

PROGRAMACIÓN EN LENGUAJE LOGO

PRÁCTICA 6



Nombre: _____ Nº: _____

Nombre: _____ Nº: _____

Curso/Clase: _____ Ordenador: _____

NOTA:

1.- ENTRA EN WINLOGO



2.- PARA ABRIR LA VENTANA DE EDICIÓN (DONDE SE ESCRIBEN LOS PROGRAMAS) PULSA



3.- ESCRIBE EL SIGUIENTE PROGRAMA.

```
PARA averigua
escribe [¿cual crees que es el secreto?]
haz "intento leepalabra
si :intento="fuego [escribe [has acertado]] [escribe [has fallado]]
FIN
```

4.- INTERPRETA Y EJECUTA TU PROGRAMA TANTAS VECES COMO NECESITES PARA PODER

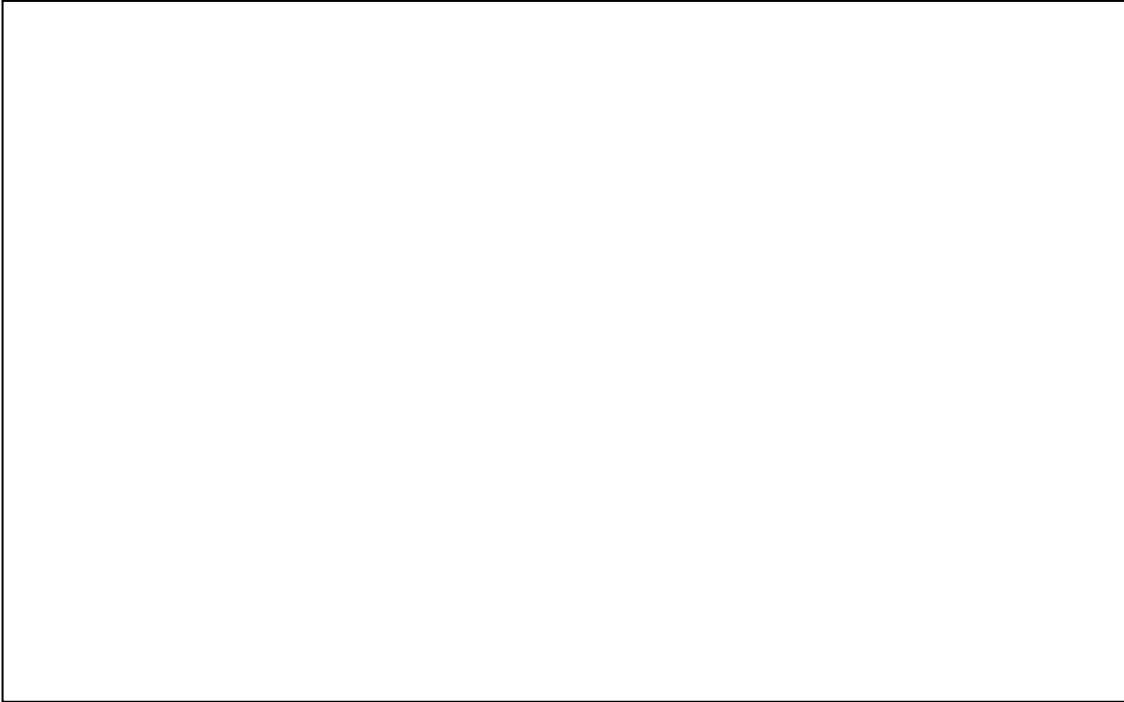
CONTESTAR LAS PREGUNTAS DE LOS SIGUIENTES APARTADOS.

5.- ESCRIBE AQUÍ EL RESULTADO QUE SE OBTIENE EN LA VENTANA DE TEXTOS AL INTRODUCIR COMO DATO DE ENTRADA LA PALABRA agua.

6.- ESCRIBE AQUÍ EL RESULTADO QUE SE OBTIENE EN LA VENTANA DE TEXTOS AL INTRODUCIR COMO DATO DE ENTRADA LA PALABRA fuego.

7.- ¿QUÉ “DECIDE” LA INSTRUCCIÓN si :intento="fuego [escribe [has acertado]] [escribe [has fallado]]?

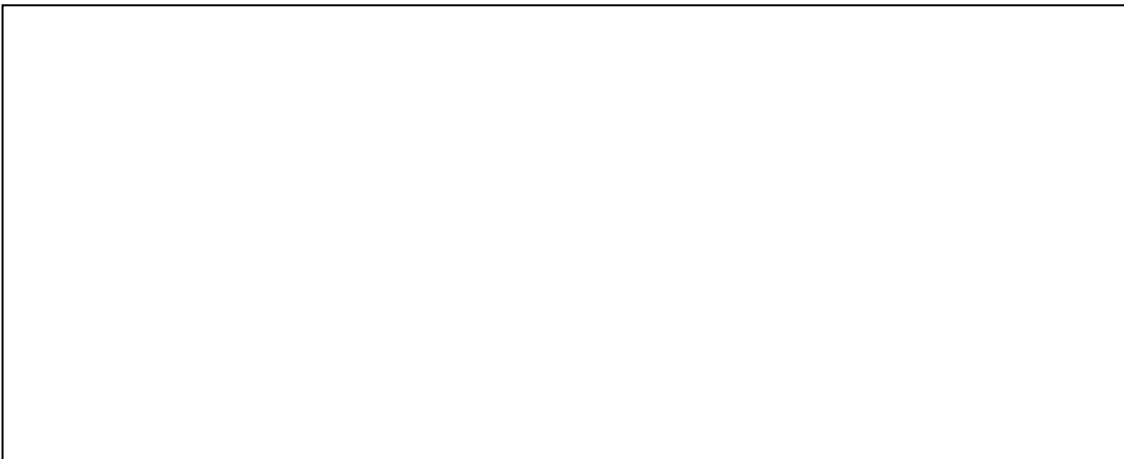
8.- EXPLICA CUÁLES SON Y QUÉ REALIZAN CADA UNA DE LAS 3 INSTRUCCIONES DEL PROGRAMA.



9.- AÑADE UNA CUARTA INSTRUCCIÓN AL FINAL DEL PROGRAMA QUE SEA :

`si :intento="fuego [alto] [averigua]`

¿EN QUÉ CAMBIA EL COMPORTAMIENTO DEL PROGRAMA CON ESTA NUEVA INSTRUCCIÓN?



10.- MODIFICA EL PROGRAMA PARA QUE AHORA SE ACIERTE CUANDO SE INTRODUCE LA PALABRA `aire` Y SE FALLE EN CUALQUIER OTRO CASO. ESCRIBE AQUÍ EL PROGRAMA MODIFICADO.

