

COMPUTACION

3° "A" y "B"

Trabajo Práctico: Programación #1: "Repartir caramelos"

Fecha de presentación: martes 17/05/22

Leer el siguiente texto, ejecuta Gobstones de manera en línea (online) y envía una captura de pantalla del programa ejecutándose a profesorsergiobaigorria@gmail.com . ¡Cuidado con la dirección de correo! Escríbela con cuidado.

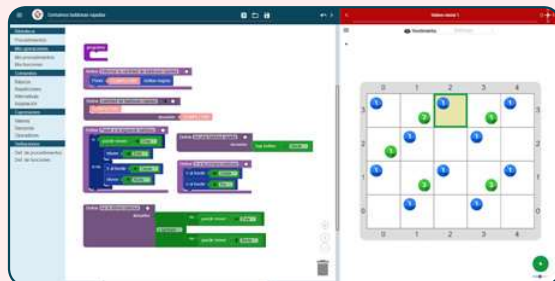
La simulación virtual

Para la segunda parte de la actividad, usaremos Gobstones y, preferentemente, un proyector. De no contar con uno, se pueden formar grupos de estudiantes alrededor de algunas computadoras.

¿Qué es Gobstones?

Gobstones es un lenguaje de programación desarrollado por un equipo de la Universidad Nacional de Quilmes, especialmente diseñado para enseñar a programar. Existen distintos entornos de Gobstones. En este manual se trabaja con Gobstones Jr., que permite construir programas usando bloques encastrables.

Puede usarse tanto en línea como fuera de línea. La versión fuera de línea puede descargarse de www.gobstones.org y se encuentra disponible para Linux y Windows.

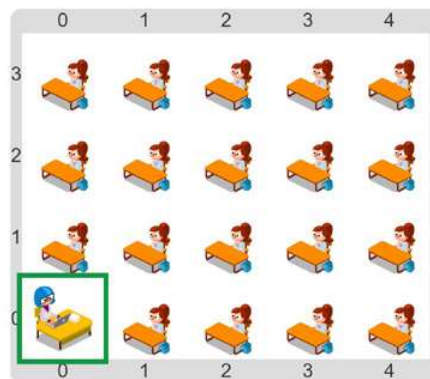


Cargamos el entorno de programación de Gobstones y abrimos el proyecto “Repartija de caramelos”. Si trabajamos con la versión en línea el proyecto puede seleccionarse desde <http://program.ar/gobstones>.



Menú de selección de proyectos

Una vez cargado, presionamos el botón *Ejecutar* para que comience una corrida del programa. Podrá observarse entonces una situación muy parecida a la del juego de rol. Un docente reparte caramelos a un grupo de estudiantes y recoge luego los envoltorios. En caso de que se quiera modificar la velocidad de ejecución del programa, puede usarse la barra lateral que se encuentra debajo del botón *Ejecutar*.



Proyecto “Repartija de caramelos”

Para ver el paso a paso

La barra azul debajo del botón *Ejecutar* permite variar la velocidad de la ejecución de los programas. Para poder ver el paso a paso, hay que mover el control de velocidad hacia la izquierda.



Botón *Ejecutar*

Control de velocidad de ejecución

Preguntamos: “¿Qué similitudes observan con lo hecho anteriormente?”. Es muy parecido, pero en la computadora. “O sea que los problemas del mundo real pueden simularse virtualmente. ¿Cómo creen, en este caso, que se le dieron las instrucciones a Kioscobot?”. ¡Mediante un programa!
