sin límites



© 2015-2023 💪 Mumuki

¿Querés saber más? Consultá el apéndice de este capítulo







