



Caminhos da Arte

Desafio

Nessa atividade será necessário dois participantes: um será o “programador” e o outro será o “computador”. O objetivo do “programador” é fazer com que o “computador” leve o artista até a sua obra. Para tanto, o “computador” deve realizar somente os movimentos que o “programador” informar.

Dica

Utilize comandos precisos como, por exemplo, “siga em frente 2 casas”, entre outros.



Caminhos da Arte

Desafio

Nesta atividade será necessário dois participantes: um será o “programador” e o outro será o “computador”. O objetivo do “programador” é fazer com que o “computador” leve o artista até a sua obra. Para tanto, o “computador” deve realizar somente os movimentos que o “programador” informar.

Dica

Utilize comandos precisos como, por exemplo, “siga em frente 2 casas”, entre outros.

