

# PROGRAMACIÓN EN LENGUAJE LOGO

## PRÁCTICA 8



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 moneda
escribe [¿Qué eliges: cara o cruz?]
haz "eleccion leepalabra
haz "sorteo azar 10
si :sorteo>4 [haz "resultado "cara] [haz "resultado "cruz]
si :resultado=:eleccion [escribe [Has ganado]] [escribe [Has perdido]]
FIN
```

### 4.- INTERPRETA Y EJECUTA TU PROGRAMA TANTAS VECES COMO NECESITES HASTA QUE TENGAS

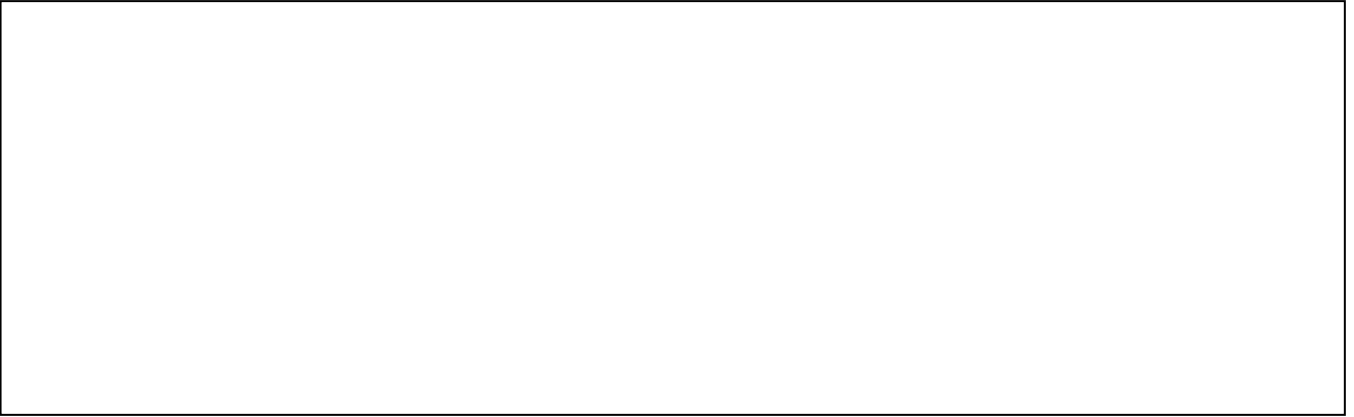
SUFICIENTES DATOS PARA PODER CONTESTAR LAS PREGUNTAS DE LOS SIGUIENTES APARTADOS.

### 5.- ¿SIEMPRE QUE INTRODUCES cara COMO DATO DE ENTRADA DEL PROGRAMA moneda SE OBTIENE EL MISMO RESULTADO (GANAR O PERDER)? ¿POR QUÉ?

### 6.- ¿QUÉ SUCEDE SI INTRODUCES COMO DATO DE ENTRADA CUALQUIER OTRA PALABRA QUE NO SEA cara O cruz?

7.- DIBUJA EL DIAGRAMA DE ENTRADA Y SALIDA DEL PROGRAMA moneda.

**RECUERDA:** EL DIAGRAMA DE ENTRADA Y SALIDA DE UN PROGRAMA ES UN RECTÁNGULO LLAMADO IGUAL QUE EL PROGRAMA AL QUE LE ENTRAN FLECHAS (DATOS DE ENTRADA) Y QUE EMITE FLECHAS (DATOS DE SALIDA).



8.- EXPLICA QUÉ REALIZAN LAS SIGUIENTES INSTRUCCIONES DEL PROGRAMA.

a) escribe [¿Qué eliges: cara o cruz?]



b) haz "eleccion leepalabra



c) haz "sorteo azar 10



d) si :sorteo>4 [haz "resultado "cara] [haz "resultado "cruz]



e) si :resultado=:eleccion [escribe [Has ganado]] [escribe [Has perdido]]

**9.- MODIFICA EL PROGRAMA moneda PARA QUE CUANDO SE PIERDA VUELVA A EMPEZAR PARA DAR UNA NUEVA OPORTUNIDAD. SI SE GANA EL PROGRAMA DEBE DETENERSE. ESCRIBE AQUÍ EL PROGRAMA MODIFICADO:**

**10 (OPTATIVA).- MODIFICA EL PROGRAMA moneda PARA QUE HAYA MÁS PROBABILIDAD DE QUE SALGA CARA QUE CRUZ. ESCRIBE AQUÍ EL PROGRAMA MODIFICADO:**