

Actividad 1.3. La máquina de licuados v3.0

La idea de esta actividad es que construyas un procedimiento que haga que la máquina haga un licuado de entre 1 a 6 bananas, pero ahora para seleccionar eso, primero se aprietan las teclas <FLECHA-IZQ\> y <FLECHA-DER\> para decrementar o incrementar la cantidad, respectivamente, y cuando se presiona el botón de **"Hacer licuado"** (con la tecla <ENTER\>), se hace el licuado. Una vez listo, el licuado se puede retirar de la máquina utilizando la tecla <ESPACIO\>.

Para hacer el licuado en esta máquina, primero debe ponerse la leche, luego la cantidad de bananas necesaria, luego licuar, servir y entregar el licuado. Para volver a comenzar, el usuario debe retirar el licuado. Cualquier alteración de este orden, o un error en la cantidad de frutas colocadas, produce un mal funcionamiento de la máquina.

La idea es usar un único procedimiento, y esta vez ya viene empezado. Para saber cuántas bananas tiene que poner en el licuado, la interfaz le manda un argumento al procedimiento. ¡Es tu primer procedimiento con parámetros! Indagá para saber cómo usarlo.

Pastilla: Parámetros

Un **parámetro** es la forma de indicar en la definición de un procedimiento que al usarlo tenemos que pasarle un argumento. El parámetro tiene un nombre que me permite usar el valor que tiene el argumento dentro del procedimiento, *¡sin saber cuál es ese valor!*

Pastilla: ¡Gracias!

Esta actividad fue imaginada y diseñada por el equipo de extensión del DC de la UBA: Turjanski P., Cossio C., Brassesco V., Fernandez G., Bonomi C., Lagos F.