



Fundamentos



¿Nunca programaste antes? Aprendé los fundamentos de la programación utilizando Gobstones, un **innovador lenguaje gráfico** en el que utilizás un tablero con bolitas para resolver problemas.

Lecciones

1. Primeros Programas

- ✓ 1. ¡Hola, computadora!
- ✓ 2. El Tablero
- ✓ 3. El Cabezal
- ✓ 4. Que comience el movimiento
- ✓ 5. Que siga el movimiento
- ✓ 6. Para todos lados
- ✓ 7. El orden de las cosas
- ✓ 8. Sí, esto también se puede romper
- ✓ 9. Nuestras primeras bolitas
- ✓ 10. Más y más bolitas
- ✓ 11. Poné tus primeras bolitas
- ✓ 12. Sacar Bolitas
- ✓ 13. Cuando no hay bolitas
- ✓ 14. Limpiar celda

2. Práctica Primeros Programas

- ✓ 1. Calentando motores
- ✓ 2. Combinando comandos
- ✓ 3. La fila roja
- ✓ 4. Una escalerita
- ✓ 5. Portugal
- ✓ 6. Y ahora una de más cerquita
- ✓ 7. Limpiando el jardín
- ✓ 8. Reemplazar bolitas

3. Procedimientos

- ✓ 1. ¿De qué se trata?
- ✓ 2. Un programa un poco largo
- ✓ 3. Las cosas por su nombre
- ✓ 4. Enseñándole tareas a la computadora
- ✓ 5. Procedimientos en
- ✓ 6. Escribiendo procedimientos
- ✓ 7. Procedimiento, ¡te invoco!
- ✓ 8. Una definición, "infinitos" usos
- ✓ 9. Procedimientos dentro de otros
- ✓ 10. Dibujamos con imaginación
- ✓ 11. De punta a punta
- ✓ 12. Rojo al borde
- ✓ 13. Adornando el tablero
- ✓ 14. Colores, colores, colores

acción

✓ 15. Cuadrado de colores

4. Repetición Simple

✓ 1. MoverOeste10

✓ 2. La computadora

repite por nosotros

✓ 3. MoverOeste5 usando

repeat

✓ 4. No todo es repetir

✓ 5. También vale después

✓ 6. Repitiendo varios

comandos

✓ 7. ¿Dónde está el error?

✓ 8. Diagonal con una

bolita

✓ 9. Diagonal "pesada"

✓ 10. El caso borde

✓ 11. De lado a lado,
dibujamos un cuadrado

5. Parámetros

✓ 1. Pensando en

subtareas

✓ 2. Dibujando un

cuadrado con subtareas

✓ 3. Color esperanza

✓ 4. Los que faltan

✓ 5. Procedimientos con

agujeritos

✓ 6. Llenando los espacios

vacíos

✓ 7. DibujarLinea3

✓ 8.

DibujarCuadradoDeLado3

✓ 9. Pasando varios

parámetros

✓ 10. La ley, el orden y el
BOOM✓ 11. Un argumento para
dos parámetros✓ 12. La tercera es la
vencida

6. Práctica Repetición simple

✓ 1. Entrando en calor...

¡Volviendo!

✓ 2. Una diagonal más

ancha

✓ 3. Pongamos... ¡Todo lo

que queramos!

✓ 4. Día de la Memoria

✓ 5. Escribir cualquier

fecha

✓ 6. Movamos... ¡Todo lo

que queramos!

✓ 7. Los números del reloj

✓ 8. Una línea heavy

✓ 9. Guarda con la guarda

✓ 10. Una guarda en L

7. Expresiones

✓ 1. Muchas formas de

decir lo mismo

✓ 2. La suma de las partes

✓ 3. ¿Qué se hace antes?

✓ 4. La carrera del salmón

✓ 5. Dos pasos adelante,

un paso atrás

✓ 6. Poner al lado

✓ 7. La línea que vuelve

✓ 8. Dibujando una L

✓ 9. Previo a lo siguiente

✓ 10. Siga la flecha

✓ 11. Copiando bolitas

✓ 12. Sacando bolitas

8. Alternativa Condicional

- ✓ 1. Sacar con miedo
- ✓ 2. Sacar con miedo, segundo intento
- ✓ 3. Eliminando la bolita roja
- ✓ 4. Un ejemplo medio rebuscado
- ✓ 6. Un poquito de matemática
- ✓ 9. Un tablero de luces
- ✓ 5. ¿Y sólo sirve para ver si hay bolitas?
- ✓ 7. Cómo decirle que no...
- ✓ 8. Dos caminos distintos

9. Funciones

- ✓ 1. Y esto, ¿con qué se come?
- ✓ 2. La importancia de nombrar las cosas
- ✓ 3. MoverSegunBolitas, versión 2
- ✓ 4. todasExcepto
- ✓ 5. Una función de otro tipo
- ✓ 6. En libertad
- ✓ 7. Cualquier bolita nos deja bien
- ✓ 8. Siempre al borde...
- ✓ 9. Las compañeras ideales
- ✓ 10. Lo ideal también se puede romper
- ✓ 11. ¿Hay bolitas lejos?
- ✓ 12. Estoy rodeado de viejas bolitas
- ✓ 13. Sin límites

Apéndice

¿Querés saber más? Consultá el apéndice de este capítulo

© 2015-2022  Mumuki

Información importante

Términos y Condiciones

Reglas del Espacio de Consultas

