

TECNOLOGÍA – ACTIVIDAD DE AULA	Nº 101.0. – Misión 2 FLL 2009	NOTA
3 sesiones de 55 min		
Accediendo a los objetos		PUNTUACIÓN
		100 Puntos

TUS DATOS				
Nombre:		Curso:		Fecha: ___/___/___

INTRODUCCIÓN
<p>En esta misión hay que conseguir tocar el máximo número de MARCADORES DE ACCESO, (hay 4) y valen 25 puntos cada uno.</p> <p>Visita el siguiente video de YouTube para conseguir más indicaciones.</p> <p>http://www.youtube.com/watch?v=-g-V8pBVzpg</p>

ENUNCIADO
<p>Debes conseguir, en el menor tiempo posible, que el robot toque el máximo número de MARCADORES DE ACCESO. Esta misión es muy importante ya que se pueden conseguir 100 de los 400 puntos que hay en juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Por cada uno que tire son 25 puntos.

ESQUEMA DE BLOQUES

PROGRAMA (NXT-G)

EJERCICIOS:

Como puedes comprobar esto se está poniendo cada vez más interesante, en esta misión hay que conseguir tirar los 4 **MARCADORES DE ACCESO** del tablero, como valen **25 puntos cada uno**, en esta misión puedes conseguir **100 puntos**. Describe los movimientos del robot con tus propias palabras.

CONCLUSIONES

Describe las dificultades que te han surgido durante el ejercicio y como las has superado: