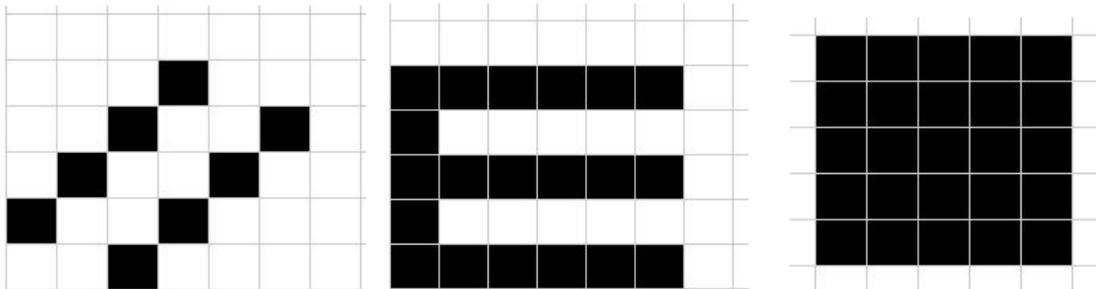


Práctica 3.3 - Repetición Simple

Ejercicio N° 1

Implementar utilizando QDraw los **procedimientos** que realicen los siguientes dibujos. Recuerda que ahora tenemos más herramientas de programación:

- Dividir en tareas más pequeñas que se puedan reutilizar.
- Repetición simple



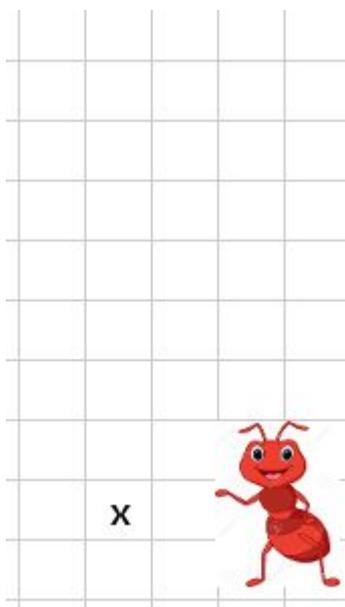
Ejercicio N° 2

Se ha determinado que desde el inicio del recorrido hasta llegar a su casa la hormiguita viajera debe dar 7 pasos, se nos encomienda implementar el procedimiento

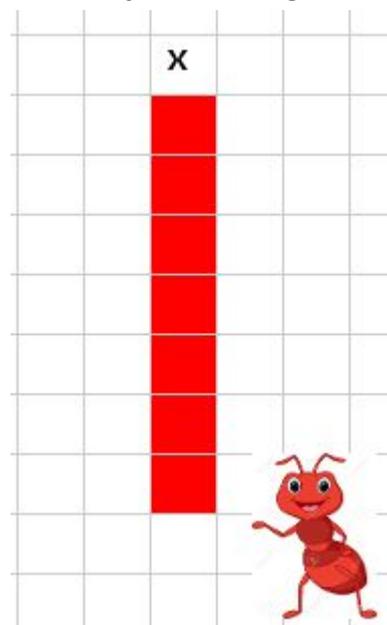
LlegarAHogar() que pinte de color Rojo el camino que debe recorrer hasta su hogar.

En la figura a continuación se muestra un tablero de ejemplo antes y después de usar el procedimiento **LlegarAHogar()**.

Antes de ejecutar **LlegarAHogar()**.



Después de ejecutar **LlegarAHogar()**.

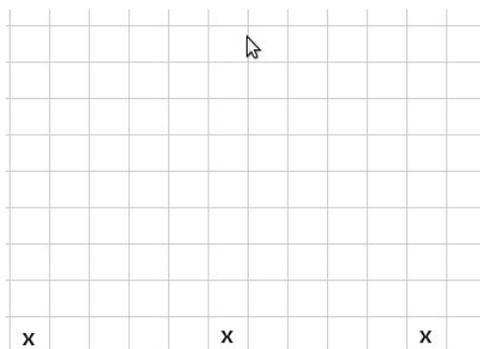


Práctica 3.3 - Repetición Simple

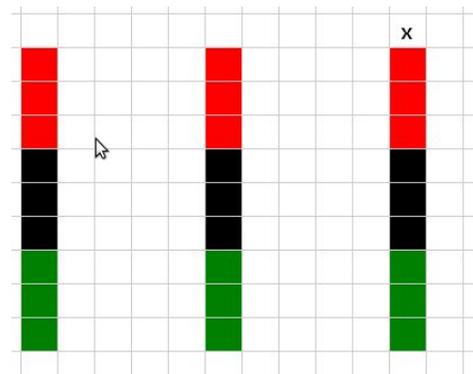
Ejercicio N° 3

El municipio de Berazategui está instalando semáforos en diferentes zonas de su distrito. Se nos encomienda implementar el procedimiento `ColocarSemaforosEnZonaX()`, que ponga un semáforo en cada celda marcada con X. En la figura a continuación se muestra un tablero de ejemplo antes y después de usar el procedimiento `ColocarSemaforosEnZonaX()`.

Antes de `ColocarSemaforosEnZonaX()`.

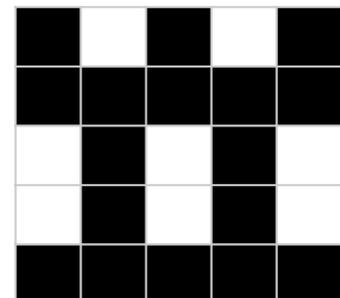


Después de `ColocarSemaforosEnZonaX()`.



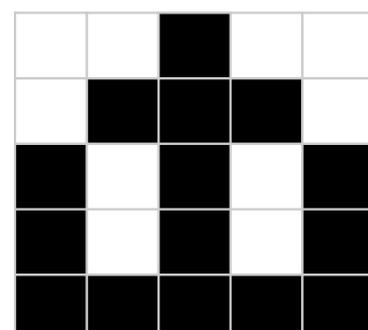
Ejercicio N° 4

Se pide implementar el procedimiento `DibujarTorre()` que permita dibujar la pieza del juego de ajedrez según el ejemplo de la figura. La pieza cabe en un cuadrado de 5x5 celdas de QDraw. El cabezal comienza en la esquina inferior izquierda del cuadrado de 5x5 celdas y debe terminar en la misma celda donde comenzó.



Ejercicio N° 5

Se pide implementar el procedimiento `DibujarRey()` que permita dibujar la pieza del juego de ajedrez según el ejemplo de la figura. La pieza cabe en un cuadrado de 5x5 celdas de QDraw. El cabezal comienza en la esquina inferior izquierda del

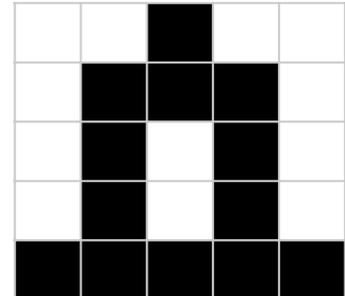


Práctica 3.3 - Repetición Simple

cuadrado de 5x5 celdas y debe terminar en la misma celda donde comenzó.

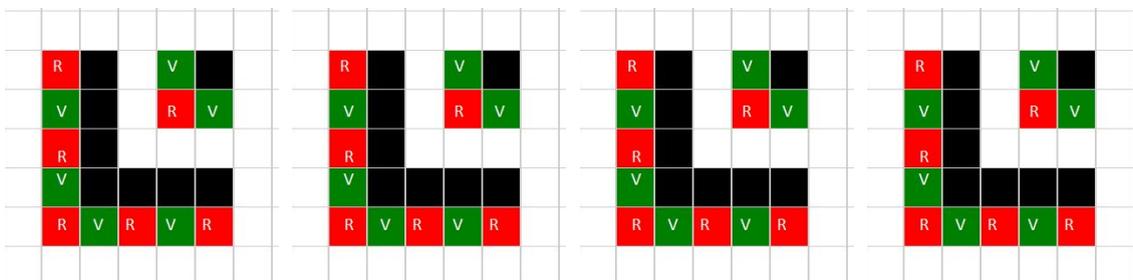
Ejercicio N° 6

Se pide implementar el procedimiento **DibujarAlfil()** que permita dibujar la pieza del juego según el ejemplo de la figura. La pieza cabe en un cuadrado de 5x5 celdas de QDraw. El cabezal comienza en la esquina inferior izquierda del cuadrado de 5x5 celdas y debe terminar en la misma celda donde comenzó.



Ejercicio N° 7

Implementar utilizando QDraw el **procedimiento** que realice el siguiente dibujo. El cabezal comienza en la esquina inferior izquierda del cuadrado de 30x7 celdas



Recuerda utilizar las buenas prácticas de programación