

Lección 1

Ingeniería inversa: ¿Cómo funciona El Gato Ninja?

[illegible]

Encontrando las coordenadas



Las coordenadas para el JUGADOR (Gato Ninja) son: (\quad , \quad)
Coordenada x Coordenada y

Las coordenadas para el PELIGRO (El Perro) son: (\quad , \quad)

Las coordenadas para el OBJETIVO (Rubí) son: (\quad , \quad)

Nuestro videojuego

Creado por (escribe tu nombre): _____

El ambiente

Nuestro juego se desarrolla en: _____
(¿El espacio? ¿El desierto? ¿Un centro comercial?)

El jugador

El jugador es un _____.

El jugador se mueve solamente hacia arriba y abajo.

El objetivo

Tu jugador **GAN**A puntos cuando golpea el objetivo.

El Objetivo es un _____.

El Objetivo se mueve solamente de izquierda a derecha.

El peligro

Tu jugador **PIERDE** puntos cuando golpea el peligro.

El Peligro es un _____.

El Peligro se mueve solamente de izquierda a derecha.

I. Círculo de prácticas de evaluación Tiempo: 5 minutos

No olvides usar los símbolos de la computadora para operaciones como multiplicar y dividir!

Operación matemática	Círculo de evaluación	Código Racket
-----------------------------	------------------------------	----------------------

5×10		
$8 + (5 \times 10)$		
$(8 + 2) - (5 \times 10)$		
$\frac{5 \times 10}{8 - 2}$		

Lección 2

(Dibuja círculos de evaluación aquí si necesitas papel borrador adicional)

Competencia de círculos Tiempo: 5 minutos

	<i>Operación</i>	<i>Círculo de evaluación</i>	<i>Código Racket</i>
Ronda 1	$(3 * 7) - (1 + 2)$		
Ronda 2	$3 - (1 + 2)$		
Ronda 3	$3 - (1 + (5 * 6))$		
Ronda 4	$(1 + (5 * 6)) - 3$		

Funciones rápidas

;
; _____ : _____ -> _____
nombre dominio rango

(EJEMPLO (_____) _____)

(EJEMPLO (_____) _____)

(define (_____) _____)

;
; _____ : _____ -> _____
nombre dominio rango

(EJEMPLO (_____) _____)

(EJEMPLO (_____) _____)

(define (_____) _____)

;
; _____ : _____ -> _____
nombre dominio rango

(EJEMPLO (_____) _____)

(EJEMPLO (_____) _____)

(define (_____) _____)

;
; _____ : _____ -> _____
nombre dominio rango

(EJEMPLO (_____) _____)

(EJEMPLO (_____) _____)

(define (_____) _____)

Funciones rápidas

;
; _____ : _____ -> _____
nombre dominio rango

(EJEMPLO (_____) _____)

(EJEMPLO (_____) _____)

(define (_____) _____)

;
; _____ : _____ -> _____
nombre dominio rango

(EJEMPLO (_____) _____)

(EJEMPLO (_____) _____)

(define (_____) _____)

;
; _____ : _____ -> _____
nombre dominio rango

(EJEMPLO (_____) _____)

(EJEMPLO (_____) _____)

(define (_____) _____)

;
; _____ : _____ -> _____
nombre dominio rango

(EJEMPLO (_____) _____)

(EJEMPLO (_____) _____)

(define (_____) _____)