



ACTIVIDAD 10. EN BUCLE

Objetivo:

Uno de los conceptos más característicos del Pensamiento Computacional es el de Bucle. Por Bucle entendemos la instrucción o conjunto de instrucciones que se ejecuta tantas veces como sea necesario para resolver la actividad.

Actividad:

A lo largo de tu estancia en la Isla, hemos podido comprobar que eres bueno resolviendo misiones. Por eso vamos a encargarte una muy especial.

¿Ves el mapa del laberinto?

Pues lo único que tienes que hacer es ir plasmando las instrucciones, pero de acuerdo con las repeticiones que establece el bucle. Por ejemplo, si la flecha significa hacia abajo y hay que repetir 4 veces esa instrucción, tendrás que codificarla de la siguiente manera:

* 4

Ello te va a permitir simplificar la secuencia.

¡Adelante!

