

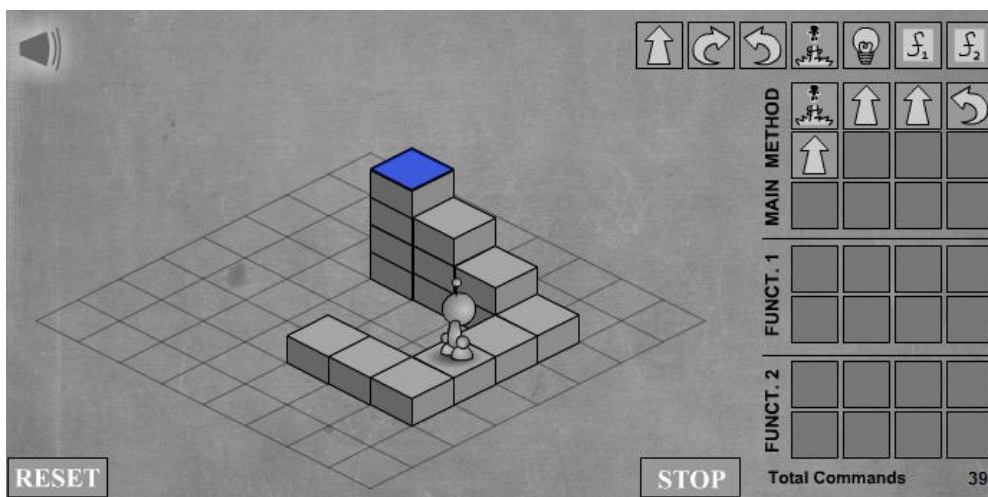


Programación Imperativa

Ejercitación LightBot

Instrucciones

Ya estuvimos trabajando con LightBot bastante, pero ¿podrías explicarle a alguien que nunca vio su interfaz, que es y cómo funciona?



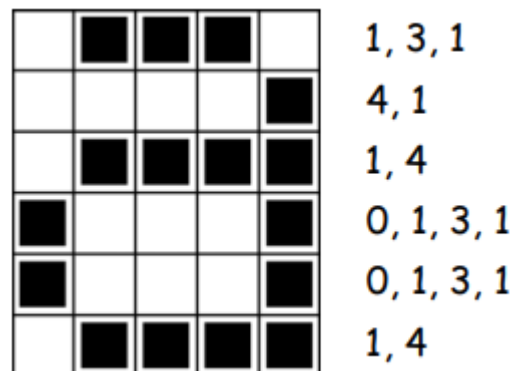
Les proponemos de la interfaz superior, determinar todos los sectores, nombrarlos y nombrar cada una de las instrucciones.



Luego de hacer esto, pueden intercambiar con sus compañeros de mesa para ver si coinciden o no con los nombres.

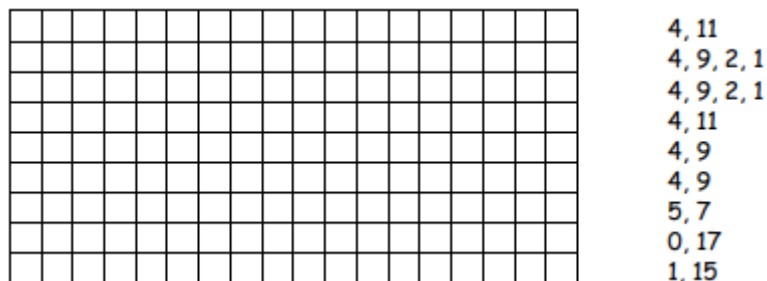
¿Para qué hacemos esto? Tener una comunicación eficiente es importante en la programación.

Les proponemos la siguiente actividad para reforzar este concepto.



La imagen de arriba nos muestra cómo una imagen puede ser representada por números. La primera línea consiste de un píxel de color blanco, seguido de tres de color negro, y luego uno de color blanco. De este modo la primera línea se representa como 1, 3, 1. El primer número se refiere siempre al número de píxeles de color blanco. Si el primer píxel es de color negro la línea comenzará con un cero.

Te proponemos hacer el siguiente dibujo con este método.



Por último, te retamos a que armes tu propio dibujo y lo pases a un compañero de la mesa. Hagan un intercambio y vean que dibujo pensaron.



**Certified Tech
Developer**

The Ultimate Degree

DigitalHouse >
Coding School

Como verás, esta es una forma de transmitir información de manera precisa y concreta. Es lo que buscamos con la programación, que aprendan a dar instrucciones precisas para poder ser comprendidos por la computadora.