



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

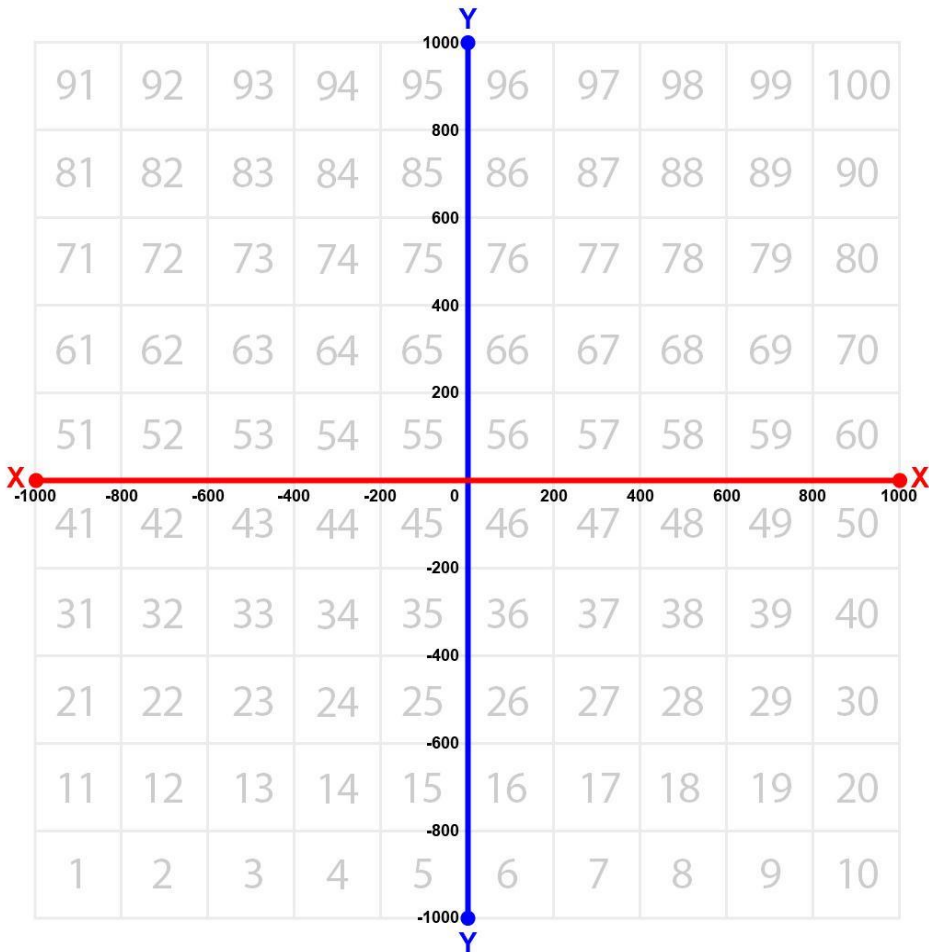
**DOCENTE:** William H. Herrera Rey  
william.herrera@sanpedro.edu.co

**TALLER NÚMEROS Y COORDENADAS – ESTÁNDAR 3.3**

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.