

Nombres de archivos y variables

- El archivo con el programa deberá ser un archivo de texto, con el nombre con **no** más de 8 caracteres (es un archivo para MS-DOS).
- El nombre del programa (en PROGRAM) y el nombre de cualquier variable **no** debe tener más de 5 caracteres.
- Recuerde que las etiquetas para los saltos (LABEL) son números.

Puntos ha utilizar en el programa

El programa deberá tener unas posiciones dadas por números (no se utilizarán variables porque se crearán con la botonera de enseñanza).

Para simplificar el programa, no se utilizará la mesa giratoria, sino que según sea un sensor u otro se dejará la pieza a la derecha o a la izquierda del robot (la mesa giratoria se usará en la práctica, pero no con el programa).

Para que todos los programas utilicen los mismos puntos y sean válidos utilizad los indicados a continuación:

Sensor 1 (pieza tipo 1): Puntos 1 – 2 – 3 – 4

Sensor 2 (pieza tipo 2): Puntos 6 – 7 – 8 – 9

Ej: MOVED 3

