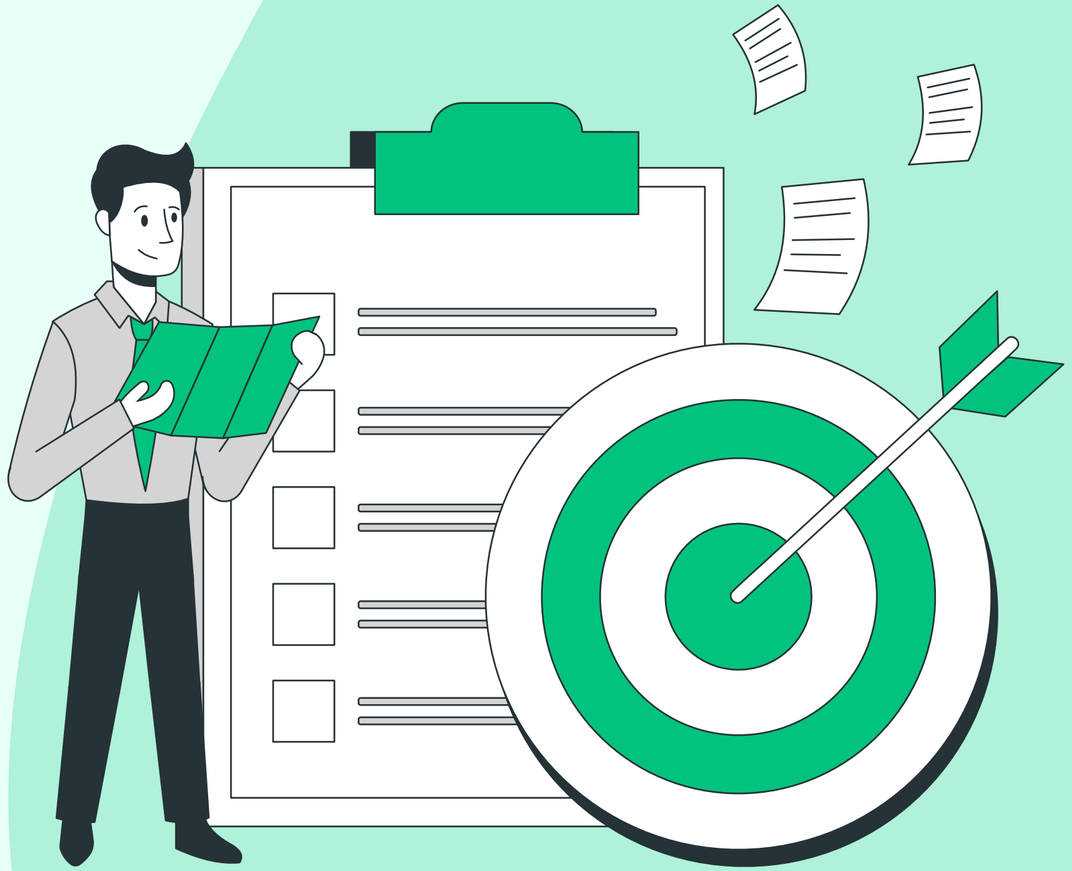
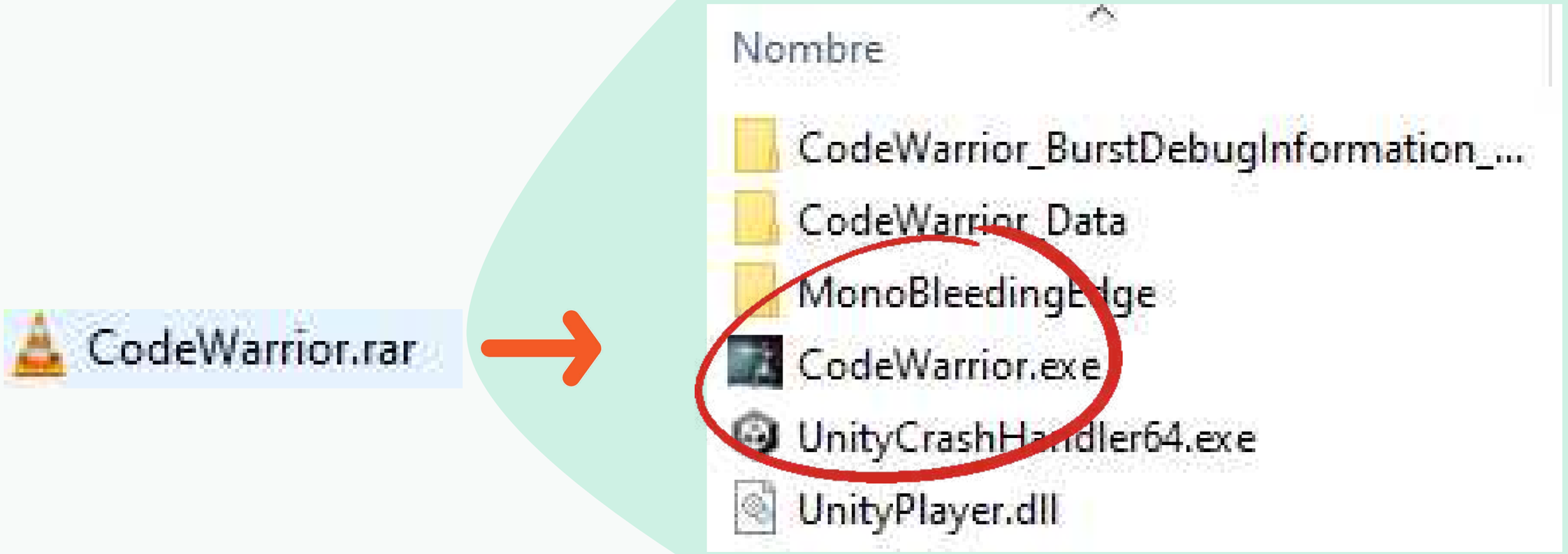
MANUAL DE USUARIOS



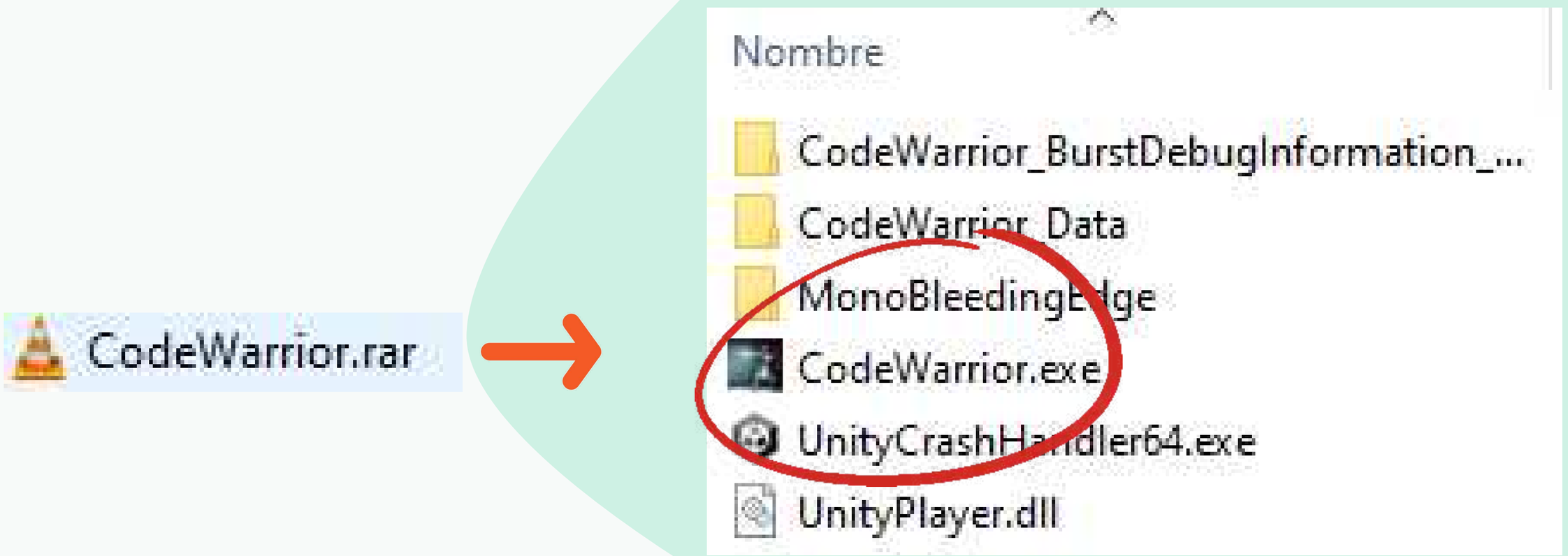
Micromundo Codewarrior

Abrir el micromundo

Una vez descomprimido el archivo, dar clic en el archivo CodeWarrior.exe, el cual es tipo aplicación.



Y de inmediato ingresara al micromundo CodeWarrior

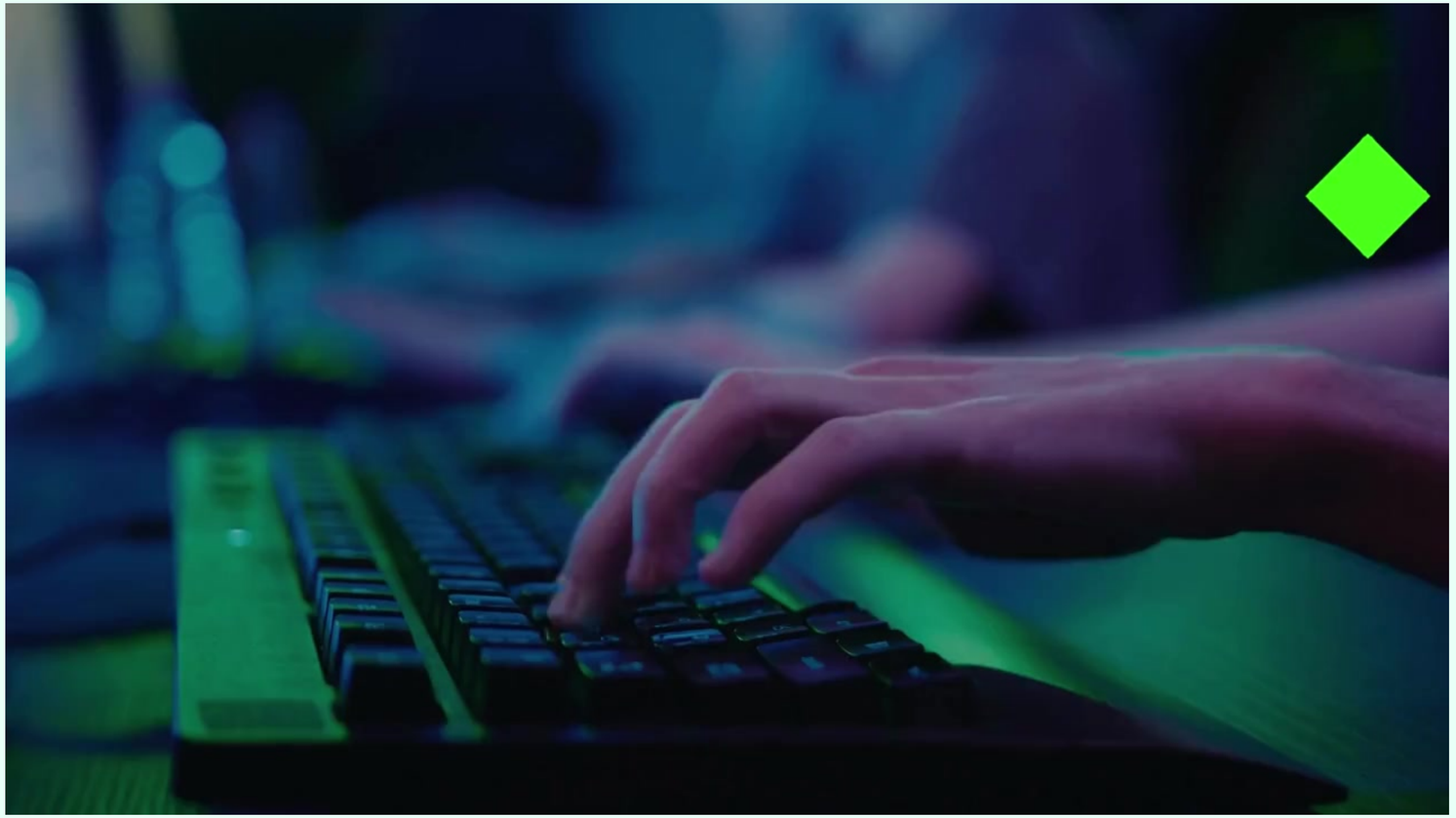


Bienvenida

CODE WARRIOR

APRENDE A PROGRAMAR JUGANDO

Video introductor de porque aprenderemos a usar Python en este micromundo



Registro

Al dar Clic en “Registro”



Ingrese nombre del usuario, contraseña y la confirmación de esta.

Luego dar clic en “Registro”



En caso de ya estar registrado , da clic en login y vuelve a ese modulo para que inicie sesión



Inicio de sesión

Solo ingresa nombre de usuario y contraseña

Da clic en “Login”



Configuración básica

Al mover el slider de brillo, este se oscurece y viceversa.





También puede modificar resolución, calidad de la imagen y volumen.





Puntaje

La valorización de los niveles se encuentra dada por estrellas mostradas al completar el nivel.



Según el tiempo que se tarde, si el jugador tarda mucho en resolver el nivel recibirá 1 estrella por el contrario si se realiza con velocidad puede obtener 2 o 3 estrellas.



Libro de conceptos y Selección de niveles

Puede elegir si desea ver en el libro algunos conceptos básicos del pensamiento computacional o si prefiere omitirlo e ir directo a la sección de niveles



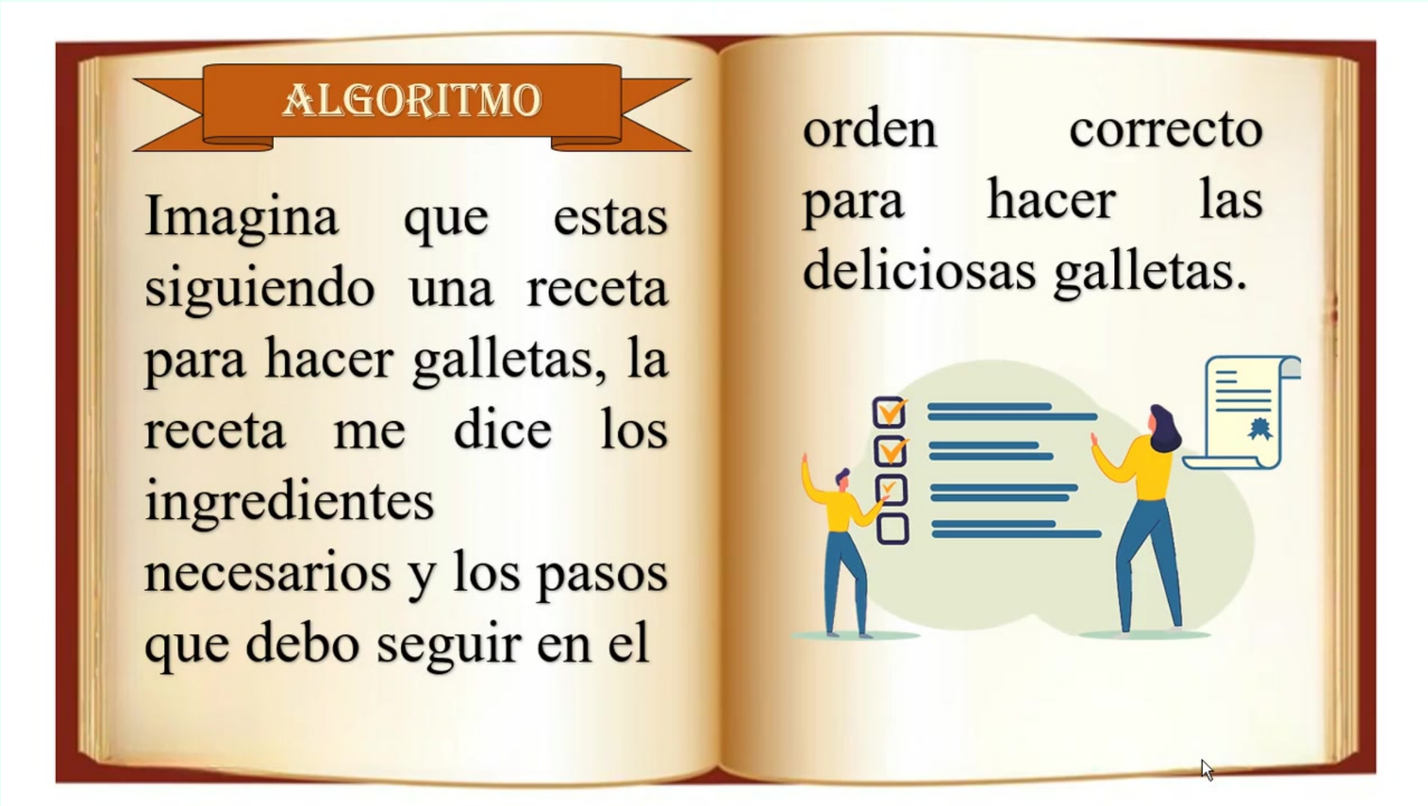
Libro

Se reproducira un video en el que hay varios conceptos relevantes en le mundo de la programación.



PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

Es una forma de pensar lógica y estructurada que nos ayuda a solucionar problemas utilizando los mismos pasos que sigue una computadora.



Al finalizar vuelve al menú inicial donde puede continuar con las temáticas del micromundo y sus respectivos niveles

Elección de niveles

En este apartado al dar clic a cada uno de los niveles nos llevara a el



Sin embargo, los siguientes se van activando a medida que avance el usuario



Introducción del primer tema

Se reproducirá de un video explicativo sobre la estructura básica para programar en Python



Al finalizar el video lo dirige a un nivel relacionado con la temática

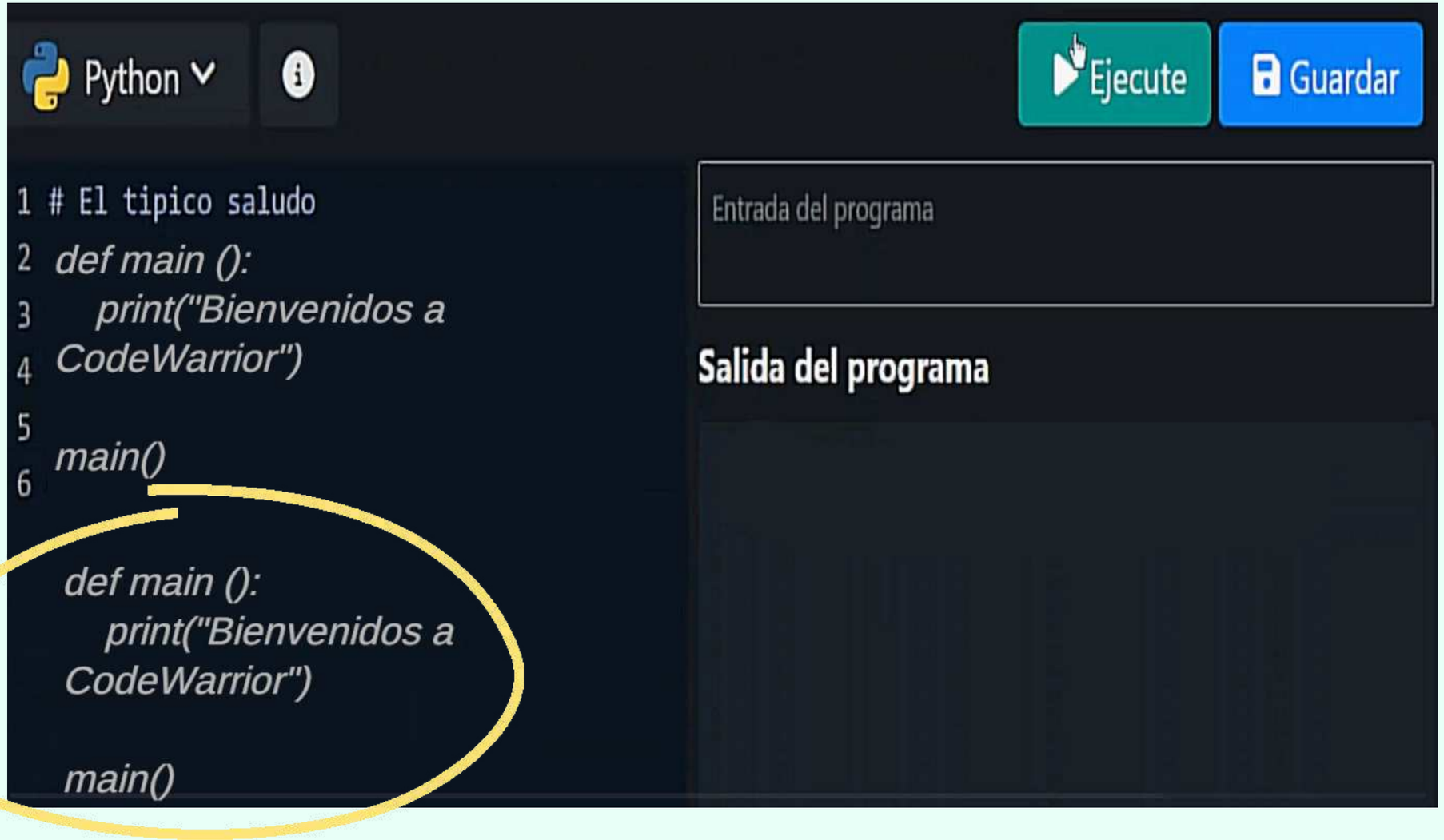




Nivel sobre la estructura básica

Aparecera la Interfaz básica de Python vista en el video

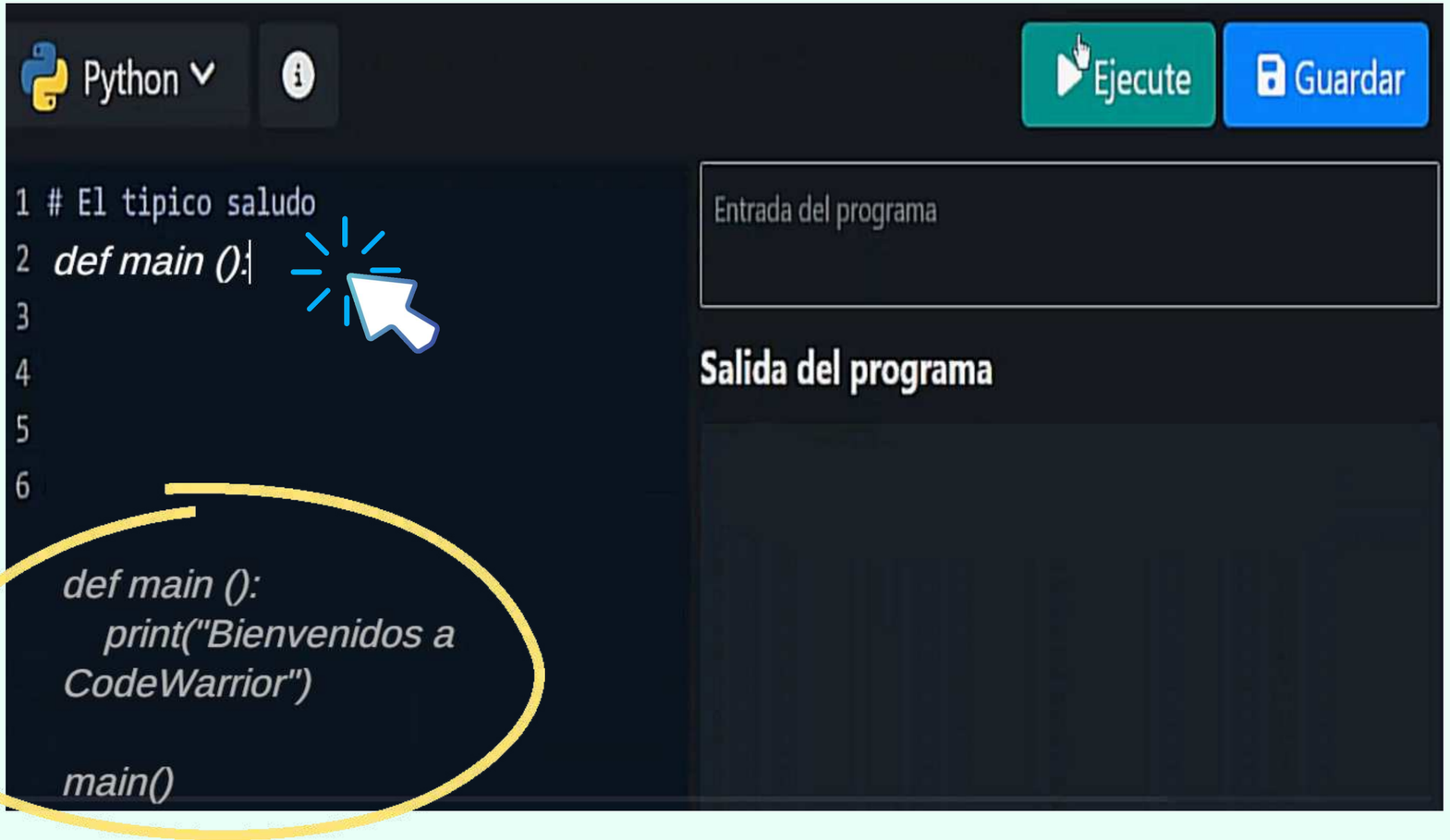
Código guía



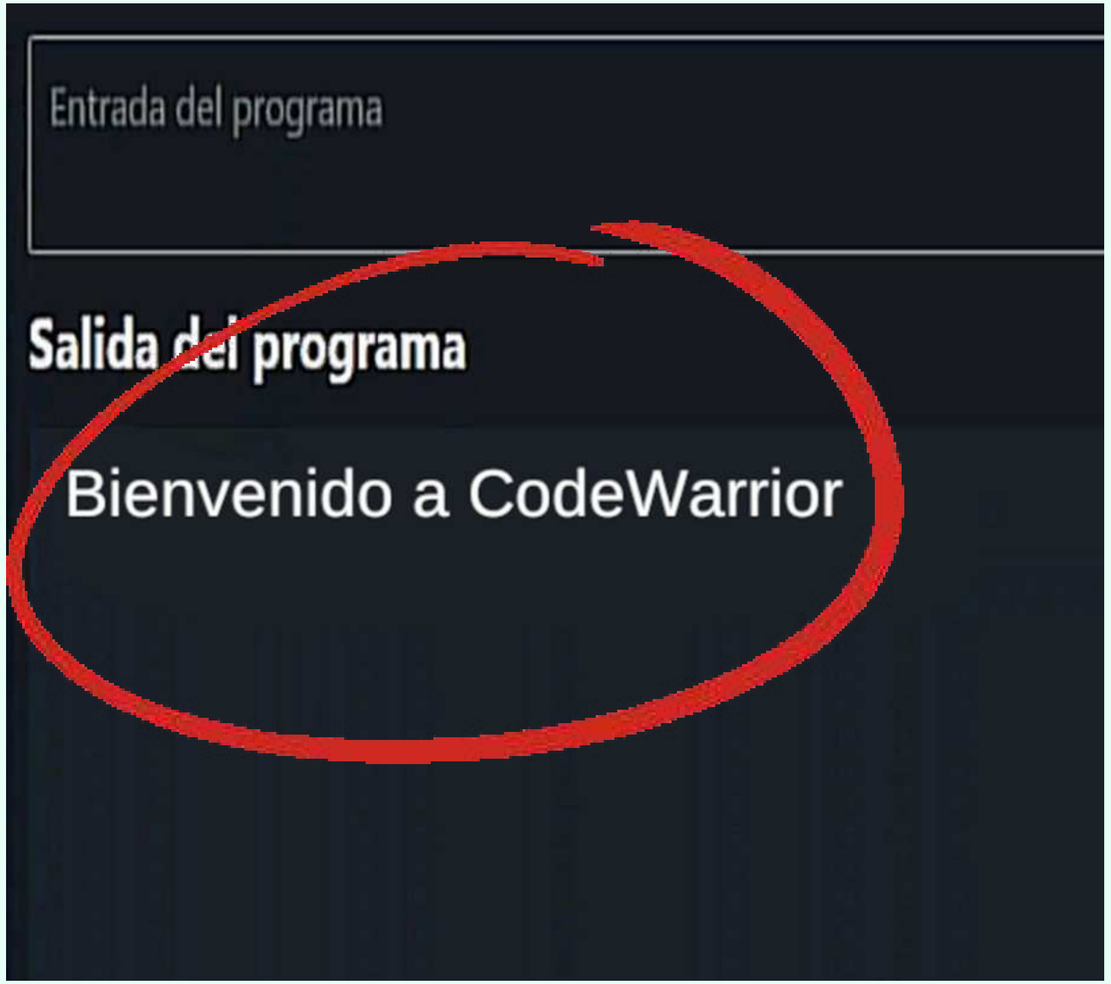
Con base en el código guía de la parte izquierda, digite exactamente el mismo y ejecute código en la parte superior.

Código a escribir

Código guía



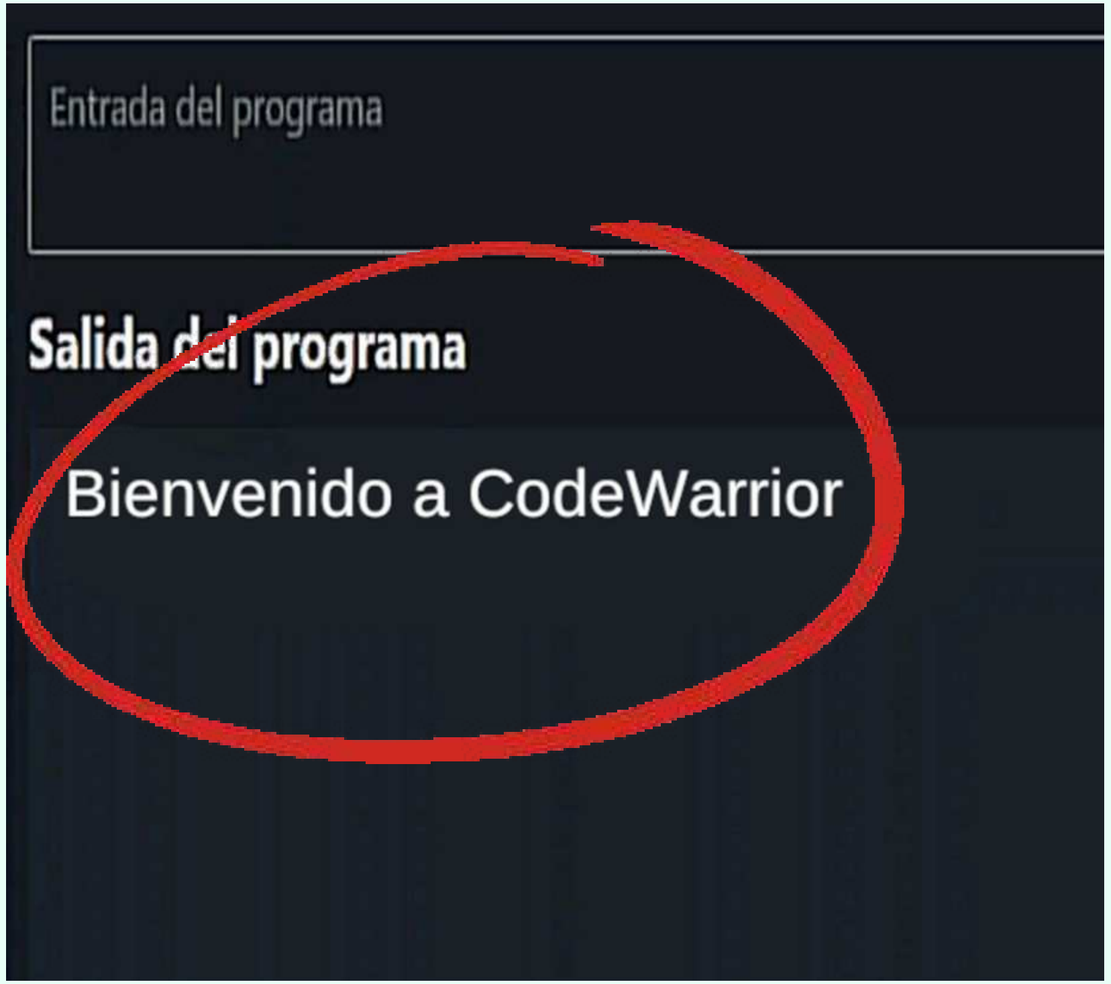
Si lo digita de manera correcta, al dar clic al botón “Ejecute” saldrá en pantalla el mensaje “Bienvenidos a Codewarrior” en la parte inferior izquierda



NOTA

Debe colocar las líneas de código correctamente.

Con el mínimo error que halla no va a permitirle continuar.



Hasta que lo resuelva correctamente recibirá el siguiente mensaje en pantalla:



Al finalizar lo redirige a la siguiente temática con su respectivo nivel.

Introducción del segundo tema

Se reproducirá de un video explicativo sobre los tipos de datos en Python



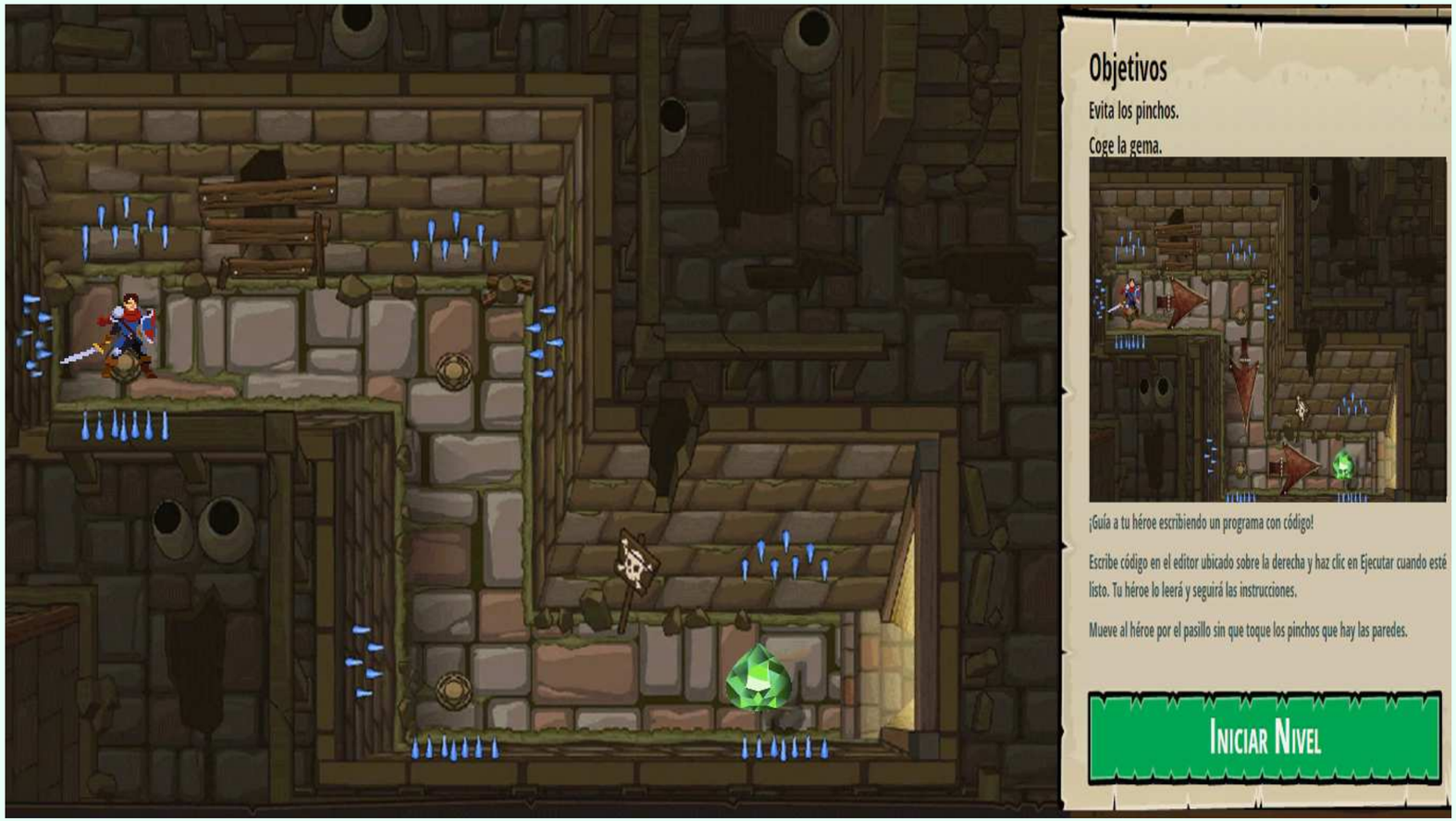
Al finalizar el video lo dirige a un nivel relacionado con la temática





Nivel sobre tipos de datos

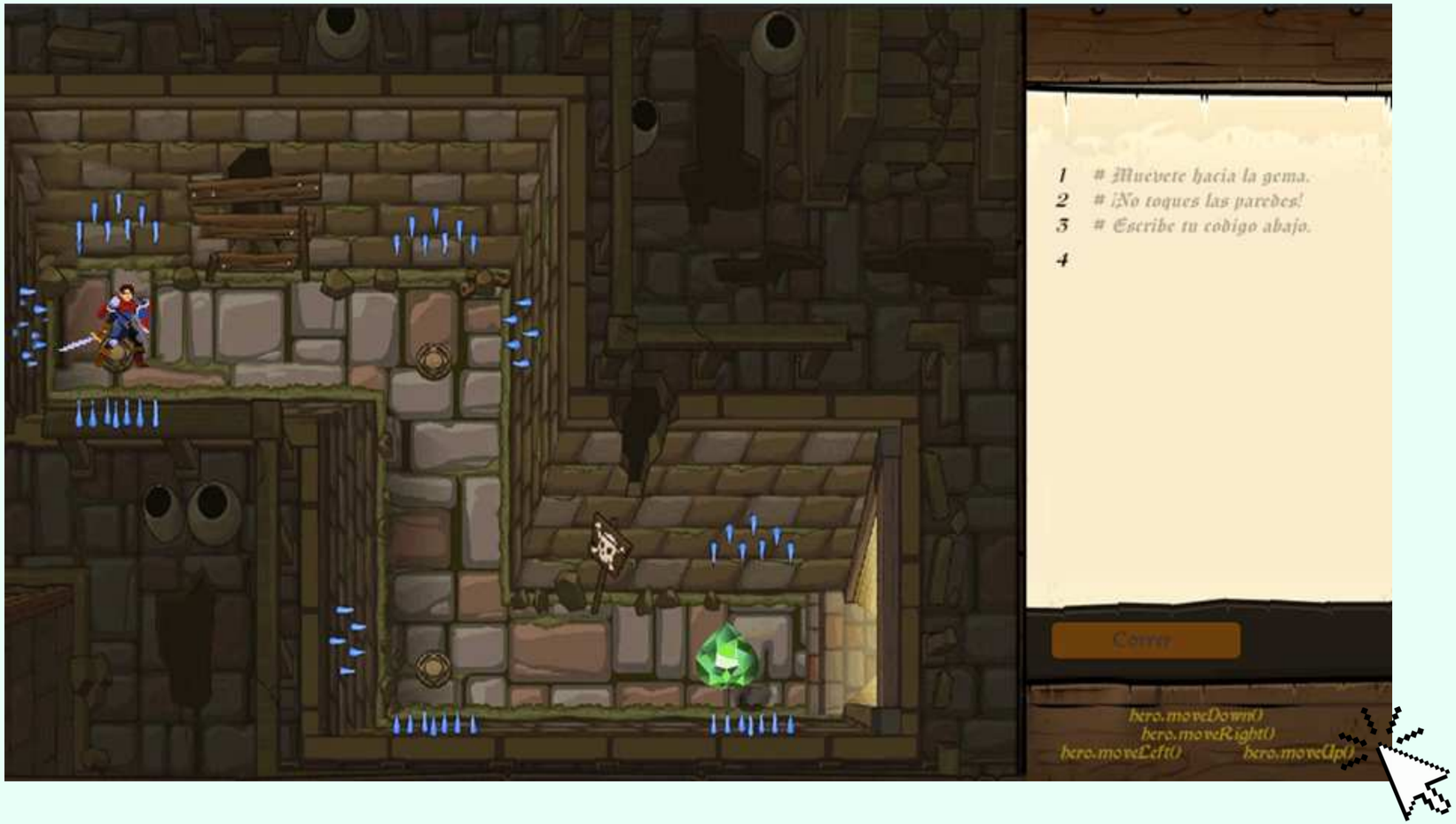
Debe mover al héroe por el pasillo sin que toque los pinchos que hay en las paredes y lograr llegar a la gema.



Para ello debe digitar un código en la parte superior derecha.



Las líneas de código que puede emplear se encuentran en la parte inferior del lado derecho.





hero.moveRight() para movernos a la derecha

hero.moveLeft() para movernos a la izquierda

hero.moveDown() para movernos abajo

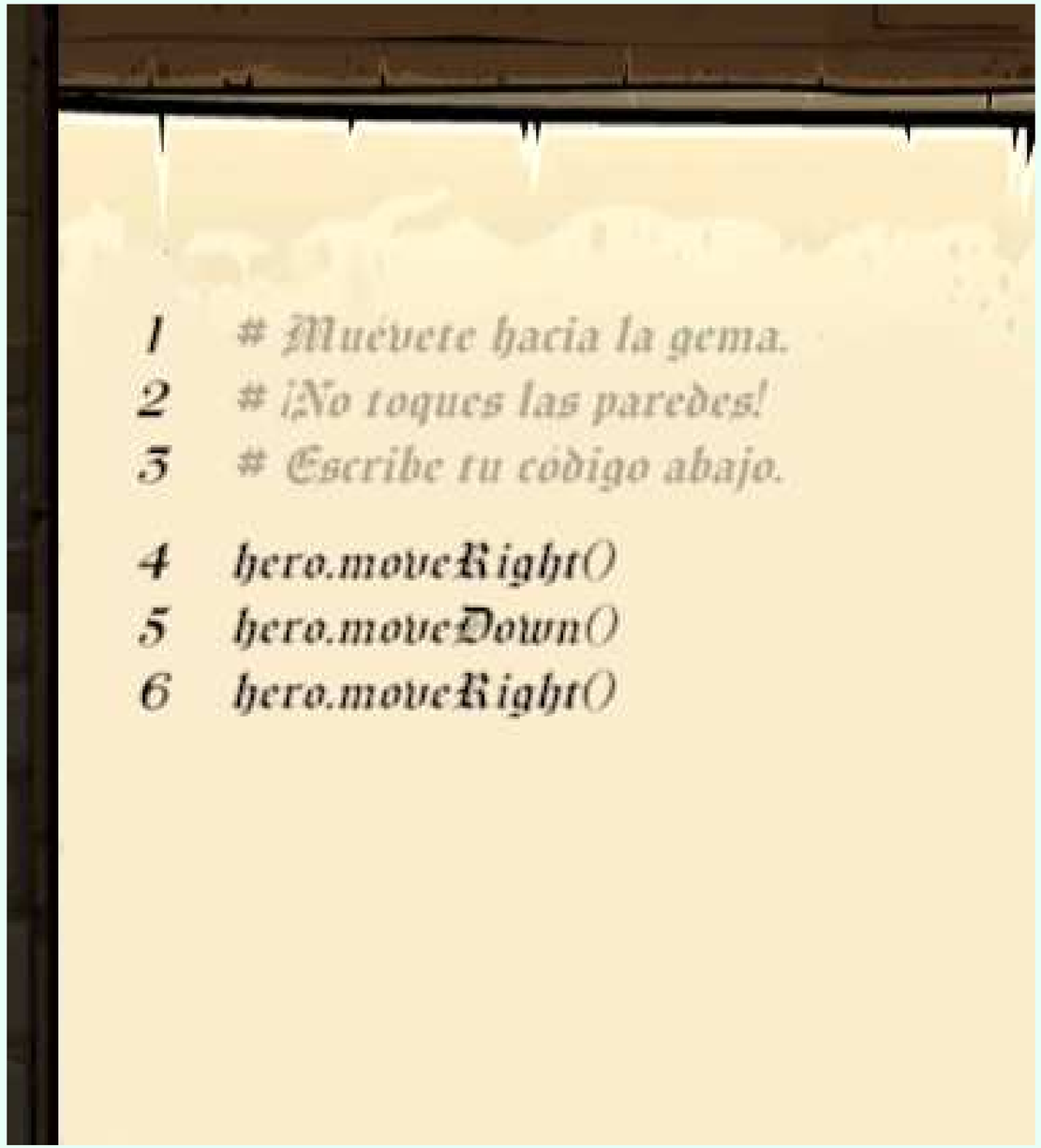
hero.moveUp() para movernos hacia arriba


1 # Muévete hacia la gema.
2 # ¡No toques las paredes!
3 # Escribe tu código abajo.
4 hero.moveRight()
5 hero.moveDown()
6 hero.moveRight()
Correr
hero.moveDown()
hero.moveLeft()
hero.moveRight()
hero.moveUp()

NOTA

Debe colocar las líneas de código con la misma sintaxis de la guía.

El mínimo error que halla no va a permitirle continuar.



Hasta que lo resuelva correctamente recibirá el siguiente mensaje en pantalla:



Al finalizar lo redirige a un breve video recordando las ventajas de Python, y lo dirige al siguiente nivel.





Objetivos

Evita los pinchos.

Recoge las gemas.



Recuerda cómo moverte. Es importante:

```
hero.moveRight()
```

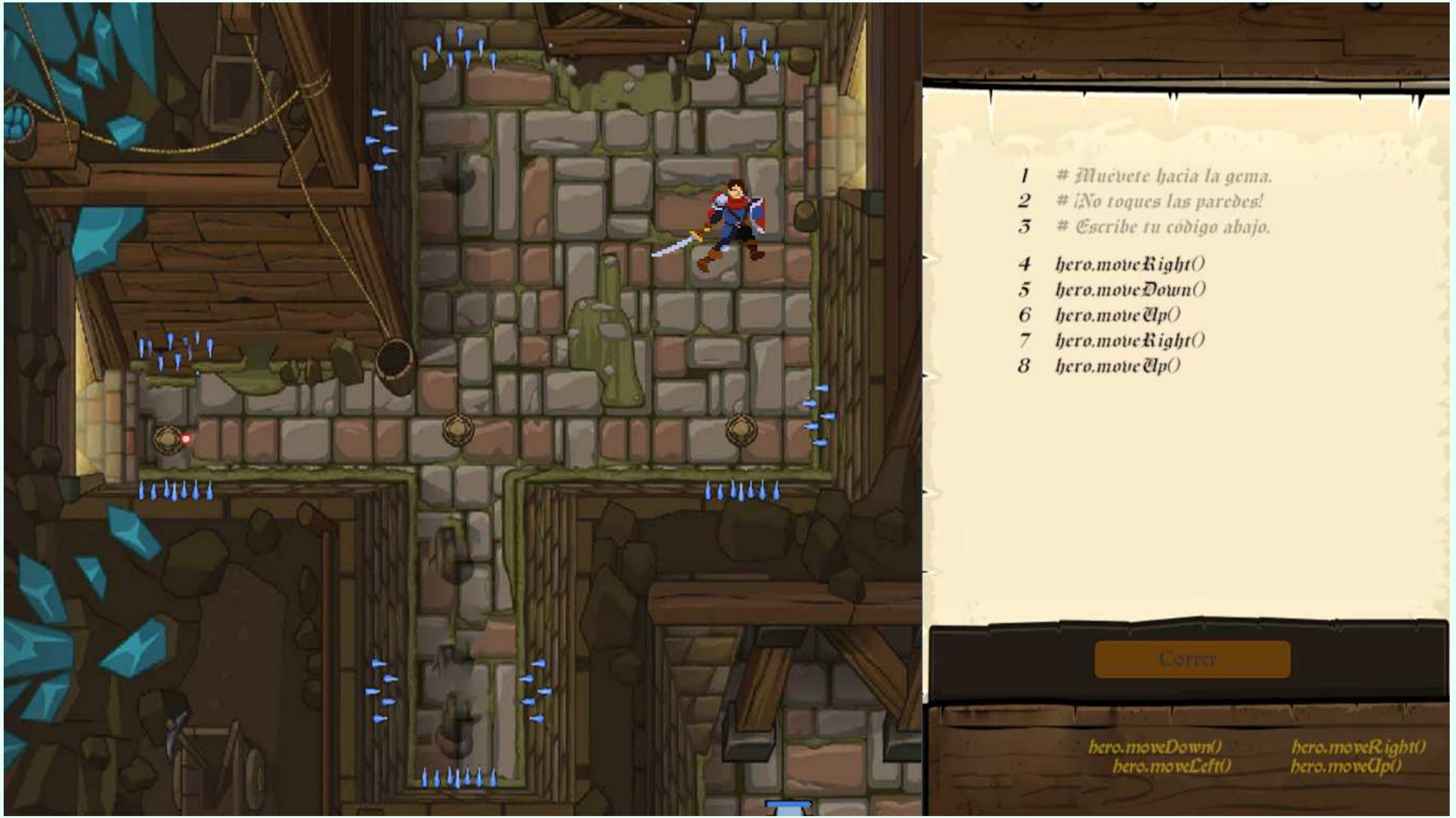
Iniciar Nivel

La dinámica es la misma del nivel anterior, pero tiene mas gemas para recolectar.



Con base en las líneas de código guía debe completarlo. Use el menor número de líneas de código posibles.

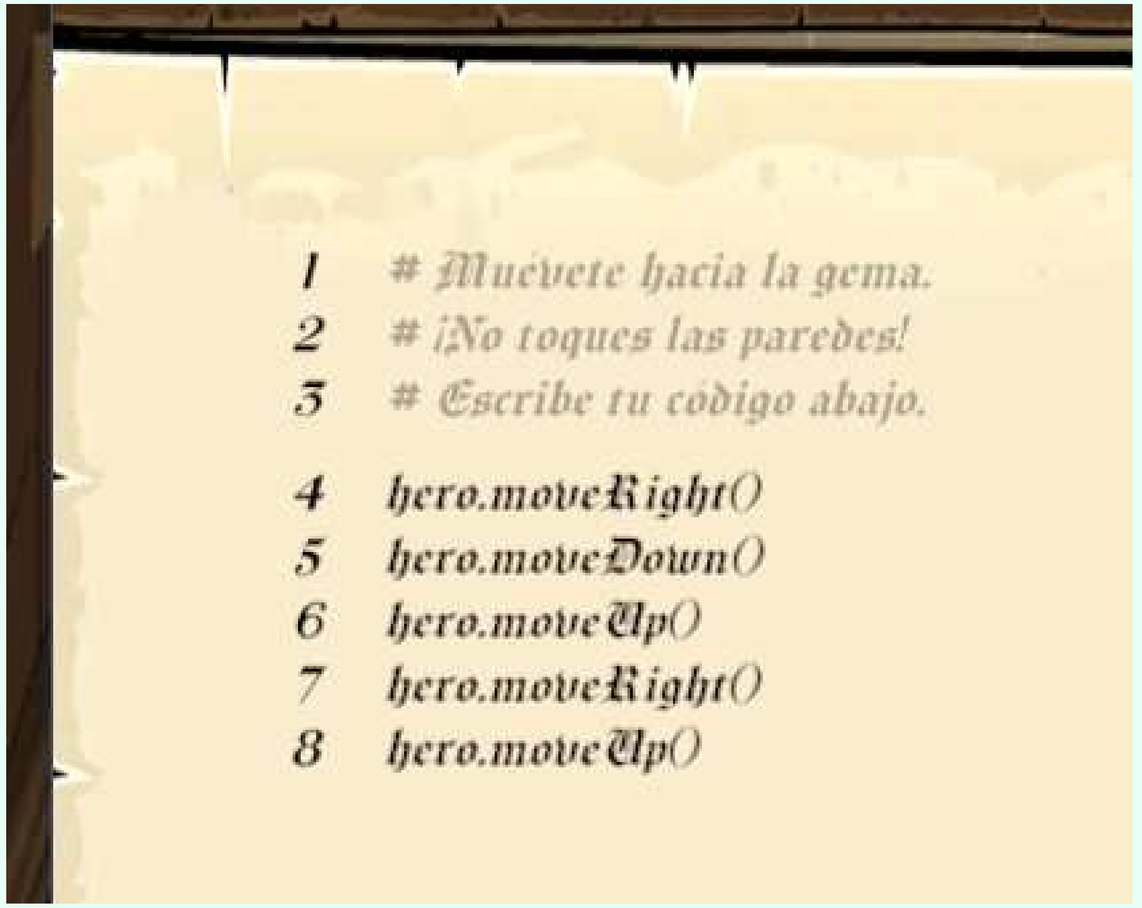



1 # Muévete hacia la gema.
2 # ¡No toques las paredes!
3 # Escribe tu código abajo.
4 hero.moveRight()
5 hero.moveDown()
6 hero.moveUp()
7 hero.moveRight()
8 hero.moveUp()
Correr
hero.moveDown()
hero.moveLeft()
hero.moveRight()
hero.moveUp()

NOTA

Debe colocar las líneas de código exactamente como la guía.

Con el mínimo error que halla no va a permitirle continuar.



```
1  # Muévete hacia la gema.
2  # ¡No toques las paredes!
3  # Escribe tu código abajo.

4  hero.moveRight()
5  hero.moveDown()
6  hero.moveUp()
7  hero.moveRight()
8  hero.moveUp()
```

Hasta que los resuelva correctamente recibirá el siguiente mensaje en pantalla:

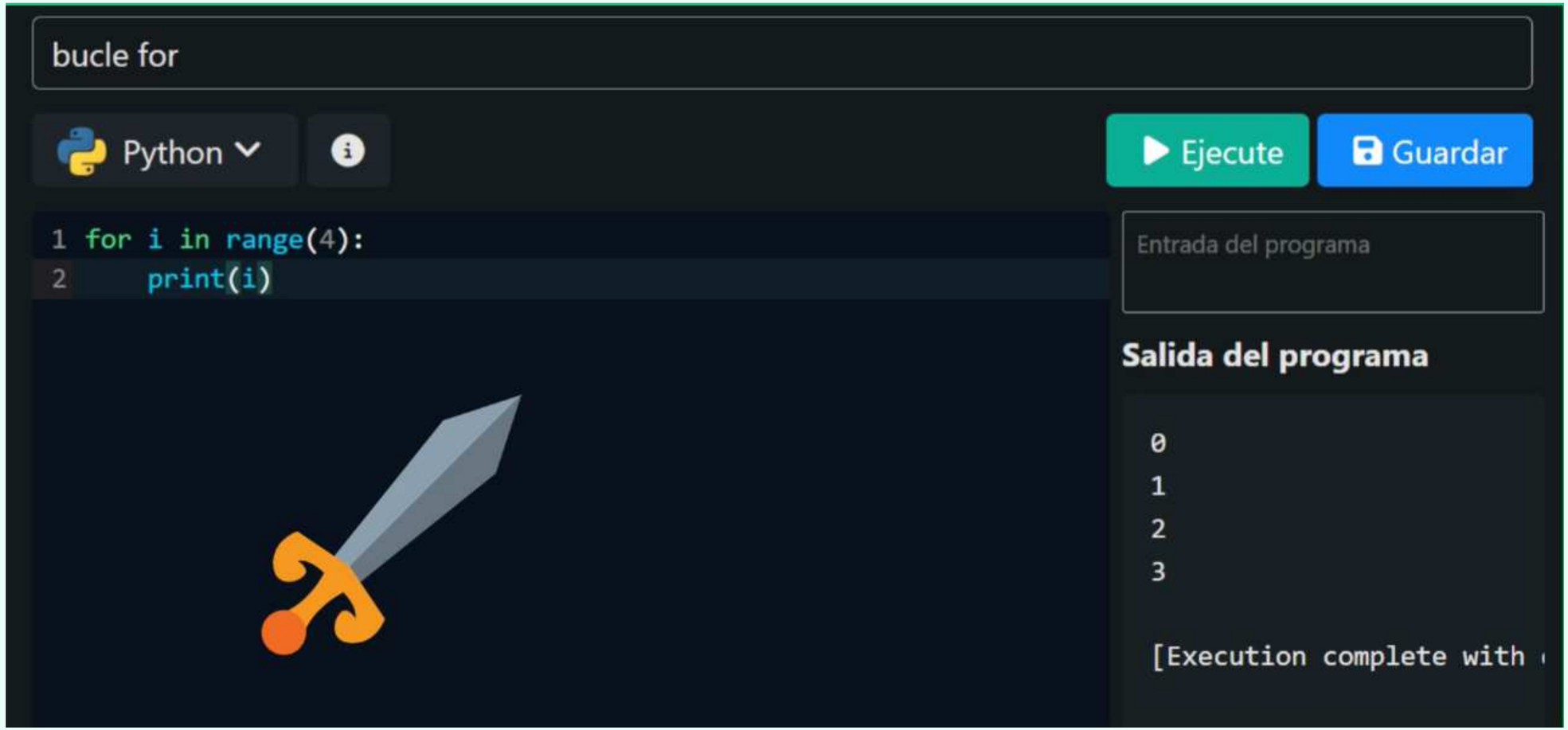


Introducción del tercer tema

Se reproducirá un video explicativo sobre el bucle iterativo “For”



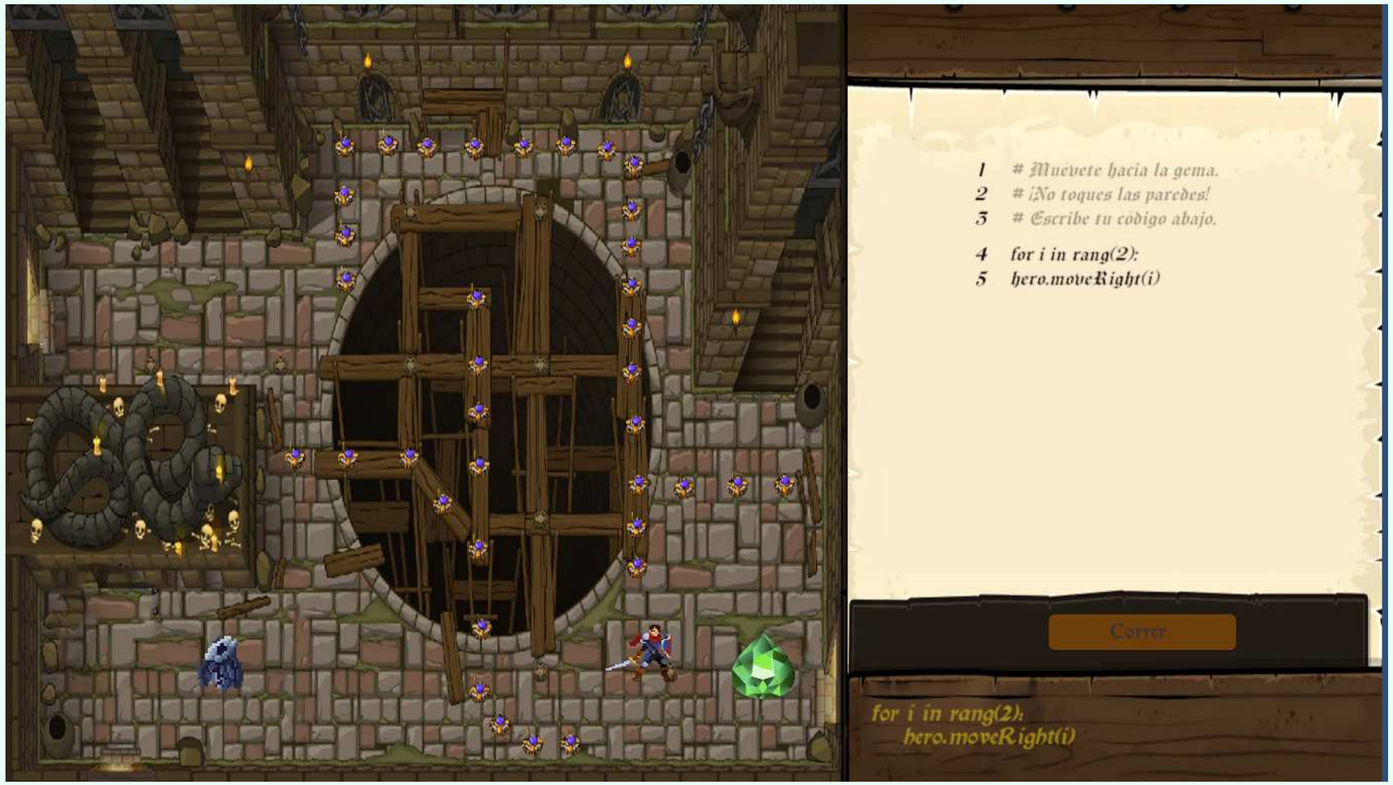
Al finalizar el video lo dirige a un nivel relacionado con la temática

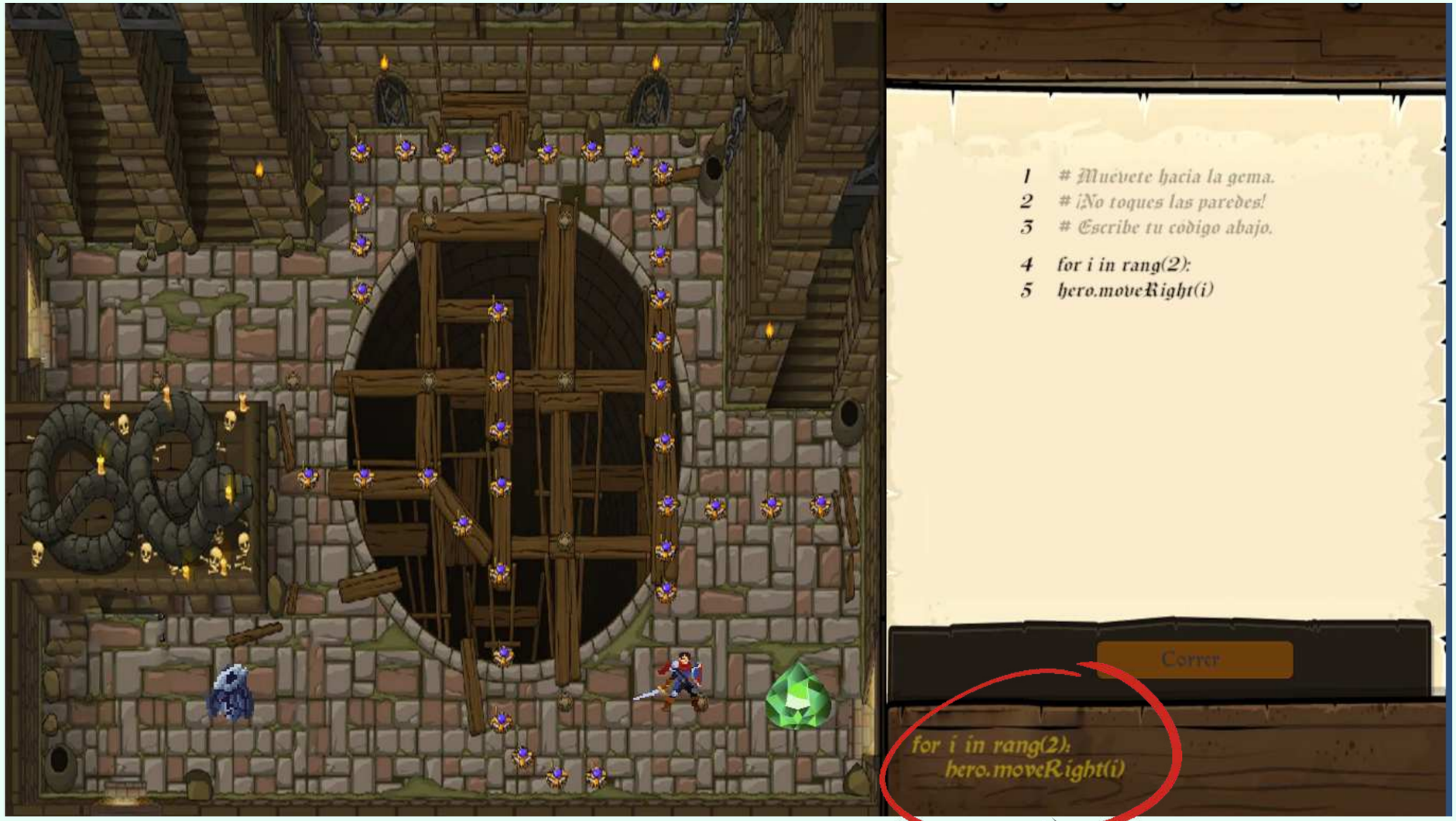


4

Nivel sobre bucle iterativo for

En este nivel nos encontramos con el ciclo for, aun poseemos los demás movimientos pero para la simplificación ahora tenemos que emplear el for




1 # Muévete hacia la gema.
2 # ¡No toques las paredes!
3 # Escribe tu código abajo.
4 for i in rang(2):
5 hero.moveRight(i)
Correr
for i in rang(2):
hero.moveRight(i)
Código guía

Al digitar:

```
for i in rang(2):
 hero.moveRight(i)
```

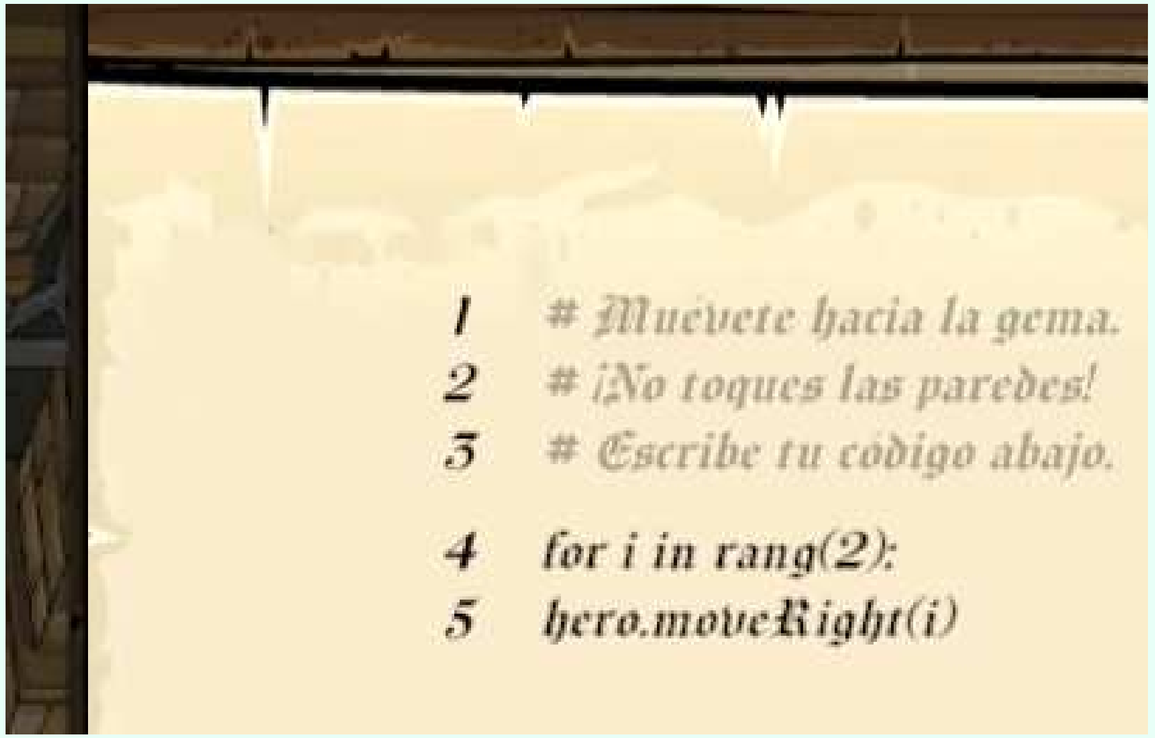
Nuestro personaje se moverá dos veces hacia la derecha.



NOTA

Debe colocar las líneas de código exactamente igual a la guía.

Con el mínimo error que halla no va a permitirle continuar.



```
1  # Muevete hacia la gema.
2  # ¡No toques las paredes!
3  # Escribe tu código abajo.

4  for i in rang(2):
5  hero.moveRight(i)
```

Hasta que lo resuelva correctamente recibirá el siguiente mensaje en pantalla:



Introducción del cuarto tema

Se reproducirá de un video explicativo sobre las sentencias condicionales en Python



Al finalizar el video lo dirige a un nivel relacionado con la temática





Nivel sobre sentencias condicionales

En este nivel debe emplear el condicional if, para decidir a que puerta ingresa el caballero




Puerta a
Puerta b
1 # Muevete hacia la gema.
2 # ¡No toques las paredes!
3 # Escribe tu código abajo.
4
Correr
if (entrar == puerta a)
if (entrar == puerta b)

Código guía

if (entrar == puerta a)
if (entrar == puerta b)



Debe probar que ocurre con la condición if de juntas puertas.



Con uno de los if puede morir el caballero



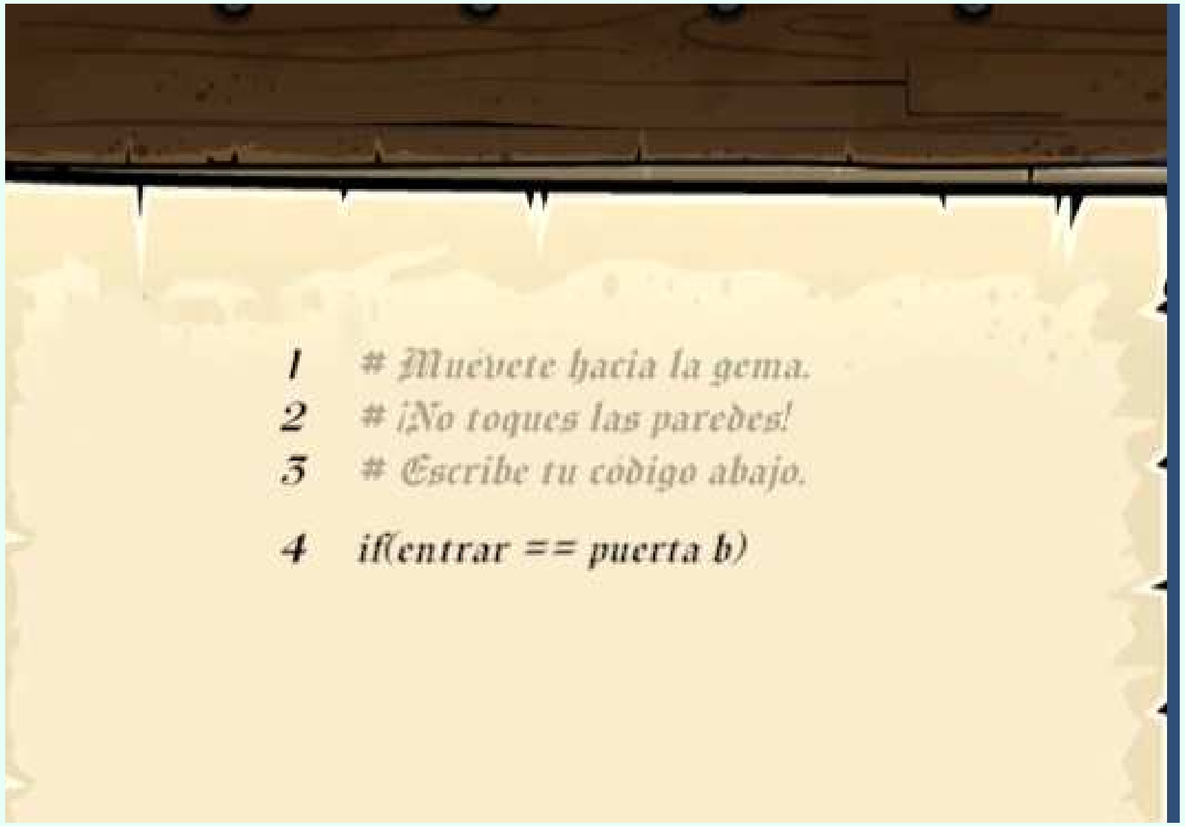
Pero con el otro if puede sobrevivir ganar



NOTA

Debe colocar las líneas de código exactamente igual a la guía.

Con el mínimo error que halla no va a permitirle continuar.



Hasta que lo resuelva correctamente recibirá el siguiente mensaje en pantalla:



Introducción del quinto tema

Se reproducirá de un video explicativo sobre listas





Nivel sobre listas

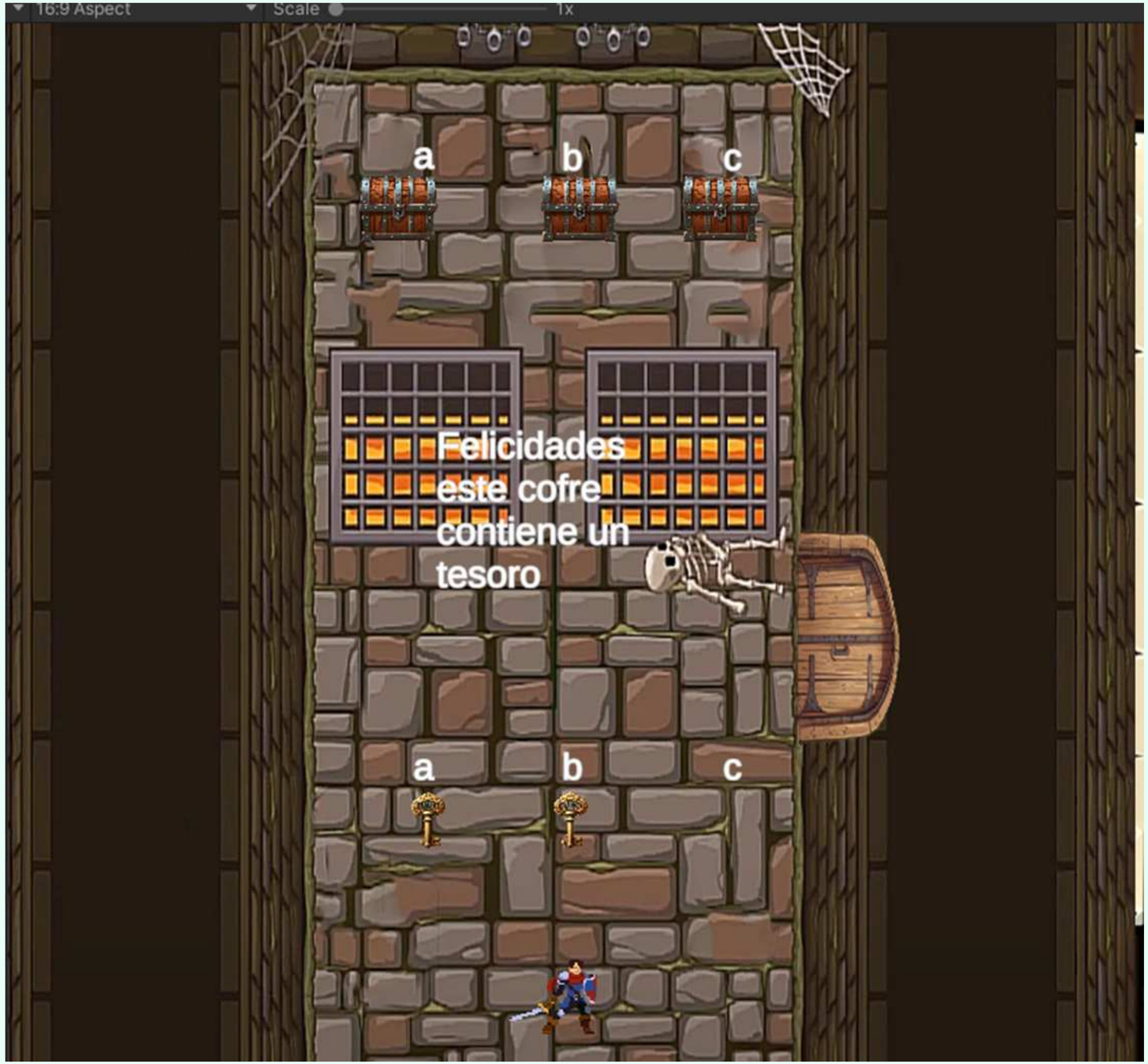
En este nivel el caballero tiene una lista de llaves (llaves = []) al comienzo del nivel.

Debe ingresar comandos para recoger llaves de los cofres y abrir las puertas



Para los comandos debe emplear los que se encuentran en el código guía





El objetivo del nivel es encontrar el tesoro en el cofre, abriéndola con las llaves.

NOTA

Debe colocar las líneas de código exactamente igual a la guía.

Con el mínimo error que halla no va a permitirle continuar.



Al completar el nivel correctamente recibirá el mensaje de Victoria.



Introducción del sexto tema

Se reproducirá de un video explicativo sobre bucle While





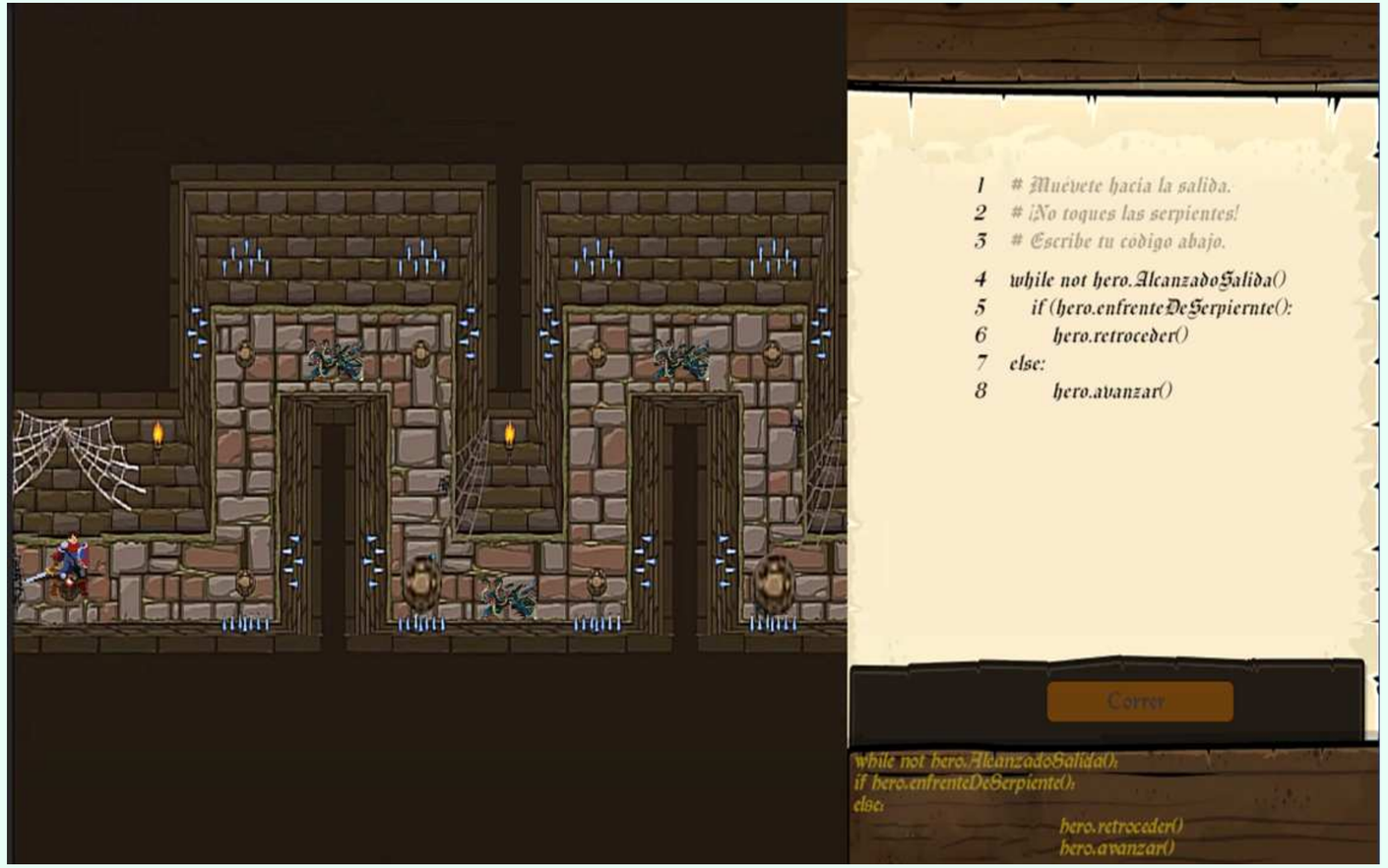
Nivel sobre bucle While

El caballero se encuentra en un pasadizo lleno de serpientes venenosas.

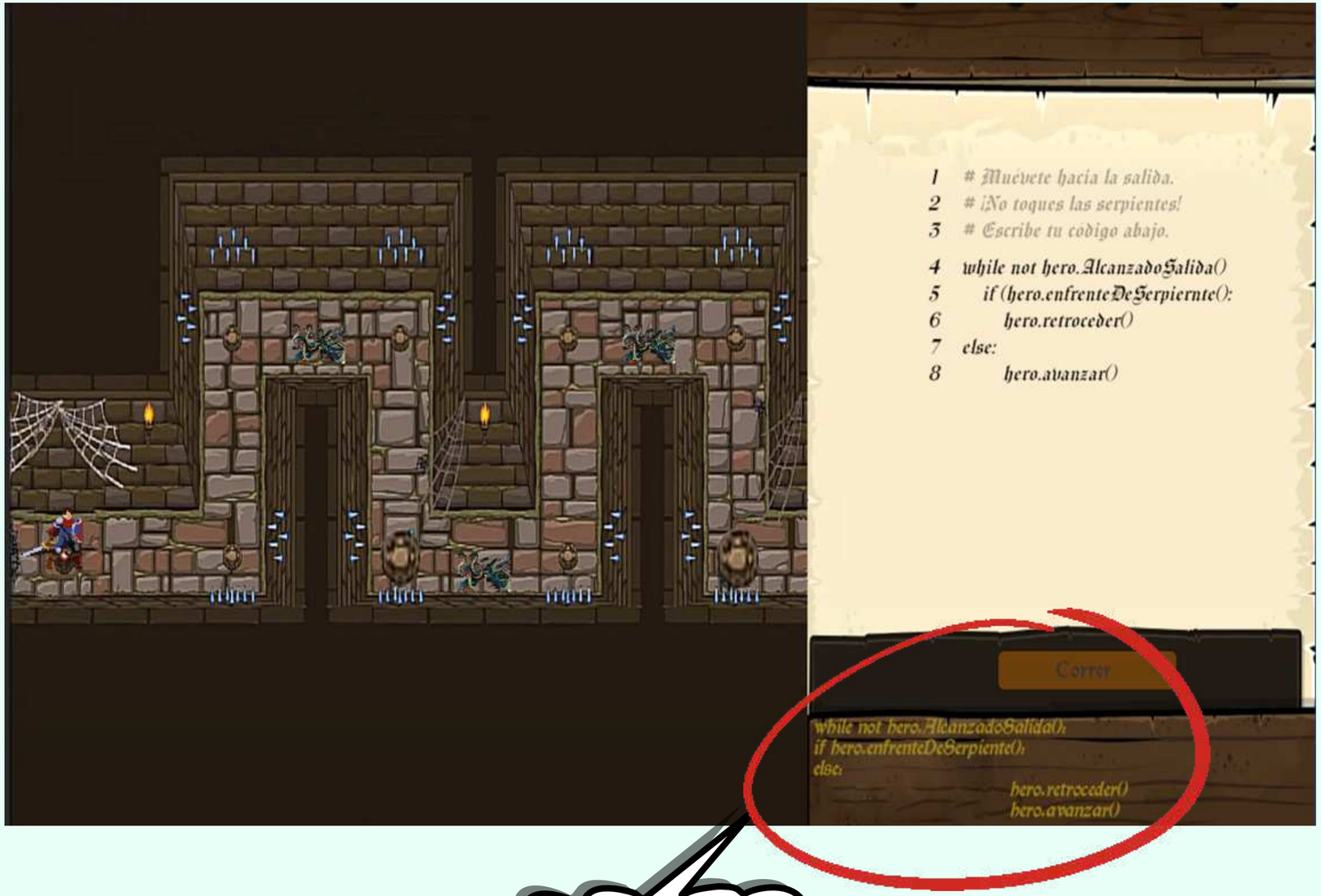
Para avanzar, deberá usar un ciclo while para evitar a las serpientes y llegar a la salida de manera segura.



El caballero tiene acceso al comando hero.avanzar(), que le permite moverse hacia adelante un espacio a la vez.



Si se encuentra con una serpiente, debe tomar una decisión para continuar o retroceder.



Código guía

NOTA

Debe colocar las líneas de código exactamente igual a la guía.

Con el mínimo error que halla no va a permitirle continuar.

```
1  # Muévete hacia la salida.
2  # ¡No toques las serpientes!
3  # Escribe tu código abajo.

4  while not hero.AlcanzadoSalida()
5      if (hero.enfrenteDeSerpiernte():
6          hero.retroceder()
7  else:
8          hero.avanzar()
```

Al completar el nivel correctamente recibirá el mensaje de Victoria.



Introducción del séptimo tema

Se reproducirá de un video explicativo sobre la Sentencia switch-case





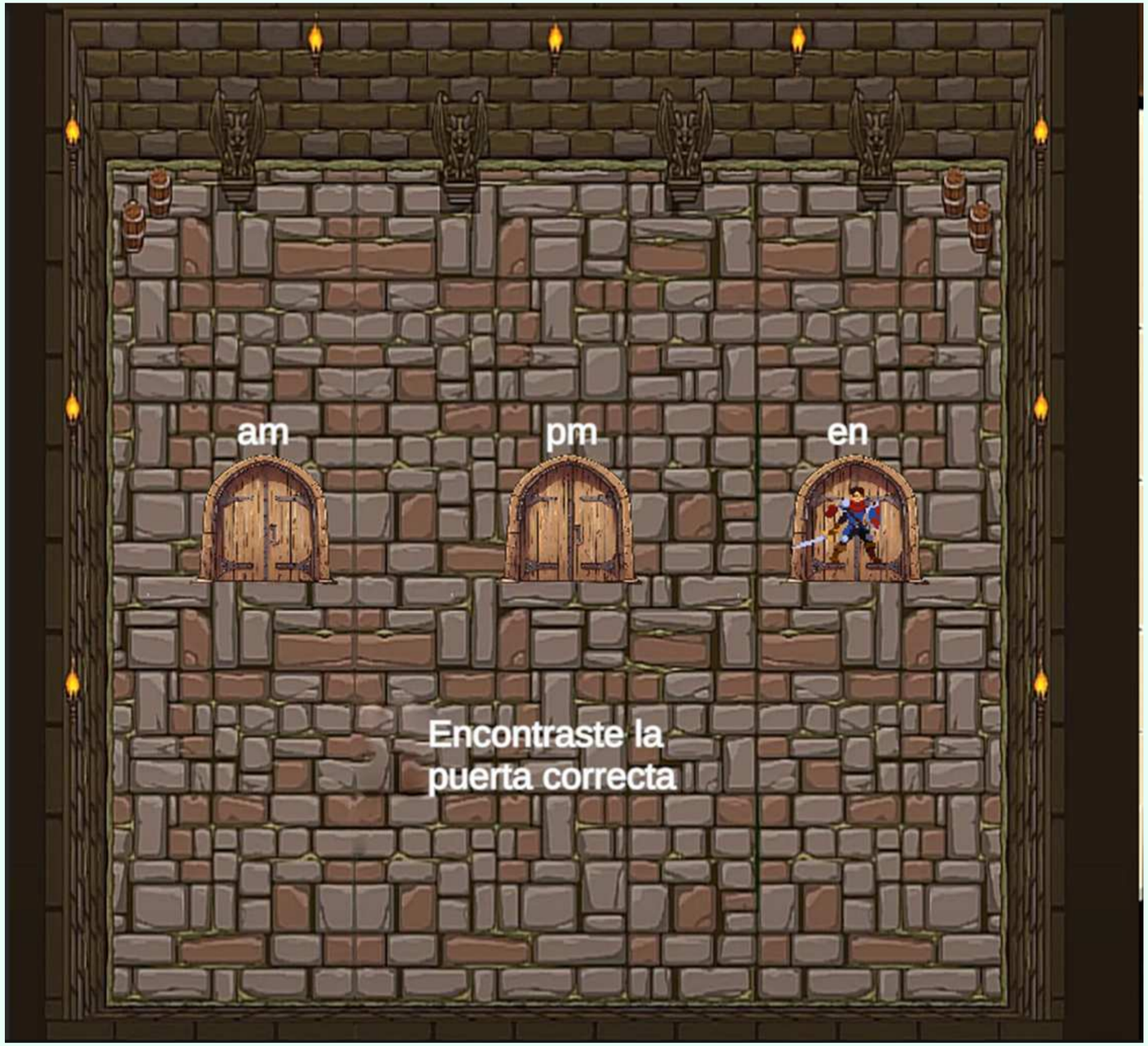
Nivel sobre Sentencia switch-case

El caballero ha llegado a una sala llena de puertas mágicas, cada una con un símbolo en su superficie.



Deberá usar la estructura switch o case para identificar el símbolo correcto y elegir la puerta adecuada para avanzar.



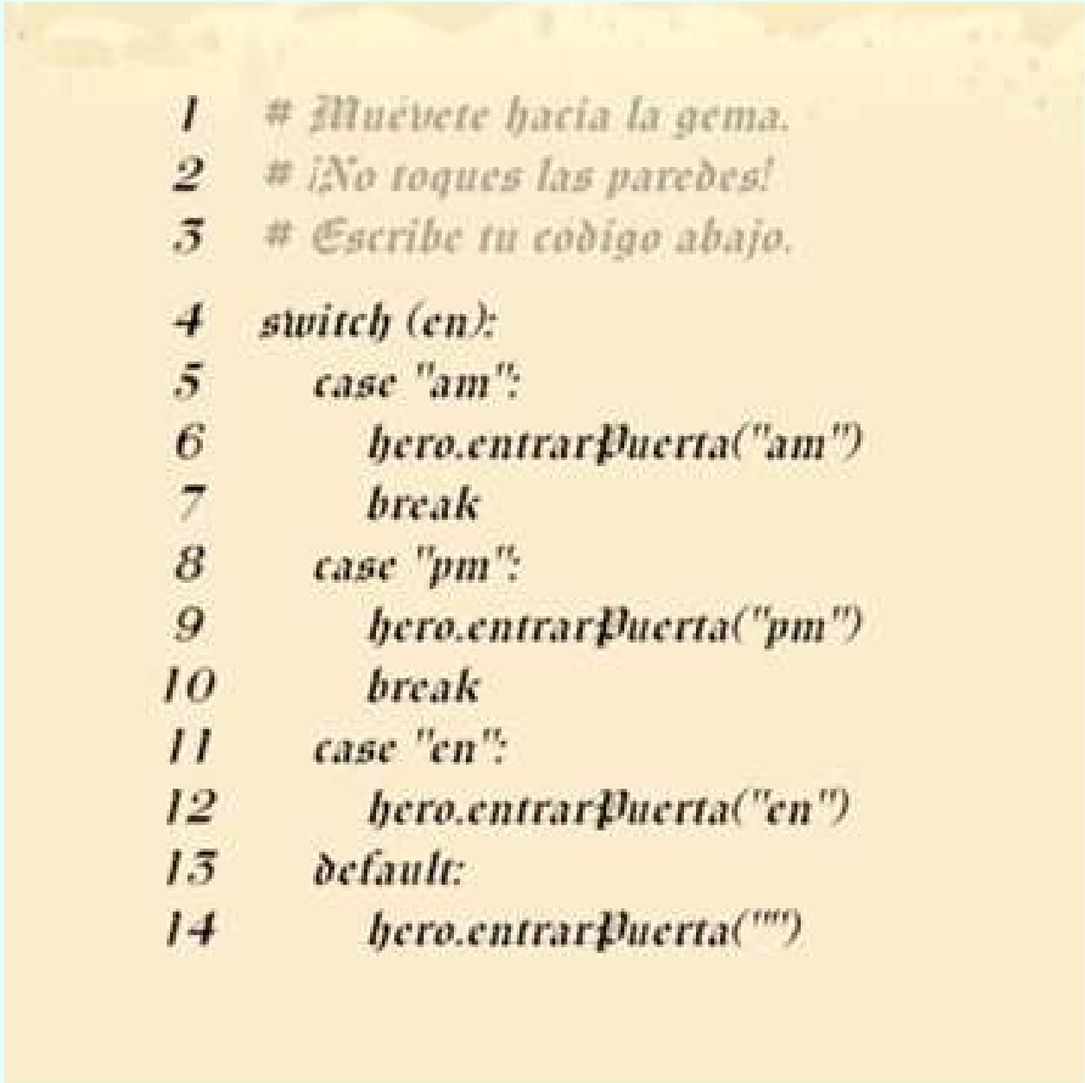


El objetivo es identificar el símbolo correcto en cada puerta y seleccionar la puerta que coincida con ese símbolo

NOTA

Debe colocar las líneas de código exactamente igual a la guía.

Con el mínimo error que halla no va a permitirle continuar.



```
1   # ¡Muévete hacia la gema.
2   # ¡No toques las paredes!
3   # Escribe tu código abajo.
4   switch (en):
5       case "am":
6           hero.entrarPuerta("am")
7           break
8       case "pm":
9           hero.entrarPuerta("pm")
10          break
11      case "en":
12          hero.entrarPuerta("en")
13      default:
14          hero.entrarPuerta("")
```

Al completar el nivel correctamente recibirá el mensaje de Victoria.



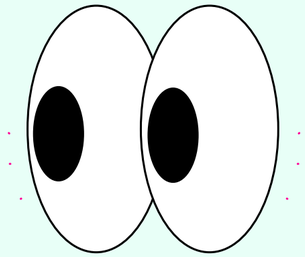
Introducción del octavo tema

Se reproducirá de un video explicativo sobre depuración de errores

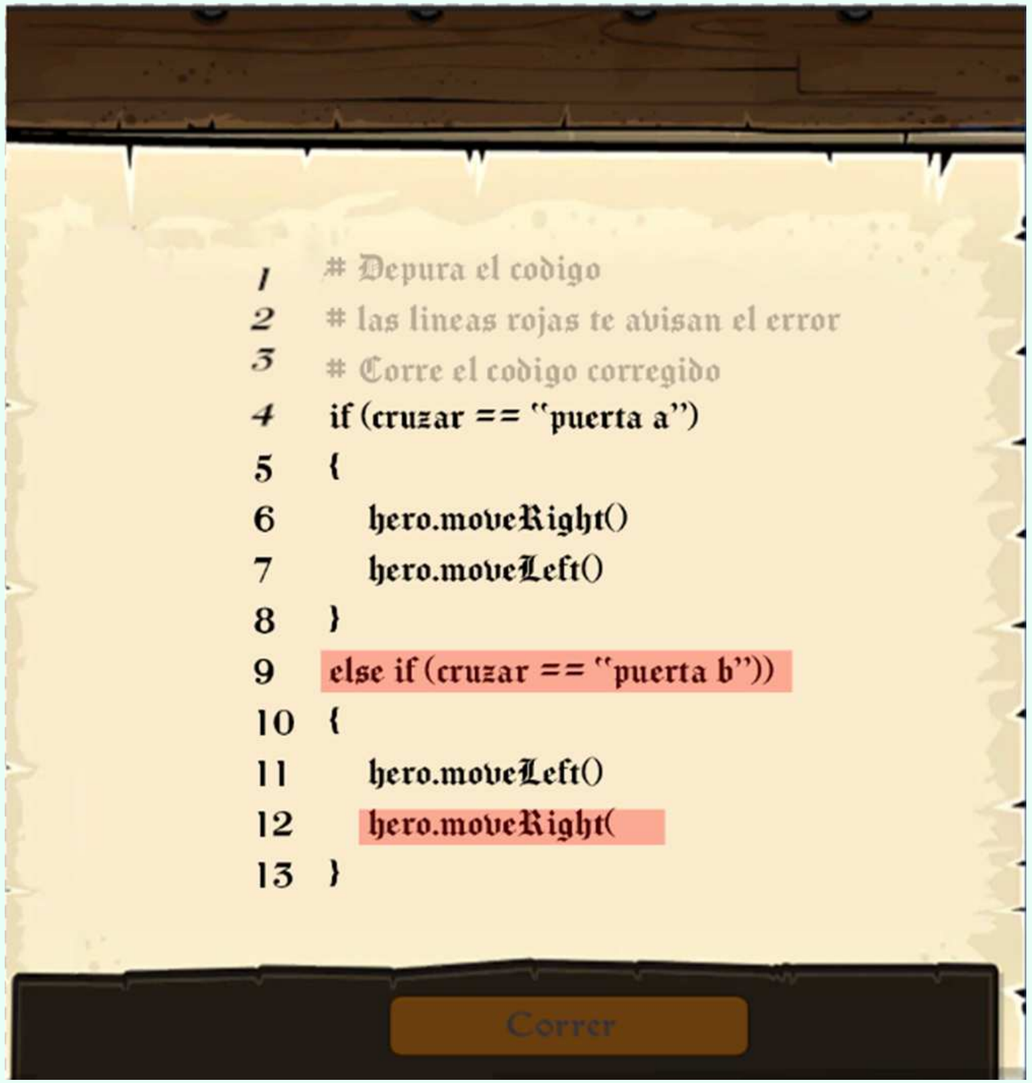




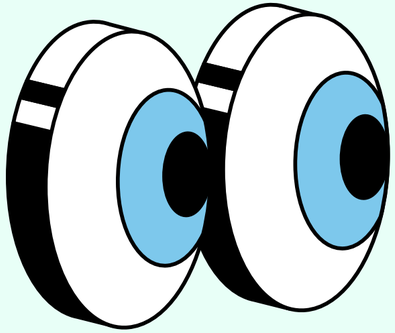
Nivel sobre depuración de errores

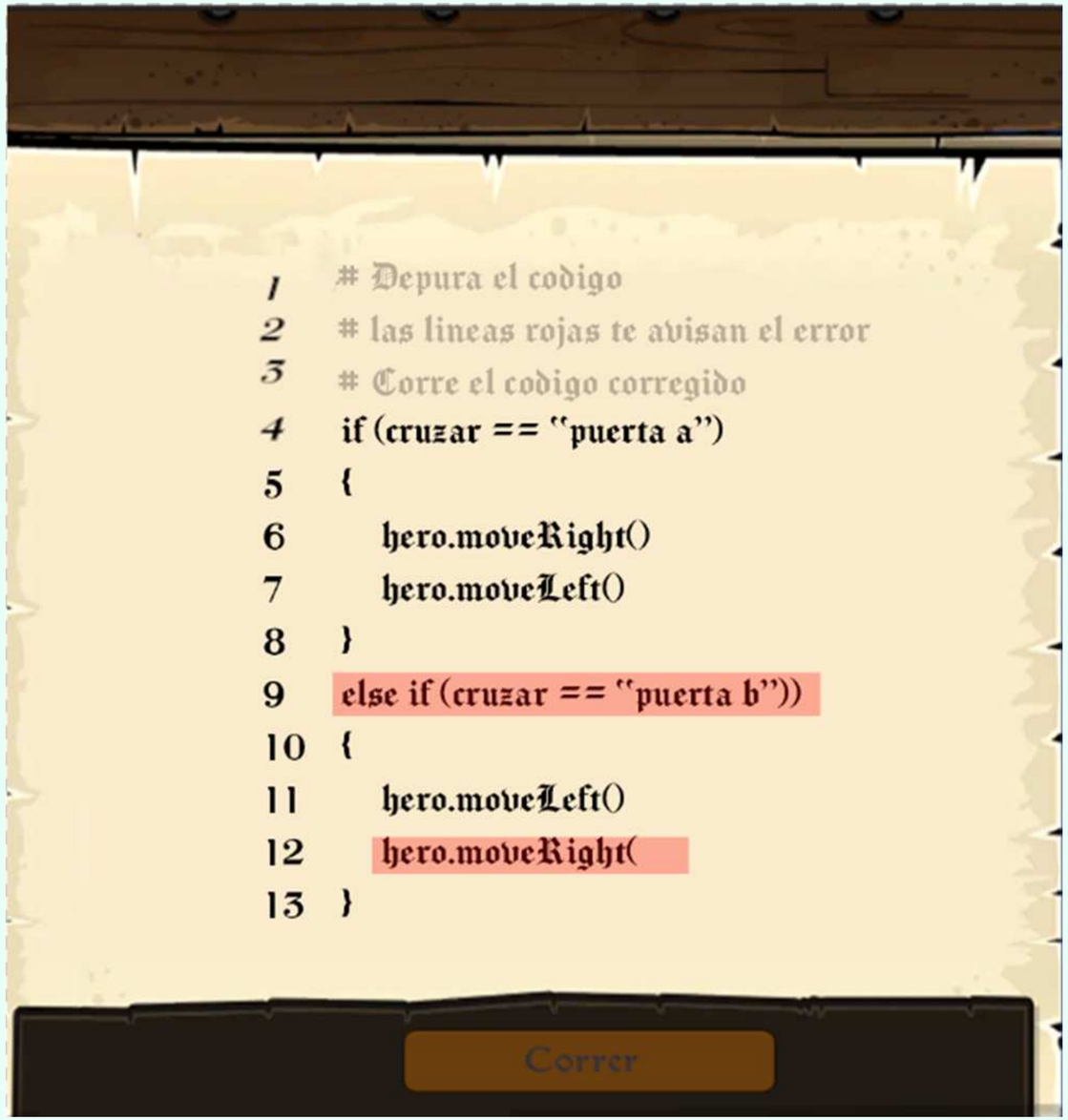


El jugador se encontrará con el código del caballero en la pantalla y verá claramente los errores que deben corregirse.



Los errores pueden incluir sintaxis incorrecta, comandos mal escritos o lógica defectuosa.

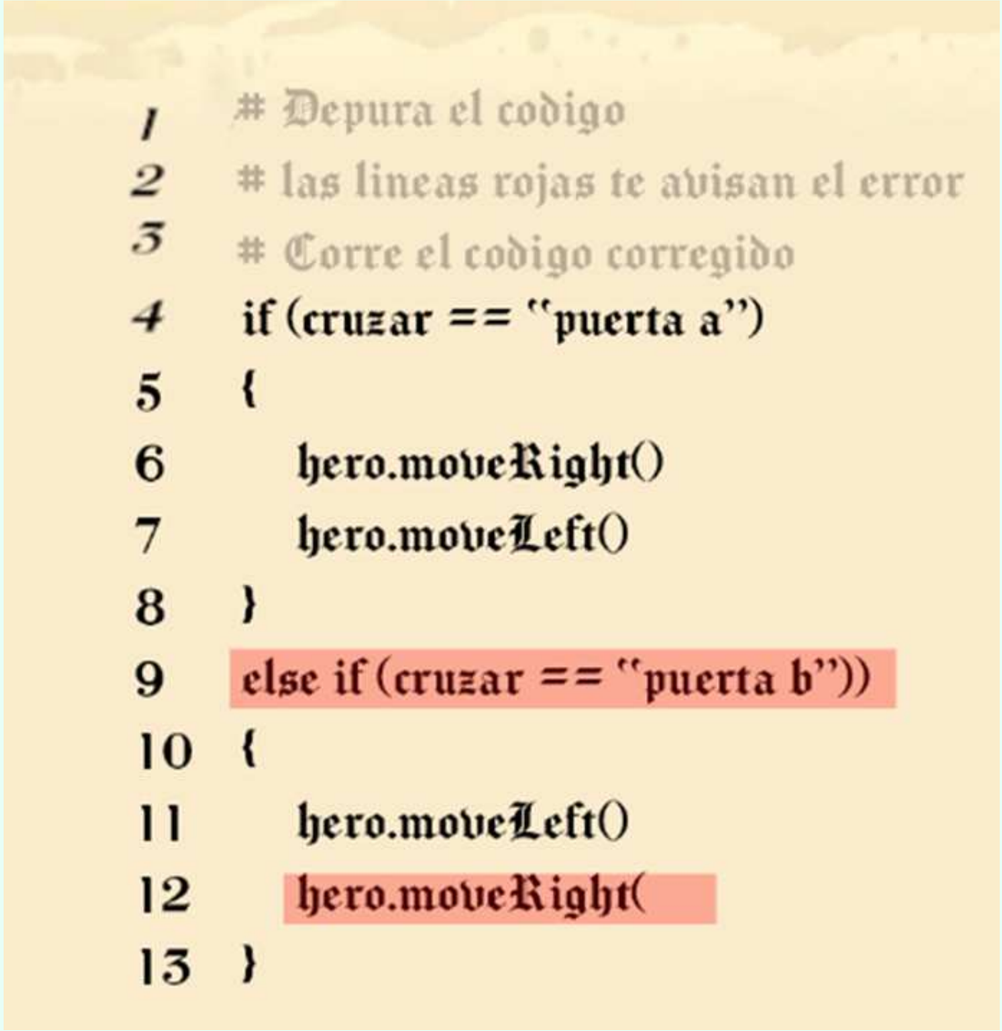




NOTA

Debe colocar las líneas de código exactamente igual a la guía.

Con el mínimo error que halla no va a permitirle continuar.



```
1   # Depura el codigo
2   # las lineas rojas te avisan el error
3   # Corre el codigo corregido
4   if (cruzar == "puerta a")
5   {
6       hero.moveRight()
7       hero.moveLeft()
8   }
9   else if (cruzar == "puerta b"))
10  {
11      hero.moveLeft()
12      hero.moveRight(
13  }
```

Al completar el nivel correctamente recibirá el mensaje de Victoria.

