

ACTIVIDAD PRÁCTICA NO. 3

INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN

Valery Lucía Muñoz Franco 1087223

Doodles Kids Coding

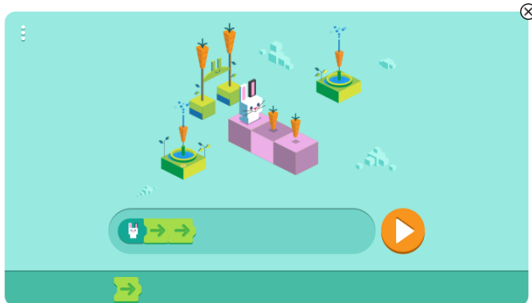
Tutorial



Pasos:

1. Primeramente comprendí sobre que trataba el programa
2. Comprendí la función del botón “adelante”
3. Utilicé el botón para que el conejo avanzara y llegara a la zanahoria.

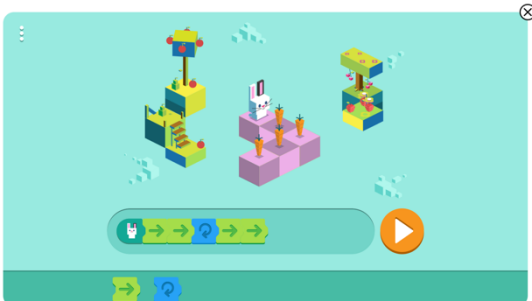
Primer Nivel



Pasos:

1. Primeramente conté los bloques delante del conejo.
2. A base de saber la cantidad de bloques, añadí dos veces el botón de avanzar para que el conejo colectara todas las zanahorias.

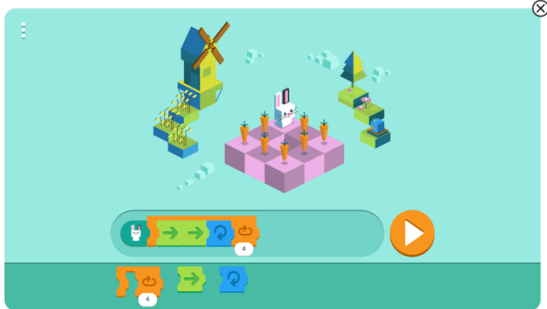
Segundo Nivel



Pasos:

1. Primero añadí la cantidad de bloques de avancé, ya que conocía como funcionan
2. Luego comprendí la finalidad de la flecha curvada en forma circular
3. Luego de los dos bloques utilicé la flecha y añadí dos botones de avance extras

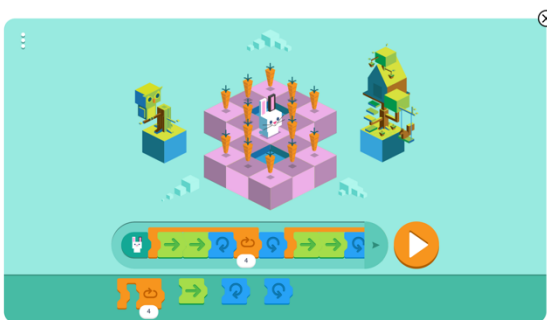
Tercer Nivel



Pasos:

1. Primeramente realice un ejemplo de cómo utilizar el bloque de color naranja
2. Luego creé los pasos que daría el conejo para recolectar las primeras zanahorias
3. Para concluir agregué el bloque naranja para que el conejo realizará la acción 4 veces

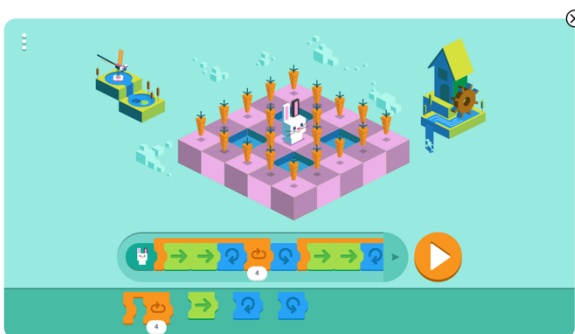
Cuarto Nivel



Pasos:

1. Primeramente utilicé la lógica del nivel anterior para poder realizar este
2. Cambié la dirección de las flechas para cambiar la dirección de conejo
3. Para finalizar utilicé el botón naranja para crear las respectivas repeticiones

Quinto Nivel



Pasos:

1. Como en el nivel anterior utilice el mismo razonamiento de bloques
2. Hice que el conejo se desplazara hacia el frente y ya luego girara a la izquierda para realizar los primeros dos cuadros de abajo
3. luego hice lo mismo, pero al lado contrario para que el conejo recorriera los otros dos cuadros que quedaban arriba.