

Práctica 3.2 - Sintaxis estricta: QDraw

Ejercicio 1: el Rosco

Tomando como referencia el conocido juego, se deberán completar las palabras correspondientes en base a su definición. Cada letra hace referencia a una palabra. Prestar atención que en algunos casos la palabra **comienza** con dicha letra y en otros, **contiene** la letra en alguna parte de la misma.

Nota: no se encuentran todas las letras del abecedario.



Aquí las palabras a completar para cada letra:

A: (comienza con). Primera etapa que debe realizar quien programa.

Respuesta: _____

B: (contiene). Resultado que se obtiene al ejecutar un programa utilizando las primitivas de QDraw

Respuesta: _____

C: (comienza con). Acción que se realiza al programar y crear la documentación de un programa. Forma parte de las buenas prácticas de programación.

Respuesta: _____

D: (comienza con). Forma específica de comunicar un programa que acompaña su código fuente.

Respuesta: _____

E: (comienza con). Situación que se genera cuando un programa no cumple con lo especificado. Puede haber de 2 tipos.

Respuesta: _____

G: (contiene). Secuencia de pasos ordenados con un objetivo puntual.

Respuesta: _____

Práctica 3.2 - Sintaxis estricta: QDraw

I: (comienza con). Orden que se le da a un autómata mediante el lenguaje QDraw.

Respuesta: _____

J: (contiene). Acción que se realiza sobre el código fuente de un programa con el objetivo de obtener un resultado.

Respuesta: _____

L: (comienza con). Conjunto de sintaxis y reglas para comunicar.

Respuesta: _____

M: (contiene). Algoritmo ejecutable por un autómata.

Respuesta: _____

N: (contiene). Concepto esencial de programación que permite clasificar información en base a patrones.

Respuesta: _____

O: (contiene). Computadora capaz de ejecutar programas.

Respuesta: _____

P: (comienza con). Información necesaria, descrita en la documentación, que se debe considerar antes de la ejecución de un programa para evitar errores.

Respuesta: _____

Q: (contiene). Nombre utilizado para referenciar la secuencia ordenada de instrucciones que conforman un programa.

Respuesta: _____

R: (contiene). Objetivo principal del programa detallado en la documentación.

Respuesta: _____

S: (comienza con). Reglas correspondientes a un lenguaje, que se utilizan para escribir el código de un programa.

Respuesta: _____

T: (comienza con). Herramienta que utiliza QDraw para que el cabezal se pueda desplazar.

Respuesta: _____

Práctica 3.2 - Sintaxis estricta: QDraw

V: (contiene). Concepto esencial de programación que se corresponde con la etapa final que debe realizar el/la programadora para verificar su programa.

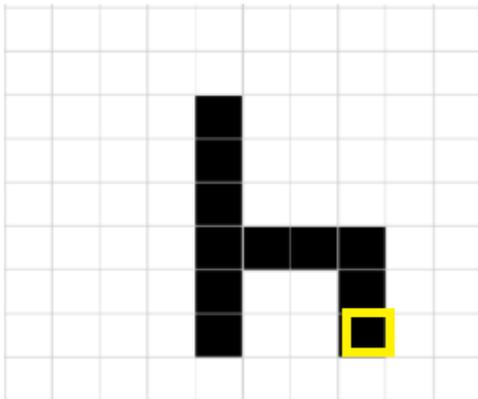
Respuesta: _____

Z: (contiene). Herramienta que utiliza QDraw para desplazarse y dibujar sobre el tablero.

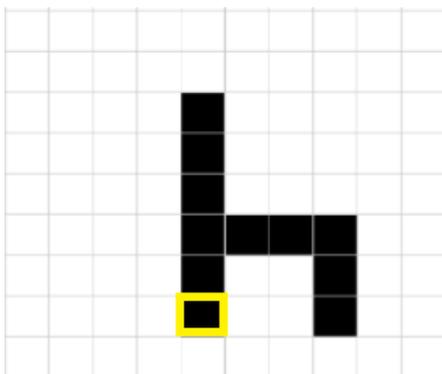
Respuesta: _____

Ejercicio 2

- a. Utilizando QDraw, escribir un programa, con su correspondiente documentación, que dibuje la silla que se muestra en la imagen. El cabezal se encuentra en la parte inferior de la pata delantera de la silla.



- b. Si tuviéramos la siguiente imagen con el cabezal iniciando en otra celda. ¿Qué cambiaría?



Ejercicio 3

Utilizando QDraw, escribir un programa, con su correspondiente documentación, que dibuje la flecha que se muestra en la imagen. El cabezal inicia en la celda central de la punta de la flecha.

Práctica 3.2 - Sintaxis estricta: QDraw

