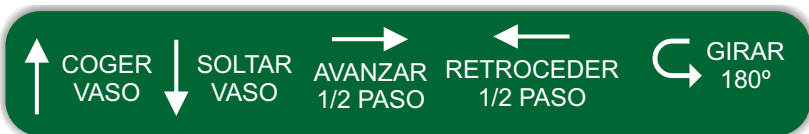


1. El juego consiste en construir torres de vasos siguiendo un código. Unas veces tendremos el código y otras veces una torre o una imagen de una torre de la que tendremos que escribir el código con el que se ha construido.
2. Vamos a tener un tapete donde construir las torres.
3. El código que vamos a utilizar es el siguiente.



OPCIONES DE JUEGO

A.

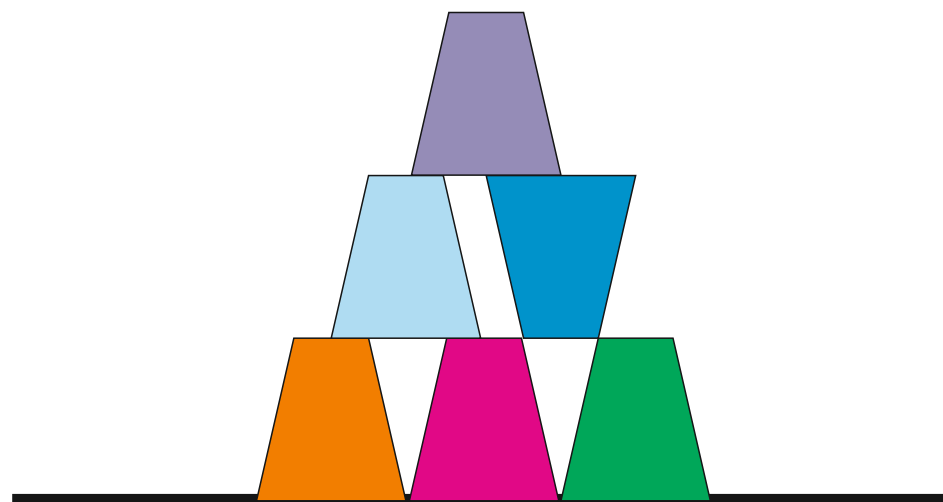
1. Construye una torre
2. Escribe el código que hay tras la construcción de la misma.
3. Si ha habido errores, escríbelos y corrígelos para que el programa funcione bien.

B.

1. Una persona hace de robot y las demás (de 1 a 3) hacen de programadores.
2. El robot sale del espacio y se lleva los vasos y los programadores escriben el código y hacen las pruebas necesarias para que funcione el programa.
3. El robot vuelva a entrar y tiene que construir la torre con el código que han escrito los programadores



LA TORRE DE VASOS_

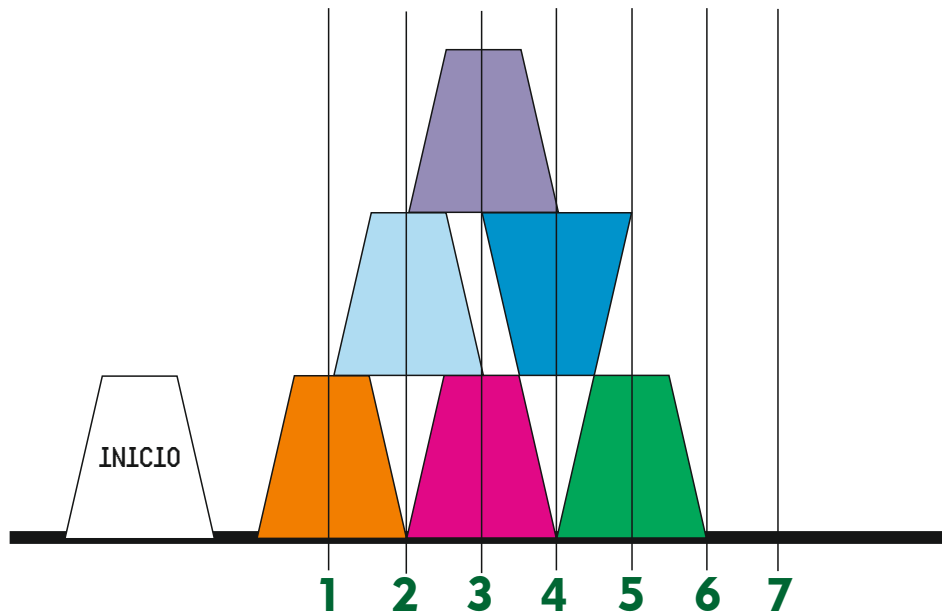


*Los errores son tan valiosos como los aciertos. No puedo encontrar lo que funciona mejor hasta que no encuentre lo que no funciona.
J. Edison (inventor de la bombilla)*

Nombre

Ejemplo

Vocabulario



Green	↑	→	→	→	→	↓	↑	←	←	←	←	←	↓		
Pink	↑	→	→	→	↓	↑	←	←	←	↓					
Orange	↑	→	↓	↑	←	↓									
Dark Blue	↑	→	→	→	↻	↓	↑	←	←	←	←	↓			
Light Blue	↑	→	→	↓	↑	←	←	↓							
Purple	↑	→	→	→	↓	↑	←	←	←	↓					

↑ COGER VASO ↓ SOLTAR VASO → AVANZAR 1/2 PASO ← RETROCEDER 1/2 PASO ↻ GIRAR 180°

Algoritmo: conjunto ordenado de instrucciones que permite completar una tarea.

Codificar/programar: transformar acciones en un lenguaje de símbolos entendible por un ordenador.

Depuración de errores (debugging): encontrar y solucionar problemas en el código.

NOTAS:

