

**Universidad Autónoma de Yucatán**

**Facultad de Matemáticas Algoritmia**

**ADA 01: Codificando con Karel**

**Descripción:** Realicetodos los ejercicios de programación con Karel y pegue las imágenes de los resultados: la imagen del código y del mundo final de Karel.

1. Introducción a Karel
2. Texto, Chat o mensaje de texto

   Descripción generada automáticamenteImagen que contiene Tabla

   Descripción generada automáticamenteOur First Karel Program

1. Calendario

   Descripción generada automáticamenteImagen que contiene Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

   Descripción generada automáticamenteYour First Karel Program
2. Short Stack

Imagen que contiene Calendario

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

1. More Basic Karel
2. Tennis Ball Square

Imagen que contiene Gráfico de burbujas

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

1. Imagen que contiene Gráfico de burbujas

   Descripción generada automáticamenteImagen que contiene Interfaz de usuario gráfica, Texto

   Descripción generada automáticamenteMake a Tower
2. Texto

   Descripción generada automáticamentePyramid of Karel

Forma, Gráfico de burbujas

Descripción generada automáticamente

1. Imagen que contiene Texto

   Descripción generada automáticamenteMake a Karel Program!

Texto

Descripción generada automáticamente

Patrón de fondo

Descripción generada automáticamentePatrón de fondo

Descripción generada automáticamente

1. Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

   Descripción generada automáticamenteProgramming with Karel #HourOfCode Badge