



ESTUDIANTE: _____
GRADO: 6 _____

FECHA: _____

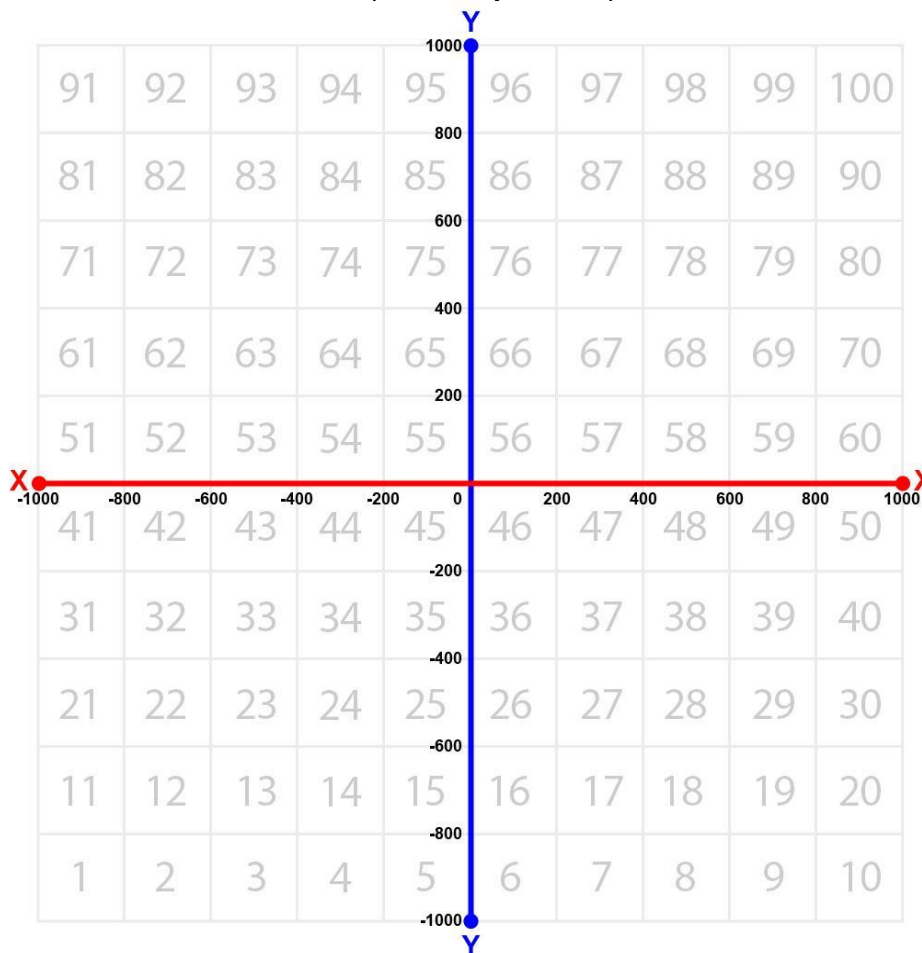
DOCENTE: William H. Herrera Rey
william.herrera@sanpedro.edu.co

TALLER NÚMEROS Y COORDENADAS

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.



Entorno Virtual: Mapa de cuadrícula numérica

Desafíos:

Nivel 1: Programe el robot VR para moverse a las coordenadas (-500 mm, 700 mm). ¿En qué número se detiene el robot VR?

Nivel 2: Mira los siguientes pares de coordenadas. Calcule qué número tocará el robot VR después de viajar a estas coordenadas en secuencia. Use la posición de bloqueo para mover el robot VR para verificar su respuesta.

(-300mm, -900mm)
(700 mm, 700 mm)
(-100 mm, 900 mm)
(500 mm, -300 mm)

Nivel 3: Estima las coordenadas de los siguientes números. Luego, use la posición de bloqueo para mover el robot VR para verificar su respuesta.

22, 38, 64, 85

Consejos útiles:

- Cada cuadrado en el Mapa de cuadrícula numérica mide 200 mm por 200 mm.
- ¿Tiene problemas para encontrar su posición? Verifique el panel VEXcode VR.
- Use la posición del bloque de la categoría Detección para programar ubicaciones específicas.

position X in mm