

Programación Imperativa

Módulo 1

Sesión 1: Agosto 9 de 2021

Profesor: Leandro Barrelli

Pensamiento computacional

Proceso que permite abordar un problema complejo, comprenderlo y desarrollar las soluciones más adecuadas

Etapas:

- Descomposición
- Reconocimiento de patrones
- Abstracción
- Algoritmo

Sincrónico

Consigna:

<https://docs.google.com/document/d/1p2D2Wrmh3OXxme-h9s6LixWDHaHCWmvaKzAaV-OMTYA/edit>

Ejercicio Algoritmo:

https://docs.google.com/document/d/1Ep_i9fRSYQTNNXM--G0fS3v5r0fCOnRhsgh7s6voW_0/edit#

Ejercitación:

<https://docs.google.com/document/d/1c9zqvHPzJya2pCFyfcXWAAxqL0HgqJfgxQ7joIOECG0/edit>

Light-bot:

<https://armorgames.com/play/2205/light-bot>

Sesión 2 – Pensando como la computador

Agosto 11 de 2021

Comunicación:

Transmisión de señales de un emisor y a un receptor mediante un código común (el lenguaje).

Gobstones:

Lenguaje educativo desarrollado en Argentina.

Mumuki:

<https://mumuki.io/primeros-pasos>

Sesión 3

<https://www.piskelapp.com/p/create/sprite>

tablero(15,15)