

3.º

# Coche Fantástico



Vamos a intentar recrear las luces del mítico  
Coche Fantástico



- Vamos a ver el bucle FOR (traducido como **Para**).
- FOR es similar a REPETIR, salvo que utiliza una variable *índice* que almacena el valor de la repetición y que podemos utilizar en nuestro programa. FOR incrementa el *índice* de manera automática

3.1

## Coche Fantástico



✓ Empezamos con una versión sencilla. Recorreremos los LEDs de la fila central 2 de izquierda a derecha.

✓ Encendemos un LED durante 100ms y luego borramos la pantalla.

- Para siempre repetiremos de para cada valor de índice entre 0 a 4:
  - Graficar  $x=\text{índice}$   $y=2$
  - pausa de 100 ms
  - borramos la pantalla

3.2

# Coche Fantástico



```
para siempre
  para indice de 0 a 4
    ejecutar
      graficar x indice y 2
      pausa (ms) 100
      borrar la pantalla
```



Lo complicamos un poco, hay que hacer que el LED vaya de derecha a izquierda...

3.3

# Coche Fantástico versión 2.0



para siempre

para **índice** de 0 a 4

ejecutar

graficar x **índice** y 2

pausa (ms) 100

borrar la pantalla

para **índice** de 0 a 4

ejecutar

graficar x 4 - **índice** y 2

pausa (ms) 100

borrar la pantalla

SOLUCIÓN AL RETO

De esta manera (**Valor Final - índice**) podemos recorrer el bucle FOR al revés.