

RESOLVER DE DECIMAL A BINARIO
UTILIZANDO EL PRIMER METRO

1

10

5

2

10

10

0

2

5

4

1

1

2

2

0

0

1

0

1

R/ 1010

2

365

182

2

365

364

1

91

2

182

182

0

45

2

91

90

1

22

2

45

44

1

11

2

22

22

0

5

2

11

10

1

2

5

4

1

1

2

2

0

0

2

1

R/ 101101101

3

25917

6479.5

2

25917

0

0

12959

2

12959

12959

0

3240

2

6480

6480

0

1620

2

3240

3240

0

810

2

1620

1620

0

405

2

810

810

0

203

2

405

405

0

101

2

203

202

1

50

2

101

100

1

25

2

50

50

0

12

2

25

24

1

6

2

12

12

0

2

4

999999

499999.5

2

999999

999999

0

1

250000

2

500000

500000

0

1

125000

2

250000

250000

0

1

62500

2

125000

125000

0

1

31250

2

62500

62500

0

1

15625

2

31250

31250

0

1

7813

2

15625

0

0

0

7813

2

7813

0

0

0

1953

2

3907

3906

1

0

976

2

1953

1952

1

1

488

2

976

976

0

1

244

2

488

488

0

1

122

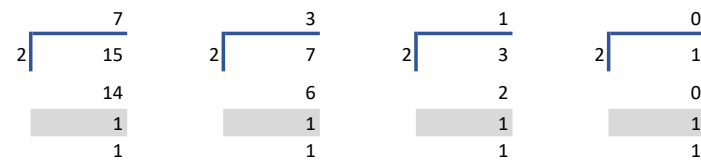
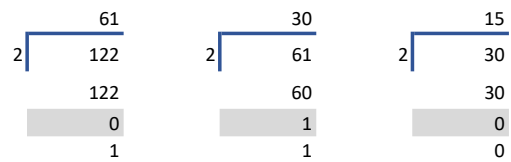
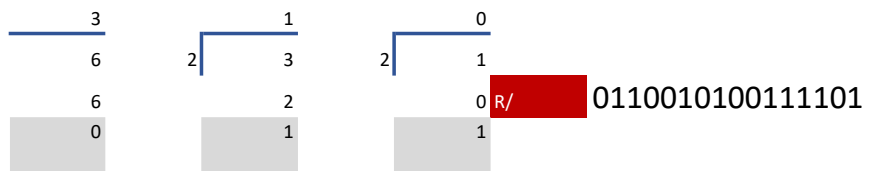
2

244

244

0

1



R/ 11110100001000111111

ALUMNO JULIO LÉMUS ORELLANA
TRASLADE A BINARIO CON EL SEGUNDO METODO
LAS SIGUIENTES CANTIDADES

NUMEROS DECIMALES

NUMEROS BINARIOS

25	24	23	22	21	20	19	18
2	2	2	2	2	2	2	2
33554432	16777216	8388608	4194304	2097152	1048576	524288	262144

17
10001

0	0	0	0	0	0	0	0

228
11100100

0	0	0	0	0	0	0	0

1024
01000000000

0	0	0	0	0	0	0	0

22082016
000101010000111100011110000

=

0	5304800	0	1110496	0	61920	0	0
0	0	0	0	0	1	1	1

17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
131072	65536	32768	16384	8192	4096	2048	1024	512	256	128	64	32	16	8	4
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
													1	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	100	36	4	0	0	0
										0	0	1	0	0	1
0	0	0	0	0	0	0	0	512	256	128	64	32	16	8	4
		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
0	0	29152	12768	4576	480	0	0	0	224	96	32	0	16	8	4
1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0

1	0
2	2
2	1

0	0
0	1

2	3
1	1

2	1
0	1

2	1
1	0

Código Flappy

1

He terminado mi Hora de Código

Iniciar Sesión



Ejecutar

¿Necesitas ayuda? Ver estos videos y sugerencias

Instrucciones



Adjunta un bloque al bloque "Cuanto Clica", luego presione "Ejecutar". Haz clic o toca la pantalla para mover Flappy al objetivo.

Bloques

Espacio de trabajo:

Volver a e

aletear

reproducir sonido de aleteo

Cuando haga clic


aletear

Código Flappy

2


He terminado mi Hora de Código

Iniciar Sesión



utar

Instrucciones



Ahora hemos agregado el suelo. Adjunta un bloque al bloque "cuando golpe el suelo". Tú código necesita 'TERMINAR EL JUEGO' cuando Flappy golpe el bloquea.

Bloques

Espacio de trabajo:

Volver a e

aletear

terminar el juego

reproducir sonido de aleteo

Cuando haga clic

aletear

cuando toca el suelo

terminar el juego

Código Flappy

3

He terminado mi Hora de Código



Click Run to Start the Game

Instrucciones



El bloque "Cuando se ejecuta" te permite ejecutar el código cuando tu juego o establecer la velocidad del nivel y aletea hacia el objetivo.

Bloques

Espacio de trabajo:

aletear

reproducir sonido de aleteo

establecer velocidad normal

al ejecutar

establecer velocidad normal

Cuando haga clic

aletear

Código Flappy

4

He terminado mi Hora de Código

Iniciar Sesión



Click Run to Start the Game

Instrucciones



Flappy atravesará obstáculos a menos que escribas un código para hacerlo chocar. Ahora, bloque al bloque "Cuando golpea un obstáculo". Tu código necesita 'Terminar el juego' Flappy se choque en el primer conjunto de tuberías.

Bloques

Espacio de trabajo:

aletear

terminar el juego

reproducir sonido de aleteo

establecer velocidad normal

al ejecutar

establecer velocidad normal

Cuando haga clic

aletear

cuando choca con un obstáculo

terminar el juego

Código Flappy

5

He terminado mi Hora de Código

Iniciar Sesión



Instrucciones

Agreguemos un marcador, y cuenta los puntos cuando Flappy supere los obstáculos: bloque "cuando pase un obstáculo", y luego marque un punto cuando Flappy vuele primer grupo de tuberías.

Bloques

Espacio de trabajo:

aletear

terminar el juego

anotar un punto

reproducir sonido de aleteo

establecer velocidad normal

al ejecutar

establecer velocidad normal

cuando pase un obstáculo

anotar un punto

Cuando haga clic

aletear

Código Flappy

6

He terminado mi Hora de Código

Iniciar Sesión



Instrucciones

Ve si todavía puedes anotar un punto después de hacer un aleteo con Flappy ya sea más o mas despacio.

Bloques

Espacio de trabajo:

aletear normalmente

terminar el juego

anotar un punto

reproducir sonido de aleteo

establecer velocidad normal

al ejecutar

establecer velocidad normal

cuando pase un obstáculo

anotar un punto

Cuando haga clic

aletear normalmente

[← Volver a la actividad](#)



Comparte tu logro



Código Flappy

7

He terminado mi Hora de Código

Iniciar Sesión

Instrucciones

Ahora, intenta cambiar el escenario añadiendo otro bloque al bloque "al ejecutar".

Bloques

aletear normalmente

terminar el juego

anotar un punto

reproducir sonido de aleteo

establecer velocidad normal

establecer escena de ciudad (día)

Espacio de trabajo:

al ejecutar

establecer velocidad normal

establecer escena de ciudad (día)

cuando toca el suelo

terminar el juego

Quando haga clic

aletear normalmente

cuando choca con un obstáculo

terminar el juego

cuando pase un obstáculo

anotar un punto



Instrucciones



Crea tu propio juego Flappy. Puedes cambiar todos los gráficos y todas las reglas, incluso la gravedad. Cuando termines, haz clic en Finalizar para que tus amigos prueben tu juego en sus teléfonos.

Bloques

- aletear normalmente
- reproducir sonido de aleteo
- anotar un punto
- terminar el juego
- establecer velocidad normal
- establecer escena de ciudad (día)
- establecer jugador a Pájaro amarillo

Espacio de trabajo:

Volver a en

- al ejecutar
 - establecer velocidad normal
 - establecer obstáculo Tubo
 - establecer fondo Tierra
- Cuando haga clic
 - aletear normalmente
- cuando toca el suelo
 - terminar el juego
- cuando choque con un obstáculo
 - terminar el juego
- cuando pase un obstáculo
 - anotar un punto