

FICHA

AUTÓMATAS,  
COMANDOS Y  
PROCEDIMIENTOS

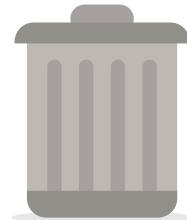
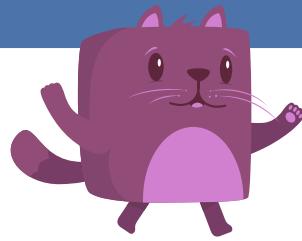
NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

FECHA:

# NO ME CANSO DE SALTAR

Luego de esa larga siesta, ¡el gato se despertó con todas las pilas! Quiere aprovechar toda esa energía para hacer sus ejercicios nocturnos. ¿Le das una mano?



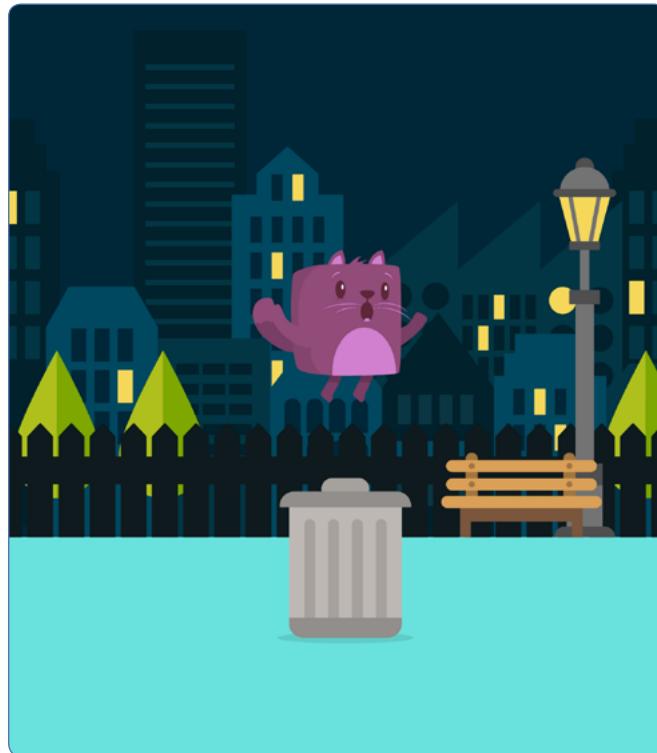
1. Buscá en Pilas Bloques la serie de ejercicios "Autómatas, comandos, procedimientos y repetición" y resolvé el desafío "No me canso de saltar" para ayudar al gato a hacer su ejercicio nocturno.

PilasBloques

Principal 1er Ciclo 2do Ciclo Acerca de <Program.AR/>

Autómatas, comandos, procedimientos y repetición

The screenshot shows a grid of twelve challenge thumbnails from the Plasibloques website. The challenges are: "El alien toca el botón", "El gato en la calle", "No me canso de saltar" (with a cursor pointing to it), "El marciano en el desierto", "Tito enciende las luces", "El alien y las fuerzas", "El recolector de estrellas", "Maria y las sandías", "Alimentando a los peces", "Instalando juegos", "La gran aventura del mar encantado", and "Reparando la nave".



# Resolución

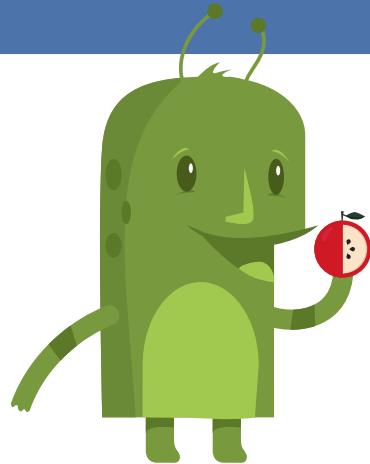
NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

FECHA:

# EL MARCIANO EN EL DESIERTO

El marciano llegó a la Tierra buscando hacer nuevos amigos, pero un error en sus cálculos hizo que aterrizara en el medio del desierto. ¿Lo ayudarías a conseguir algo de comida?



1. Buscá en Pilas Bloques la serie de ejercicios "Autómatas, comandos, procedimientos y repetición" y resolvé el desafío "El marciano en el desierto" para conseguirle comida al marciano.

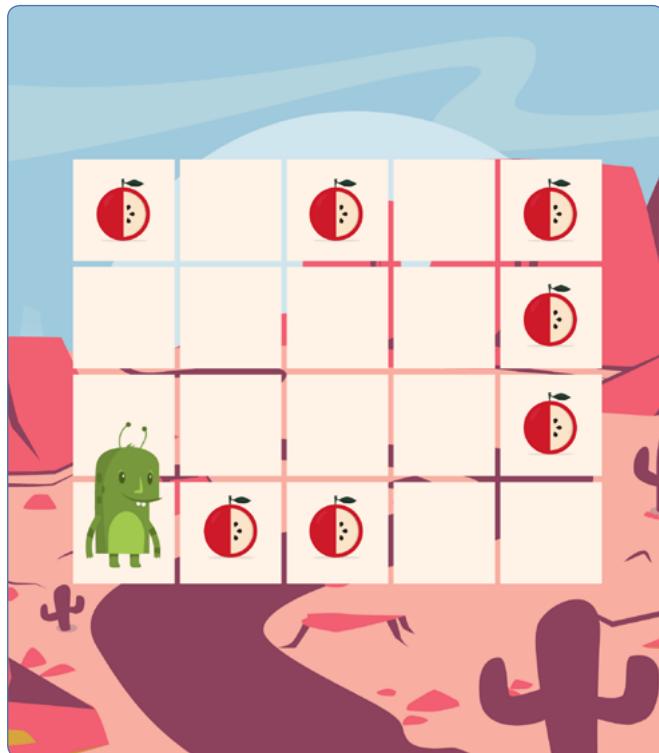
PilasBloques

Principal 1er Ciclo 2do Ciclo Acerca de <Program.AR/>

Autómatas, comandos, procedimientos y repetición

El alien toca el botón El gato en la calle No me canso de saltar El marciano en el desierto Tito enciende las luces El alien y las tuercas El recolector de estrellas María y las sandías

Alimentando a los peces Instalando juegos La gran aventura del mar encantado Reparando la nave



# Resolución

# INSTALANDO JUEGOS

Ramiro tiene que instalar un juego en 3 compus para divertirse con sus amigos. Los pasos para instalarlo en cada una son: encenderla, escribir la contraseña ("ABC"), instalar el juego y apagar la máquina. Pista: aprovechá que en cada compu hay que hacer el mismo trabajo.

Autómatas, comandos, procedimientos y repetición

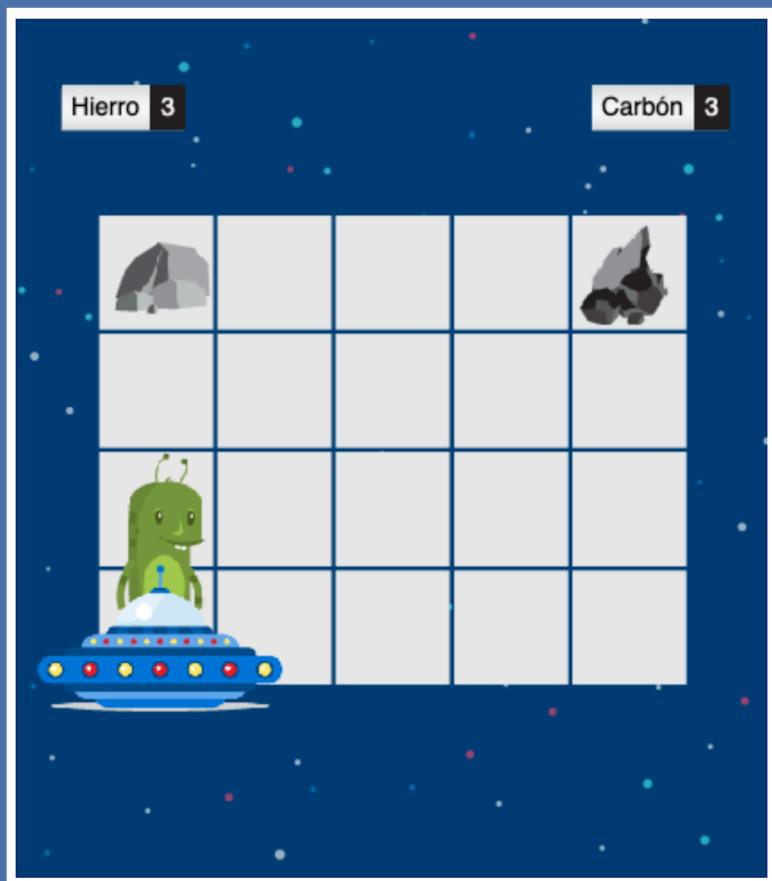


# Resolución

# REPARANDO LA NAVE

El marciano debe arreglar su nave para poder volver a su hogar. Para lograrlo debe llevar 3 unidades de carbón y 3 de hierro a la nave, pero no puede cargar más de una unidad a la vez.

Autómatas, comandos, procedimientos y repetición



# Resolución