

# El lobo Yamilo

***El lobo Yamilo (que es el nombre oculto del popular personaje de cuentos infantiles) quiere un sistema para simular sus actividades diarias y poder saber si va a dejar de estar gordo (o "rellenito" como piensa él cada vez que se mira al espejo)***

Se desea:

- Conocer la cantidad de calorías actual de yamilo.
- Que el lobo se pueda comer al chanchito de la casa de paja (aporta tantas calorías como su peso dividido 10).
- Saber si el lobo está gordo (o sea, si tiene más de 200 calorías).
- Saber si el lobo está saludable (o sea, tiene entre 20 y 150 calorías)
- Hacer que el lobo corra un determinado tiempo (quema 2 calorías por minuto)

## El lobo Yamilo y los tres chanchitos



1. Que el lobo sople la casa de uno de los tres chanchitos. Al hacerlo, pierde tanta grasa como la resistencia de la casa más el peso de los ocupantes. La casa de paja no resiste nada, la de madera tiene resistencia 5 y la de ladrillos resiste 2 por cada ladrillo.
2. Hacer que el lobo vaya corriendo hasta un lugar, asumiendo que el tiempo que demora en hacerlo depende únicamente del lugar donde vaya.
3. Representar en un workspace la historia de los 3 chanchitos:  
*El lobo sopla primero la casa de paja, la hace caer y el chanchito huye a la casa de madera donde estaba el otro chanchito. El lobo lo persigue hasta la casa de madera, la sopla y también la tumba, por lo que ambos chanchitos se van a la casa de ladrillos del tercer chanchito. El lobo los alcanza e intenta tumbarla ¿lo logra?*

## El lobo Yamilo y Caperucita Roja

1. Ahora, el lobo se encuentra con Caperucita Roja y quiere comérsela. Además, el lobo quiere comerse a la abuelita y algún otro personaje a elección (una oveja del cuento del pastorcito mentiroso, alguien que no les caiga bien, etc.). Caperucita aporta sus propias calorías más lo que aporte la canastita, en la que tiene una cierta cantidad de manzanas (cada manzana tiene 2 calorías). La abuela no le aporta nada.
2. Hacer que el lobo vaya corriendo hasta un lugar, asumiendo que el tiempo que demora en hacerlo depende únicamente del lugar donde vaya.
3. Representar en el workspace la historia del Lobo y Caperucita, en una versión original:

*El lobo va corriendo hasta el bosque y se encuentra con Caperucita, no le hace nada, pero se come al personaje a elección que justo pasaba por allí. Luego, el lobo corre a la casa de la abuelita y la come. Apenas ésta llega y le comienza a hacer preguntas molestas, el lobo también se come a Caperucita Roja. El cazador nunca aparece... ¿Queda en un estado saludable el lobo? ¿Está gordo?*

