

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

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

COMECE POR AQUI

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

COMECE POR AQUI

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

COMECE POR AQUI

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

COMECE POR AQUI

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

COMECE POR AQUI

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