

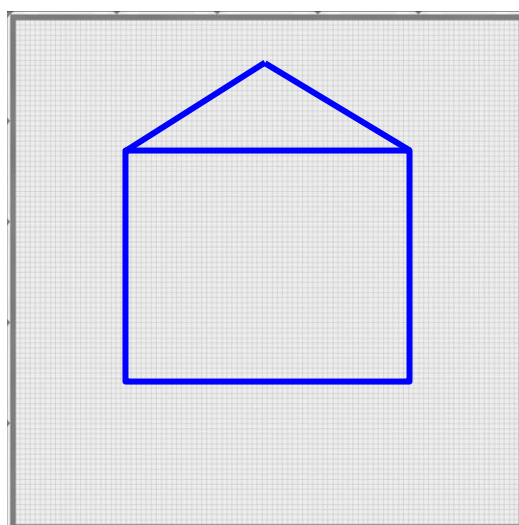


ESTUDIANTE: _____
GRADO: 6 _____

FECHA: _____

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

TALLER DE APLICACIÓN 2: DIBUJA UNA CASA



Lea atentamente el Anexo.

Seleccionando el Entorno/Zona de juegos: Lienzo de Arte/Art Canvas, se propone el siguiente desafío que se realizará en tres etapas, al finalizar se debe adjuntar en el link de la semana 4 del aula virtual el archivo digital de la simulación.

Desafío:

- **Etapla 1.** Programe el robot VR para dibujar una casa en el lienzo de arte usando el bloque Pen. Use un cuadrado para la casa y un triángulo para el techo. Las formas no tienen que ser perfectas.
- **Etapla 2.** Programe el robot VR para agregar un garaje al costado de la casa. Use el bloque de colores Set pen para diferenciar el color del garaje de la casa.
- **Etapla 3.** Decora tu casa agregando ventanas, una puerta, una chimenea u otras decoraciones. ¡Ser creativo está de moda!

Consejos útiles:

- Cada cuadrado en el lienzo de arte mide 20 mm por 20 mm.
- Utilice el bloque de color Establecer lápiz de la categoría Apariencia para seleccionar un color de lápiz al dibujar su casa.

set robot pen to color black ▼