Este programa sirve para hacer que el robot llegue al bloque azul y encienda la luz.

Imagen que contiene interior, computadora, tabla, con baldosas

Descripción generada automáticamente

El símbolo superior izquierdo se usa para desactivar la música del juego.

En la barra superior derecha encontramos las distintas acciones que puede realizar el robot (Avanzar, Girar a la derecha, Girar a la izquierda, Saltar, Encender la luz, Ejecutar la función 1 y función 2).

La sección de Main Method muestra la secuencia inicial con las órdenes a seguir.

Debajo encontramos las secciones de funciones en donde podemos definirlas y agregar las acciones que queremos que se repitan. Nos es útil para resumir un conjunto de acciones en un solo comando.

Por último, en la zona inferior tenemos un botón de Reset para borrar el progreso y un botón de Stop para detener la ejecución.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 2,1,5,1,2  3,1,3,1,3  2,7,2  1,2,1,3,1,2,1  0,11  0,1,1,7,1,1  0,1,1,1,5,1,1,1  3,2,1,2,3 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |
| --- |
|  |