

Universidad Rafael Landívar

Introducción a la Programación

Diego Eduardo Corado García 1003122

Actividad #2

1. Agregar un bloque de bucle
2. Dentro del bloque de bucle agregar 2 bloques de movimiento y 1 bloque de giro a la derecha.
3. Agregar un bloque de bucle
4. Dentro del bloque de bucle agregar 2 bloques de movimiento y 1 bloque de giro a la derecha.
5. Agregar un bloque de bucle
6. Dentro del bloque de bucle agregar 2 bloques de movimiento y 1 bloque de giro a la izquierda
7. Dentro del bloque de bucle agregar 2 bloques de movimiento y 1 bloque de giro a la izquierda
8. Ejecutar el código