

SEU NOME: _____

AULA 10

ATIVIDADE 4 - 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.

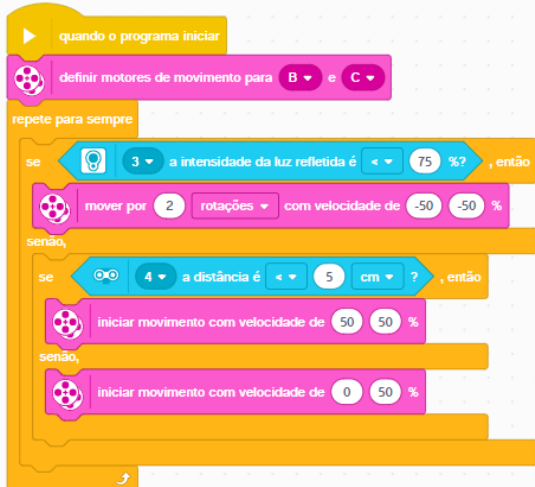
Nesta disciplina queremos montar um robô que segue uma linha (robô seguidor de linha) que tem como objetivo ganhar uma corrida que envolverá todos os grupos da turma.

Assinale abaixo **qual das alternativas possui um código**, na linguagem EV3 usada em aula, **que poderia servir como base para nosso robô seguir uma linha preta.**

a)



b)



c)



d)



e)

