

FICHA

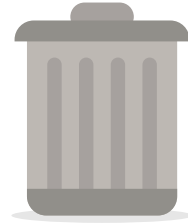
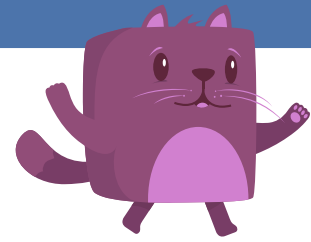
AUTÓMATAS,
COMANDOS Y
PROCEDIMIENTOS

NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

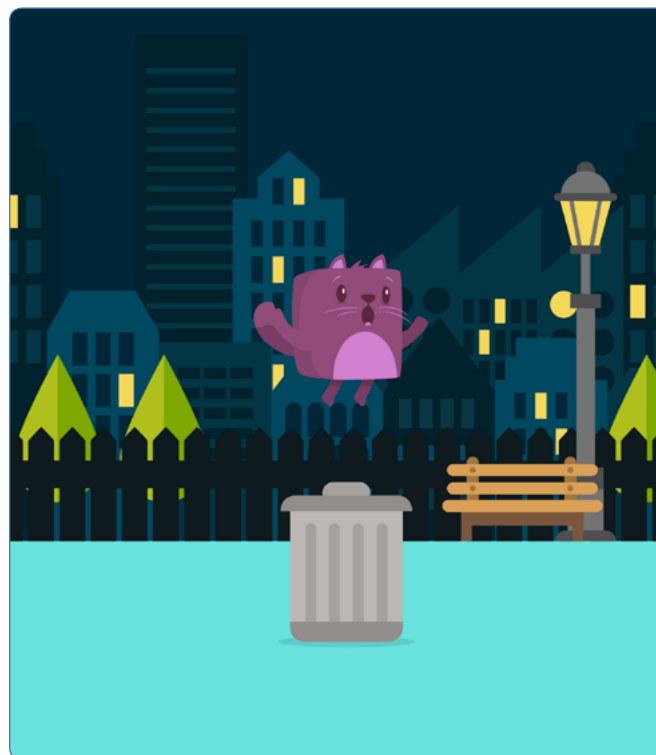
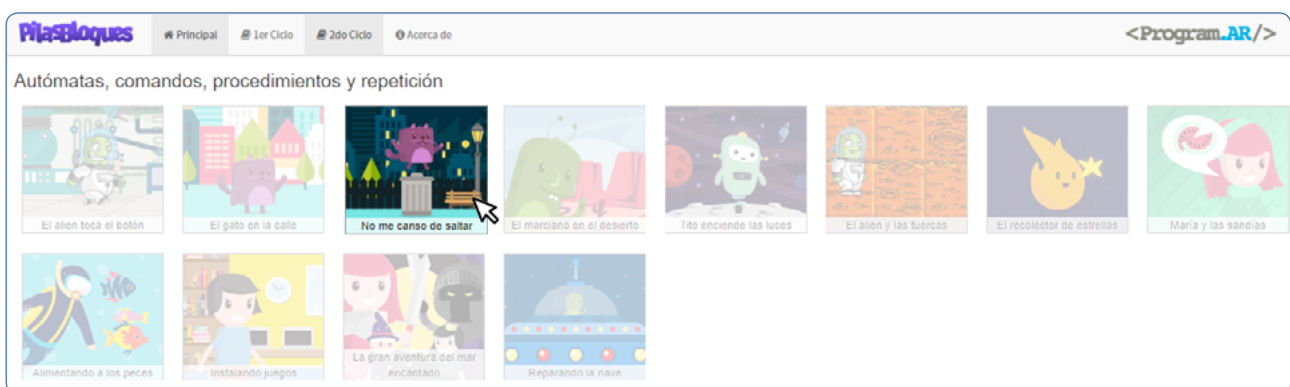
FECHA:

NO ME CANSO DE SALTAR



Luego de esa larga siesta, ¡el gato se despertó con todas las pilas! Quiere aprovechar toda esa energía para hacer sus ejercicios nocturnos. ¿Le das una mano?

1. Buscá en Pilas Bloques la serie de ejercicios “Autómatas, comandos, procedimientos y repetición” y resolvé el desafío “No me canso de saltar” para ayudar al gato a hacer su ejercicio nocturno.



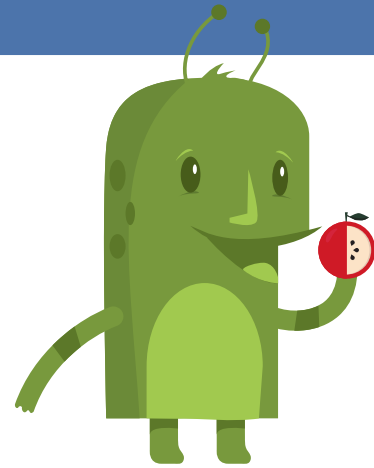
Resolución

NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

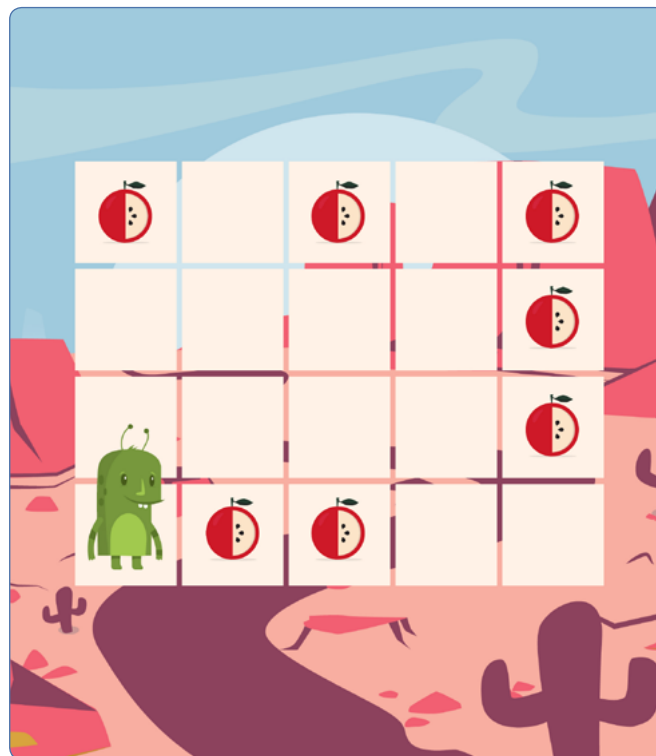
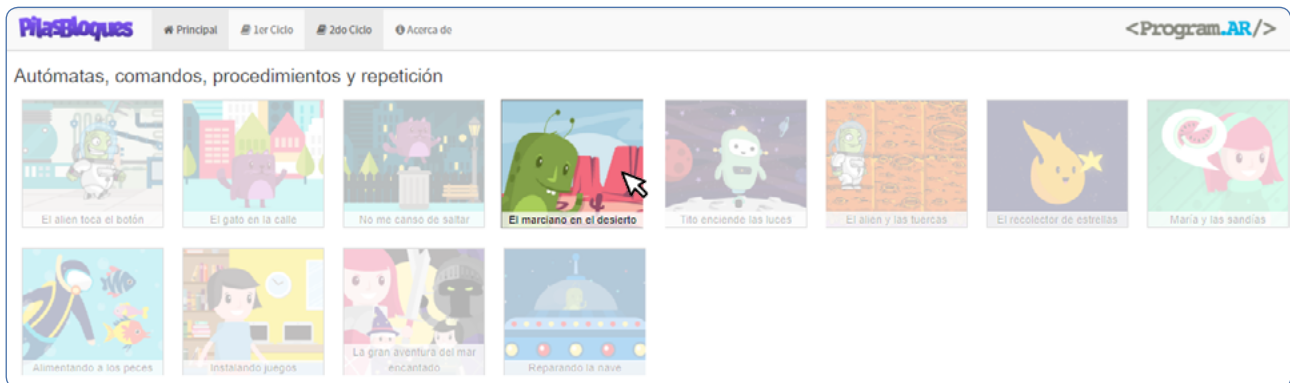
FECHA:

EL MARCIANO EN EL DESIERTO



El marciano llegó a la Tierra buscando hacer nuevos amigos, pero un error en sus cálculos hizo que aterrizara en el medio del desierto. ¿Lo ayudarías a conseguir algo de comida?

1. Buscá en Pilas Bloques la serie de ejercicios "Autómatas, comandos, procedimientos y repetición" y resolvé el desafío "El marciano en el desierto" para conseguirle comida al marciano.



Resolución

INSTALANDO JUEGOS

Ramiro tiene que instalar un juego en 3 computas para divertirse con sus amigos. Los pasos para instalarlo en cada una son: encenderla, escribir la contraseña ("ABC"), instalar el juego y apagar la máquina. Pista: aprovechá que en cada compu hay que hacer el mismo trabajo.

Autómatas, comandos, procedimientos y repetición

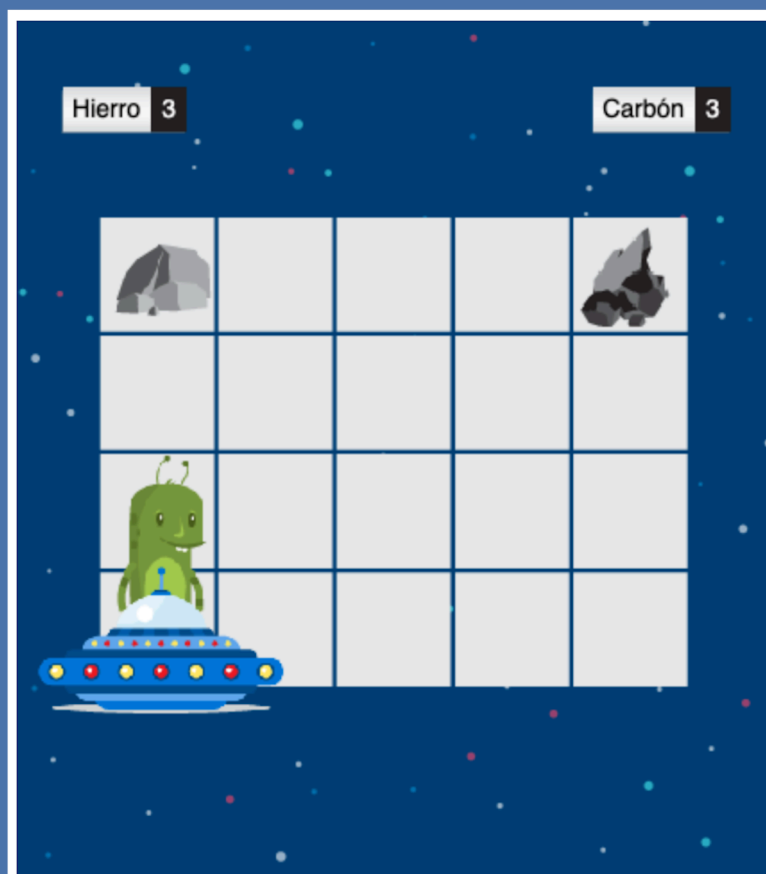


Resolución

REPARANDO LA NAVE

El marciano debe arreglar su nave para poder volver a su hogar. Para lograrlo debe llevar 3 unidades de carbón y 3 de hierro a la nave, pero no puede cargar más de una unidad a la vez.

Autómatas, comandos, procedimientos y repetición



Resolución