



Instrucciones traducidas al español para los “Laberintos clásicos” (departe de Code.org)

Abajo hay traducciones de las instrucciones para cada laberinto, enseñadas abajo como aparecen en la pantalla (en inglés). Encuentre el número de su laberinto en el círculo blanco enumerado.

Laberinto 1. ¿Puedes ayudarme a atrapar el puerquito malo? Amontona algunos bloques que dicen “*Move Forward*” (avanzar) y oprima el botón “*Run*” (ejecutar programa) para ayudarme a llegar.

Laberinto 2. Este puerquito me está erizando las plumas. Ayúdame a encontrarlo.

Laberinto 3. Traza el camino al puerquito payaso. ¡Evita las bombas (TNT) o si no las plumas van a volar!

Laberinto 4. Guíame al malvado verde. (Cuidado con las bombas (TNT))

Laberinto 5. Mantiene la calma y ayúdame a encontrar el puerquito malo. ¡O de lo contrario puedo enojarme!

Laberinto 6. Hay una manera de llegar al puerquito usando solamente 2 bloques. ¿Puedes averiguarlo?

Laberinto 7. Intenta de llevarme al intruso verde usando sólo 3 bloques.

Laberinto 8. Ayúdame a desaparecer a este puerquito malo usando el mínimo número de bloques. Intenta usar más de un bloque “*repeat times*” (repite veces).

Laberinto 9. Cuando el bloque es color gris, quiere decir que no se puede borrar. Resuelve el laberinto usando este bloque “*repeat*” (repetir) que repita tres veces. Intenta poner los tres bloques dentro del bloque gris que dice “*repeat*”(repetir) : *move, move, turn* (mover, mover, girar)

www.FamilyCodeNight.org

A program of MV GATE, Inc., a 501(c)3 non-profit
(415) 388-0184

Laberinto 10. Ahora trata de usar el nuevo bloque, “*repeat until*” (repetir hasta) – repetirá hasta llegar al puerquito enfadoso.

Laberinto 11. Una vez más para practicar – ¿puedes resolver éste usando sólo 4 bloques?

Laberinto 12. Querida persona. Soy zombi. Tengo hambre. Necesito ...llegar... a girasol... ¿Me puedes llevar ahí con sólo 5 bloques?

Laberinto 13. Este es parecido, pero un poco diferente. ¿Puedes hacerlo con sólo 5 bloques?

Laberinto 14. Usa el nuevo bloque “*if*” (si) para ayudarme saber cuándo debo dar vuelta. Sugerencia: sólo necesitas un bloque más, pero aprende como hacerlo para que lo puedas hacer solo la próxima vez.

Laberinto 15. Este es igual al último rompecabezas, pero tienes recordar cómo usaste el bloque “*if*” (si) y el bloque “*repeat*” (repetir) juntos.

Laberinto 16. ¡Bellota! ¡Bellota! ¡Bellota! Usa un bloque “*if*” (si) para llevarme ahí con el mínimo número de bloques.

Laberinto 17. Ahora lo vamos a hacer otra vez para practicar – esto no es muy diferente, ¡pero ten cuidado por la pared!

Laberinto 18. El bloque “*if-else*” (si-también) se da cuenta de la condición, y entonces hace una cosa u otra. Para llevarme a la bellota intenta de usar este nuevo bloque.

Laberinto 19. Una práctica más del bloque “*if-else*” (si-también), ¿puedes hacerlo bien en tu primer intento?

Laberinto 20. ¿Puedes añadir sólo 3 bloques para ayudarme a resolver este rompecabezas más complejo? Si lo haces correctamente, puedes caminar cualquier camino curvo, sin importar la distancia. ¡Apúrate, el hielo se derrite!