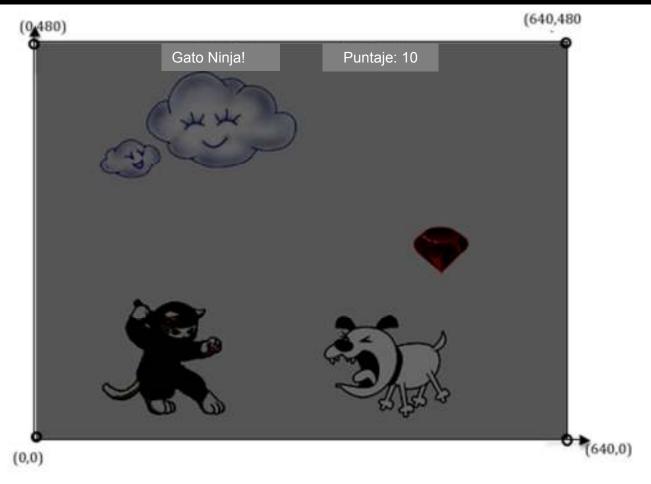
## Lección 1

#### Ingeniería inversa: ¿Cómo funciona El Gato Ninja?

Objeto en el juego	¿Qué cambia?	Más específicamente
Nube	La posición	Coordenada x

### Encontrando las coordenadas



Las coordenadas para el JUGADOR (Gato Ninja) son:	( ,	)
	Coordenada x	Coordenada y
Las coordenadas para el PELIGRO (El Perro) son:	,	)
Las coordenadas para el OBJETIVO (Rubí) son:	,	)

### 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 GANA 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 x 10	
8 + (5 x 10)	
(8 + 2) - (5 x 10)	
<u>5 x 10</u> 8 - 2	

# Lección 2

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

Со	mpetencia	de círculos Tiemp	oo: 5 minutos
	Operación	Círculo de evaluación	Código Racket
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 (	)	)
,	<u>:</u>	->
nombre	dominio	rango
(EJEMPLO (	)	)
(EJEMPLO (	)	)
(define (	)	)
,	<u>:</u>	->
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	
nombre (EJEMPLO (	dominio		)
	:dominio )		) )
(EJEMPLO (	dominio))		) )
(EJEMPLO (	dominio))))		) ) )
(EJEMPLO ( (EJEMPLO ( (define ( ;	dominio)))))) dominio	rango	) ) )
(EJEMPLO ( (EJEMPLO ( (define (		rango ->	) ) )
(EJEMPLO ( (EJEMPLO ( (define ( ;		rango ->	) ) )