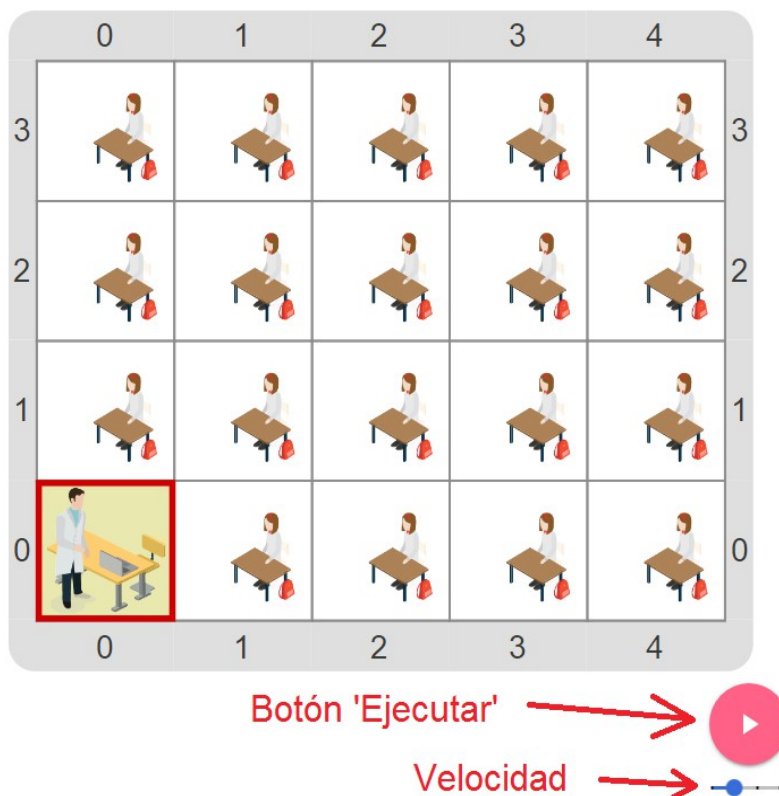


Proyecto 2.1.1. Simulando repartir caramelos

La idea de este proyecto es simplemente ver una simulación usando Gobstones. Para eso, apretar el botón 'Ejecutar', que es el botón con el ícono de "play" que se encuentra abajo a la derecha de la zona del tablero. También se puede variar la velocidad de ejecución usando el selector que está debajo del botón de ejecución.



En la simulación se verá a un docente con sus estudiantes que irá visitando a cada uno y dándole un caramelo; luego volverá al escritorio y repetirá la acción de visitarlos pero retirando los papeles de caramelos.

Al finalizar la ejecución reflexionar sobre cómo los problemas del mundo real pueden simularse virtualmente. ¿Cómo creés, en este caso, que se dieron las instrucciones al docente? ¡Mediante un programa!

Pastilla: Volver a ver la consigna

Si necesitás volver a ver la consigna, usá el botón de consigna (el que tiene el ícono de "información" y se encuentra en el medio de la barra superior).

