



Universidad Rafael Landívar
Laboratorio de Introducción a la programación
Sección 06
Catedrático: Ing. Luis Enrique Aguilar Rojas

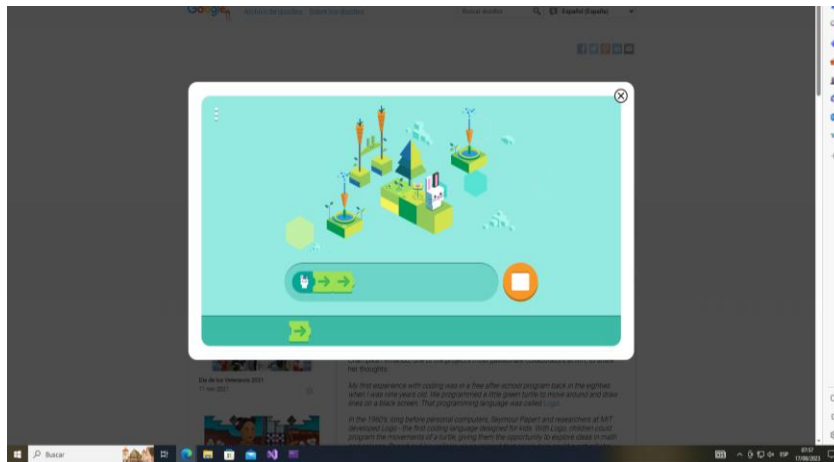
Laboratorio #2
Pensamiento lógico y pensamiento algorítmico

Pedro Fernando Marroquín Orozco
Carné: 1171923

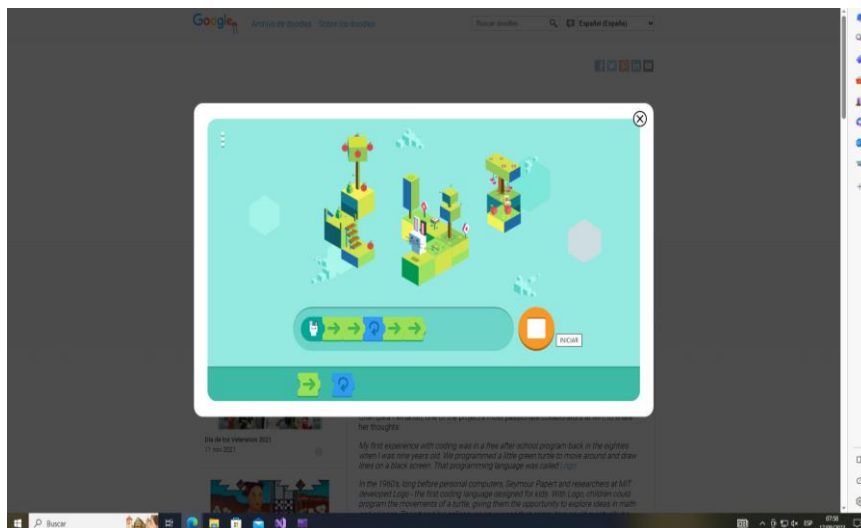
Guatemala 17 de agosto de 2023

Juego Doodle:

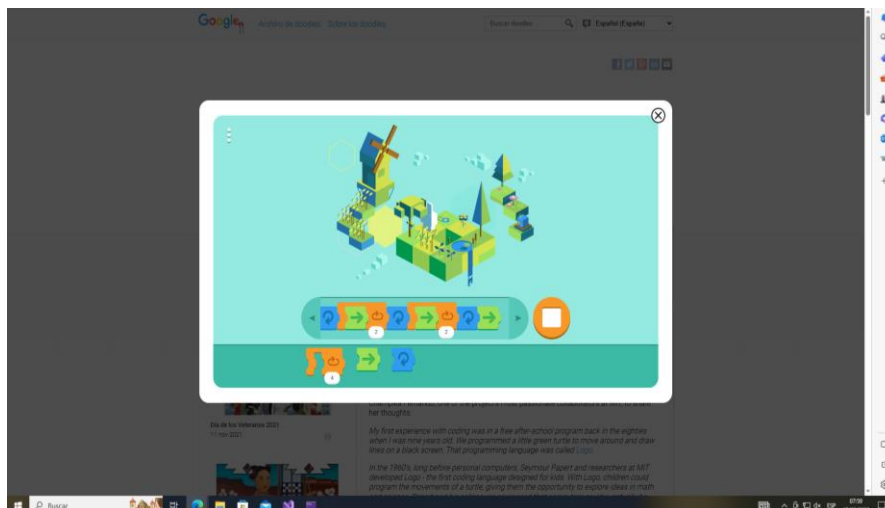
Nivel 1



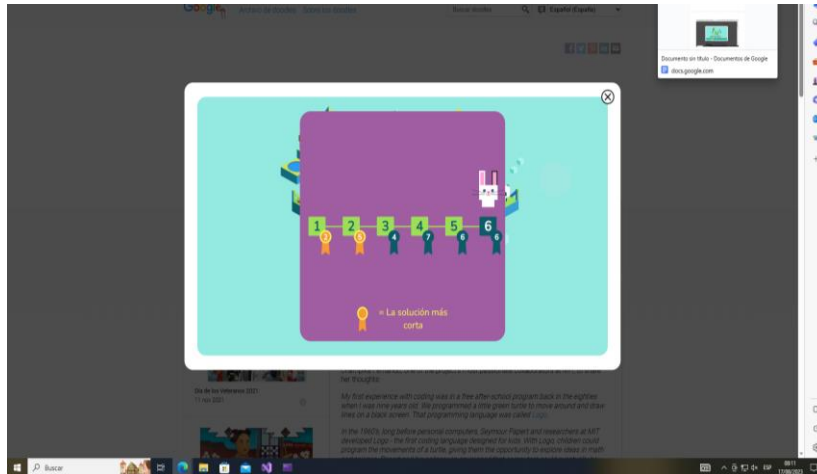
Nivel 2



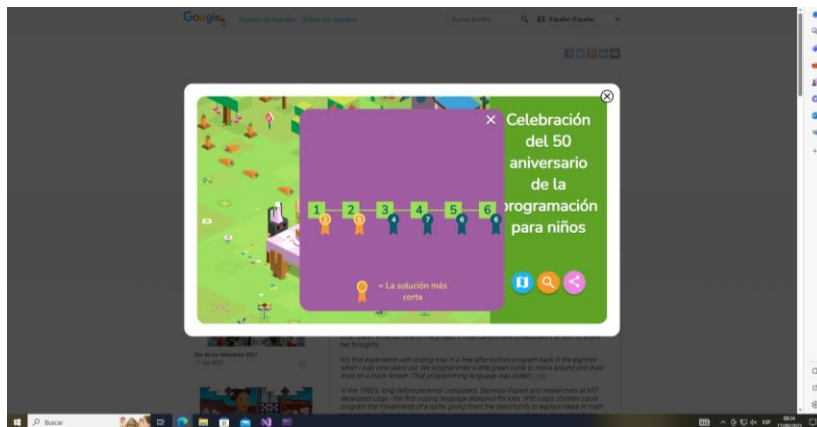
Nivel 3



Nivel 5

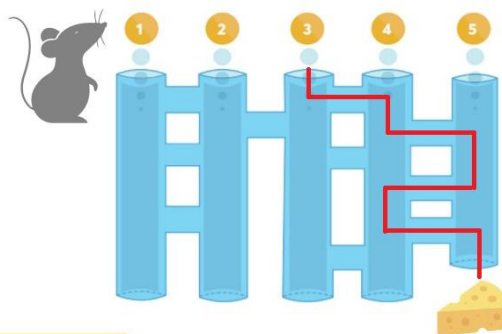


Nivel 6



Tarea el ratón y el laberinto:

1. Bajá por el tubo hasta que aparezca un túnel nuevo.
2. Cada vez que se encuentre con un túnel nuevo, debe atravesarlo.
3. Vuelva a la instrucción 1.



PREGUNTA

¿En cuál entrada debería ingresar el ratón para llegar al queso?

El ratón debe entrar por el tubo No.3
Luego entrará por el tubo 4 hacia abajo.
Después irá hacia la derecha en el tubo 5, bajando y volviendo a entrar al tubo 4.
Finalmente bajará y entrará nuevamente por la derecha al tubo 5 llegando al queso