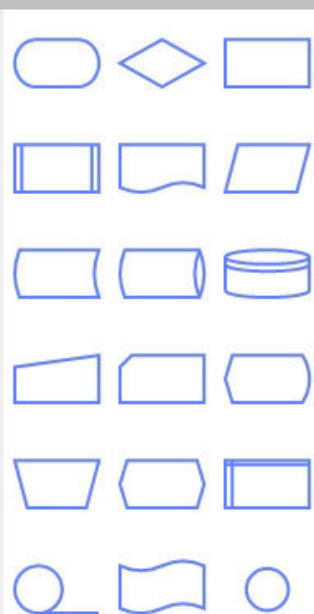
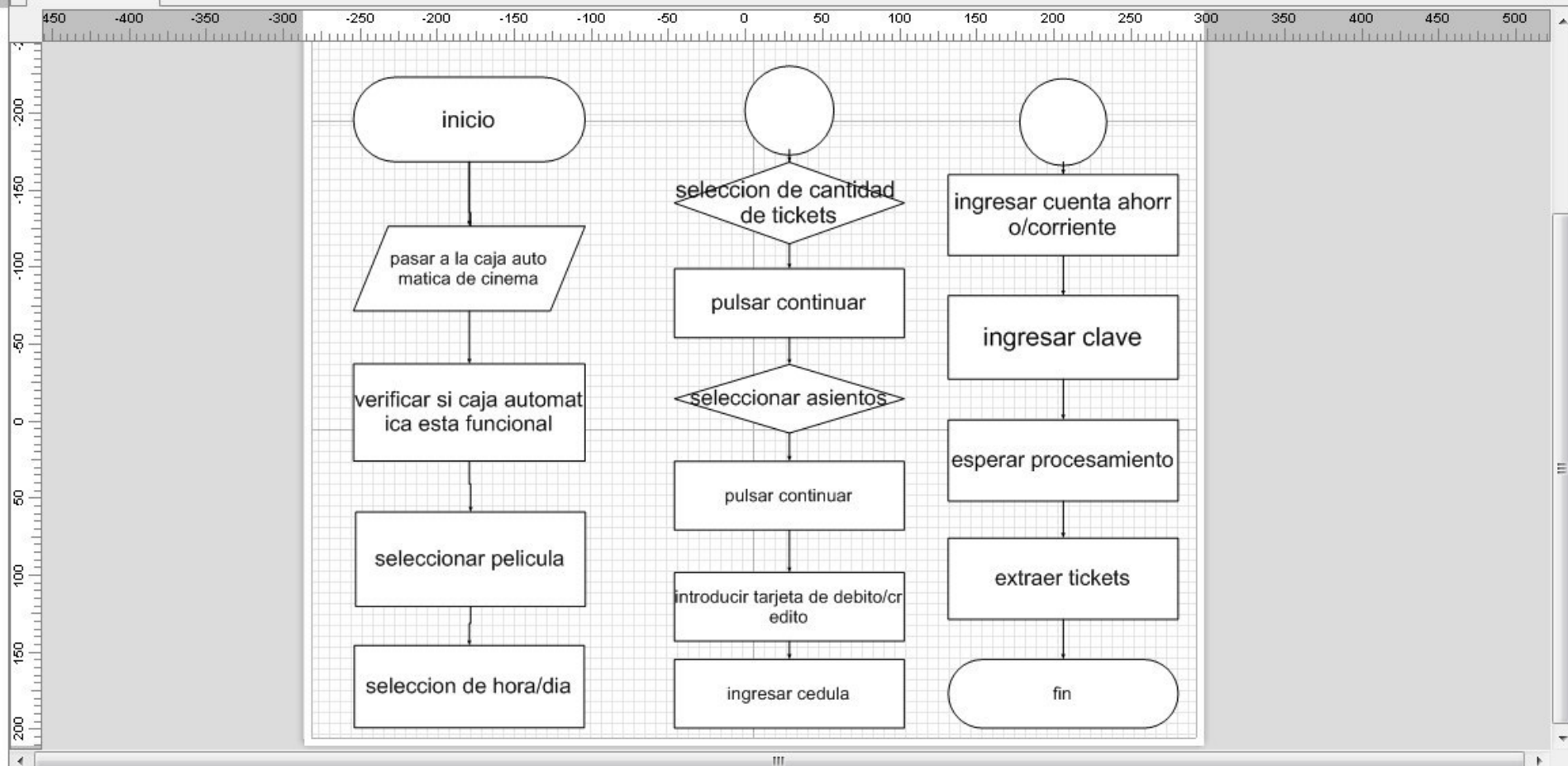


Flowchart



algoritmo cine x



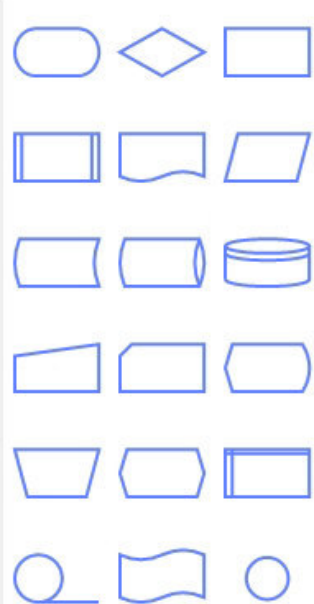
ALGORITMO DE COMPRAR ENTRADAS DE CINE

- 1) pasar a caja automatica de cinema
- 2) verificar si caja automatica esta funcional
(sino pasar a otra diferente)
- 3) seleccionar pelicula de preferencia
- 4) seleccionar dia/hora de pelicula
- 5) seleccionar cantidad de tickets
- 6) pulsar continuar
- 7) seleccionar ubicacion de asientos de preferencia
- 8) pulsar continuar
- 9) introducir tarjeta de debito/credito
- 10) ingresar cedula del titular
- 11) ingresar tipo de cuenta ahorro/corriente
- 12) ingresar clave
- 13) esperar que caja automatica procese los tickets
(si falla transaccion ir a supervisor mas cercano)
- 14) extraer tickets

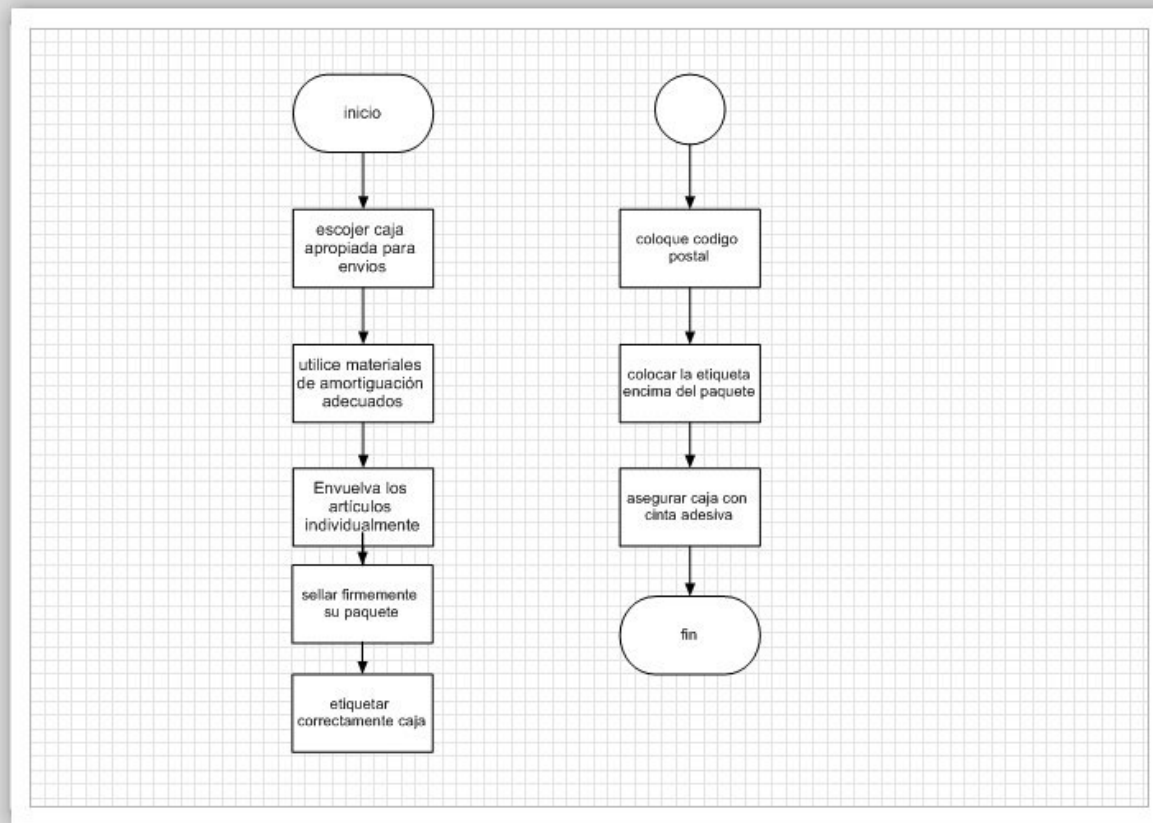
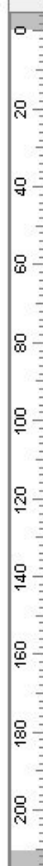
FIN

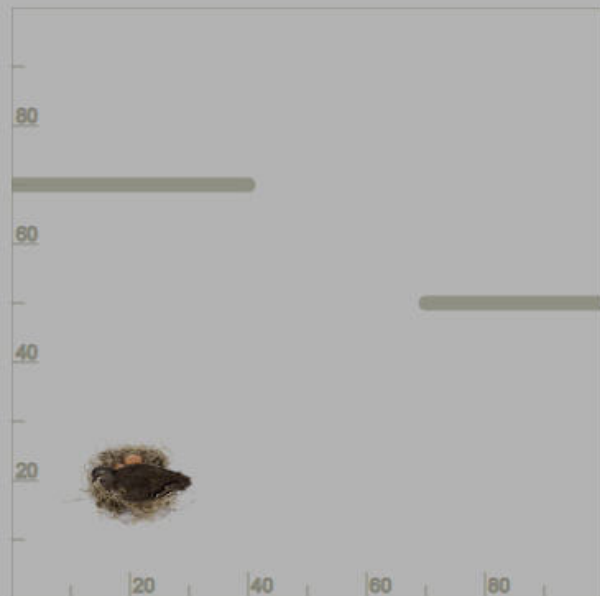


Flowchart



envio de caja x





✕ Restablecer

¡Felicitaciones!

Resolviste este nivel con 7 líneas de JavaScript:

```
if (getY() > 40) {  
  heading(225);  
} else if (noWorm()) {  
  heading(330);  
} else {  
  heading(180);  
}
```

¿Estás listo/a para el nivel 8?

Cancelar

Aceptar





Reiniciar



¡Felicitaciones! Completaste el rompecabezas 1.

Repetir

Continuar

¿Te gustó este rompecabezas?

cuando se pulse la tecla de ir hacia la izquierda
mover hacia la izquierda



Programa tu propio juego de deporte

2

He terminado mi Hora de Código

Iniciar Sesión



¡Felicitaciones! Completaste el
rompecabezas 2.

Repetir

Continuar

¿Te gustó este rompecabezas? ❤️ 😞



da" y "cuando flecha derecha" para

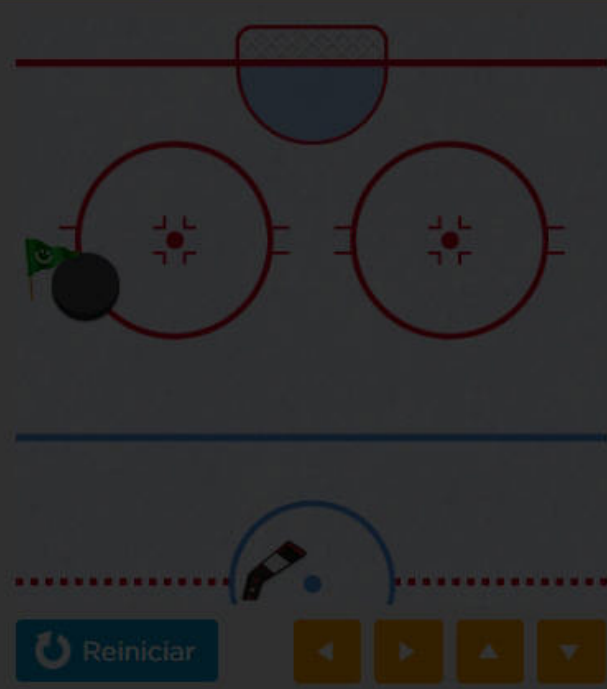


Volver a empezar

Reiniciar



cuando se pulse la tecla de ir hacia la derecha
mover hacia la derecha




¡Felicitaciones! Completaste el rompecabezas 3.

Repetir

Continuar

¿Te gustó este rompecabezas?  



¡Felicitaciones! Completaste el rompecabezas 4.

Repetir Continuar

¿Te gustó este rompecabezas?  

cuando la pelota le da al jugador
Rebotar pelota

Ejecutar

Español Política de Privacidad Derechos de autor Más



Programa tu propio juego de deporte 5 He terminado mi Hora de Código

Iniciar Sesión



Reiniciar



¡Felicitaciones! Completaste el rompecabezas 5.

Repetir

Continuar

¿Te gustó este rompecabezas?

Rebotar pelota

Reproducir sonido de rebote

cuando la pelota le da al jugador

Rebotar pelota

Reproducir sonido de rebote

- ✓ Reproducir sonido de rebote
- reproducir sonido de aplausos
- reproducir sonido de pito
- reproducir sonido de movimiento de red
- reproducir sonido de palmada
- reproducir sonido de golpe

cuando se pulse la tecla de ir hacia la derecha

mover hacia la derecha



Programa tu propio juego de deporte

6

He terminado mi Hora de Código

Iniciar Sesión



¡Felicitaciones! Completaste el
rompecabezas 6.

Repetir

Continuar

¿Te gustó este rompecabezas?

Rebotar pelota

Reproducir sonido de rebote

anotar punto

Anota un punto al oponente

cuando la pelota le da al jugador

Rebotar pelota

reproducir sonido de aplausos

cuando la pelota golpea la pared

Rebotar pelota


Cuando la pelota esté en la portería

anotar punto



cuando la pelota no le da al jugador

Anota un punto al oponente



 ¡Felicitaciones! Completaste el rompecabezas 7.

[Repetir](#) [Continuar](#)

¿Te gustó este rompecabezas?  

Blockly code blocks for the puzzle:

- Reproducir sonido de rebote
- anotar punto
- Anota un punto al oponente
- lanzar nueva bola
- establecer la velocidad del jugador a normal
- Establecer velocidad de pelota normal
- establecer el jugador
- cuando la pelota golpea la pared
- Rebotar pelota
- reproducir sonido de aplausos
- Cuando la pelota esté en la portería
- anotar punto
- establecer el jugador
- lanzar nueva bola
- cuando la pelota no le da al jugador
- lanzar nueva bola
- Anota un punto al oponente

