

SEU NOME: _____

AULA 09

ATIVIDADE 3 - 4

1. Um algoritmo é uma sequência de instruções que podem ser seguidas, por exemplo, por um computador.

A linguagem usada para escrever o algoritmo, no caso de computadores, é conhecida como linguagem de programação.

Nós usamos uma linguagem desenvolvida pela Lego para programar nosso bloco.

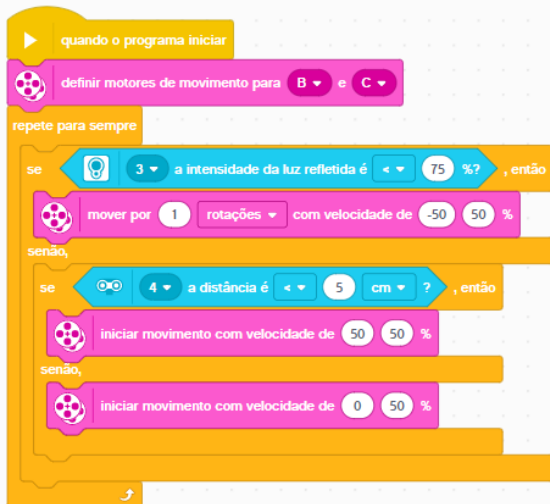
Nesta disciplina queremos montar um robô lutador de sumô: ele deve ser capaz de identificar o oponente e ir em direção a ele para retirá-lo da arena; deve também ser capaz de identificar uma linha escura em torno da arena e retornar para o interior da arena.

Assinale abaixo **qual das alternativas possui um código**, na linguagem EV3 usada em aula, **que poderia servir como base para nosso lutador de sumô**.

a)



b)



c)



d)



e)

