

O pensamento computacional faz com que as pessoas sejam mais assertivas para resolver problemas uma vez que usar a ordenação ajuda na economia de tempo para tarefas comuns.

1) OBSERVE A PROGRAMAÇÃO QUE ESTÁ NO QUADRO DE COMANDOS REPRESENTADO POR SETAS. EM SEGUIDA, EXECUTE-OS NA MALHA EM BRANCO, ONDE ESTÁ O EMOTICON. A PRIMEIRA MALHA JÁ ESTÁ RESOLVIDA.

OBSERVAÇÃO: O "X" SERÁ O COMANDO RESPONSÁVEL POR PINTAR O QUADRADO EM QUE A ÚLTIMA INSTRUÇÃO "SETA" O POSICIONOU.

COMECE POR AQUI

↓	↓	↓	X	→	↑	X	↑
PASSO1	2	3	4	5	6	7	8
↑	→	X	→	X	↓	↓	X
9	10	11	12	13	14	15	16

COMECE POR AQUI

→	X	→	↓	X	←	↓
PASSO1	2	3	4	5	6	7
X	→	↓	X	←	←	X
8	9	10	11	12	13	14

COMECE POR AQUI

→	↓	X	→	→	X	↓
PASSO1	2	3	4	5	6	7
←	X	↓	X	←	←	X
8	9	10	11	12	13	14

COMECE POR AQUI

↓	↓	↓	X	→	↑	X	↑
PASSO1	2	3	4	5	6	7	8
↑	→	X	→	X	↓	↓	X
9	10	11	12	13	14	15	16

COMECE POR AQUI

↓	↓	→	→	→	↑	↑	←
PASSO1	2	3	4	5	6	7	8
↓	↓	↓	←	←	X	↑	X
9	10	11	12	13	14	15	16

COMECE POR AQUI

→	X	→	X	→	X	↓
PASSO1	2	3	4	5	6	7
X	←	X	←	X	←	X
8	9	10	11	12	13	14