



## Programación Imperativa

# Creando nuestro lenguaje de programación

Unas reglas claras que puedan ser interpretadas por todas las personas no es tarea tan difícil, solo hay que ponerse de acuerdo en la sintaxis (cómo ordenamos los símbolos y primitivas) y la semántica (qué significado tienen esos símbolos y primitivas).

## Objetivo

Conformar un sistema de símbolos y reglas que permitan codificar el envío de un mensaje que conforme un dibujo en una cuadrícula de dos dimensiones. De este modo, comprender qué es y cómo trabaja un lenguaje de programación en su sentido más simple.



## Instrucciones

Cada grupo creará un documento de Google titulado con el número del grupo. Además, recibirá una imagen de aproximadamente 8x8 píxeles.

Deben escribir en el documento la codificación de esa imagen con el lenguaje creado en el ejercicio anterior. Que puede ser con símbolos iconográficos como flechas o dibujitos, como así también con texto estilo Gobstones.

Una vez que el tiempo se acabe se intercambiarán los códigos de la siguiente manera. Grupo 1 le pasa su documento con el código al grupo 2, éste al grupo 3, éste al grupo 4, y así hasta el último que le pasa al grupo 1, completando todos los grupos.

En esos documentos no puede haber ningún dibujo, solo código.

Finalmente, todos los grupos interpretan y dibujan.

**¡Mucha suerte y a divertirse!**