

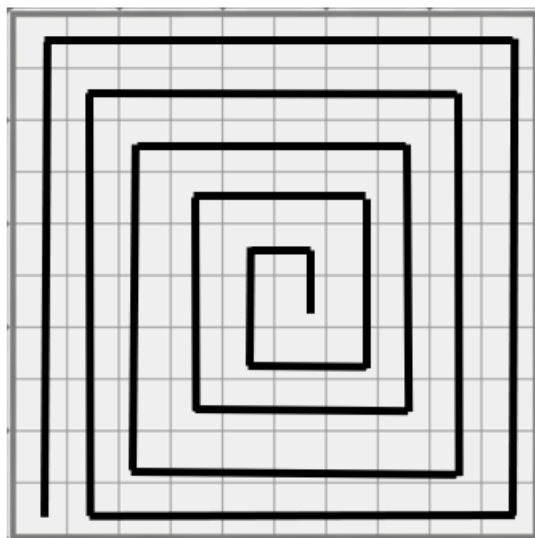


**ESTUDIANTE:** \_\_\_\_\_  
**GRADO: 6** \_\_\_\_\_

**FECHA:** \_\_\_\_\_

**DOCENTE:** William H. Herrera Rey  
william.herrera@sanpedro.edu.co

**TALLER ESPIRAL CUADRÍCULA**



Lea atentamente el Anexo.

De acuerdo a los requerimientos del algoritmo, utilizando su Pc de trabajo y la aplicación VEXcode VR desarrolle el algoritmo que permita superar el reto propuesto.

Guarde el archivo de la simulación en una carpeta local y envíelo por el Aula Virtual como evidencia.

**Zona de juegos:** mapa de cuadrícula

**Desafíos:**

**Nivel 1:** Programe el Robot VR para dibujar una espiral que golpee cada cuadrado en el Mapa de Cuadrícula.

**Nivel 2:** Programe el Robot VR para dibujar una espiral que golpee cada cuadrado. Utilice el lápiz para que cada lado de la espiral tenga un color diferente.

**Nivel 3:** Programe el Robot VR para dibujar una espiral que golpee cada cuadrado. Luego programe el Robot VR para que gire y siga la espiral de regreso a la posición inicial.

**Sugerencia útil:** use el bloque Cambiar variable de la categoría Variables para cambiar una variable por el valor dado cada vez que se repite un ciclo.



Un proceso que se repite nos permite configurar una rutina o secuencia. Es útil utilizar la instrucción repetir para volver a realizar el ciclo.

