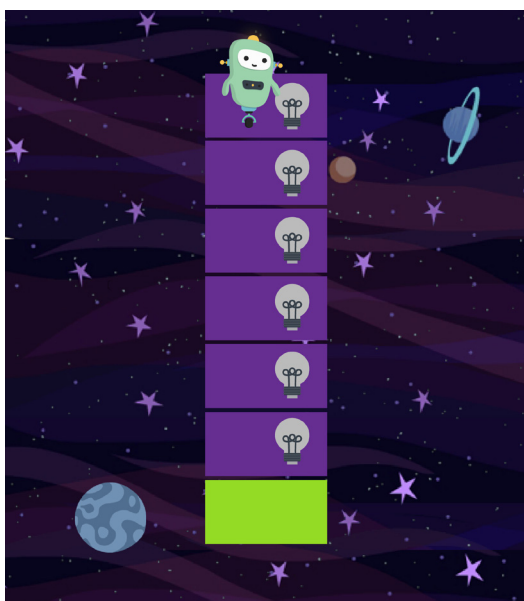




Tito recargado <http://pilasbloques.program.ar/online/#/desafios/TitoRecargado>

En esta actividad de Pilas Bloques, el robot –de manera similar a como sucedía en Lightbot– debe encender las lamparitas ubicadas en las celdas violetas. Si bien la longitud total de la fila es siempre la misma (siete casillas o celdas), el número y la ubicación de las lamparitas puede cambiar, lo que se verifica al presionar repetidamente el botón Ejecutar. Solamente la última celda permanece invariable: nunca es violeta (por lo tanto, nunca encontraremos en ella una lamparita).

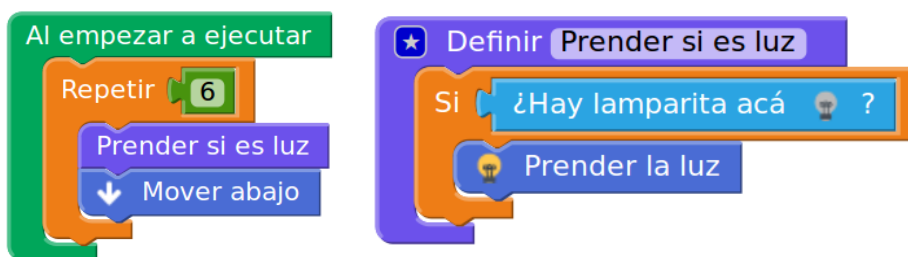


Las instrucciones primitivas son las siguientes:

Prender luz

Mover abajo

La solución del problema es similar a la de *Tres naranjas*, con la diferencia de que la acción de *avanzar* es posterior a la otra acción del par (en este caso, *prender si es luz*) y que las dos acciones deben repetirse 6 veces. Se indica que el robot ejecute *prender si es luz* antes de comenzar a avanzar porque la primera celda puede tener una luz; la secuencia se repite 6 veces (y no 7) porque la última celda nunca tendrá una luz.

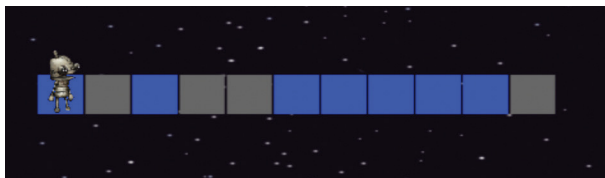




Lightbot recargado

<http://scratch.mit.edu/projects/42293536/#editor>

En esta actividad de Scratch, el robot –tal como sucedía en Lightbot– debe encender las celdas azules. Si bien la longitud total de la fila es siempre la misma (once casillas o celdas), el número y la ubicación de las celdas azules pueden cambiar, lo que se verifica al presionar repetidamente la banderita verde. Solamente la última celda permanece invariable: nunca es azul (por lo tanto, no es posible encenderla).



Las instrucciones primitivas son las siguientes:

Prender luz

Avanzar

La solución del problema es similar a la de *Tres naranjas*, con la diferencia de que la acción de *avanzar* es posterior a la otra acción del par (en este caso, *prender si es luz*) y que las dos acciones deben repetirse 10 veces. Se indica que el robot ejecute *prender si es luz* antes de comenzar a avanzar porque la primera celda puede tener una luz; la secuencia se repite 10 veces (y no 11) porque la última celda nunca tendrá una luz.

