

Acerca de esta versión en PDF
y de las 5 P's



Puedes ver y descargarte este experimento porque ha sido editado con licencia de “*cultura libre*” desde el convencimiento que tenemos de que la cultura ha de ser libremente compartida.

Pero también es cierto que ni el alquiler de la oficina, ni la hipoteca de quienes hemos intervenido en la elaboración de este libro, pueden ser abonados regalando PDF's

Por ello buscamos el equilibrio entre ambos propósitos. Adelante, disfruta del contenido de este volumen y comparte la información con la mayor cantidad de gente posible y, si te ha parecido útil y práctica, ayúdanos a editar más libros, entrando en la página de **A Fortiori Editorial** y comprando el libro. No te arrepentirás.

Por una cultura libre y por la dignidad de las **P**ersonas que la generamos.

A FORTIORI
TU SELLO EDITORIAL



El juego de Ada

BUEN ROLLITO

Normalmente quien nos ayuda con las tareas tan mecánicas como ordenar y desordenar no es una persona, sino una máquina. Cuando queremos darle a un ordenador unas indicaciones para que haga algo, decimos que estamos programándolo. Programar no es más que eso y todos los programas que utilizas son indicaciones que alguien ha pensado que sería bueno que el ordenador siguiera para construir videojuegos, poder ver películas o escribir este libro. En este experimento vamos a hacer programas sencillos sobre un tablero para tratar de ayudar a nuestra protagonista a salir de un laberinto.

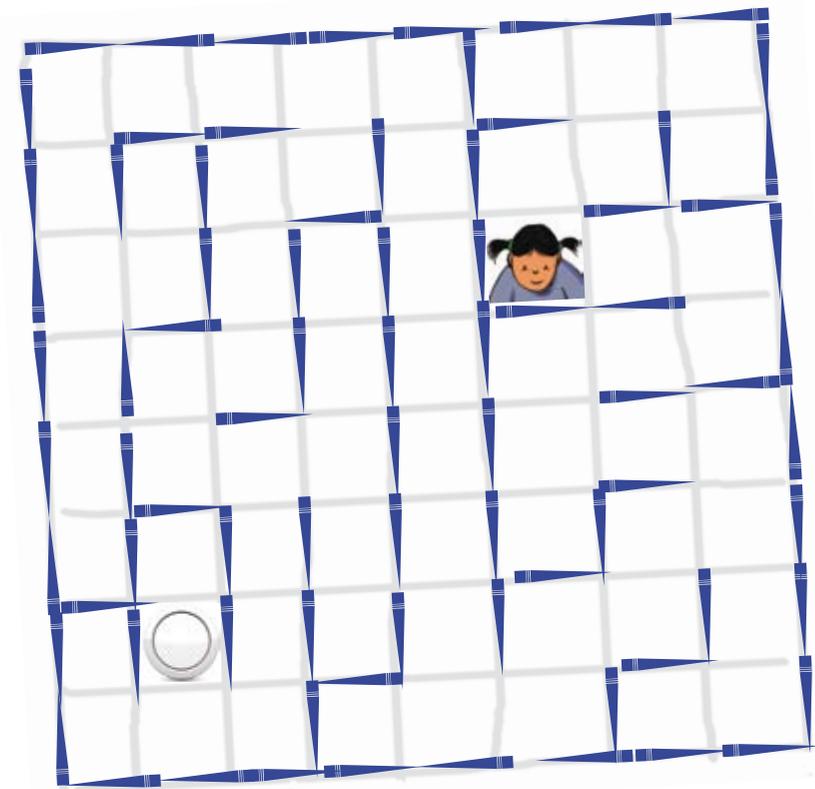
BÚSCATE LA VIDA

Lo que vas a necesitar:

- Una baraja de cartas. Cualquiera sirve, pero te recomiendo usar una de póker.
- Una persona que juegue contigo.
- Dos fichas: una para nuestro personaje y otra para indicar la salida (si no tienes fichas, sirven dos monedas diferentes).
- Una cartulina. - Un rotulador. - Palillos.

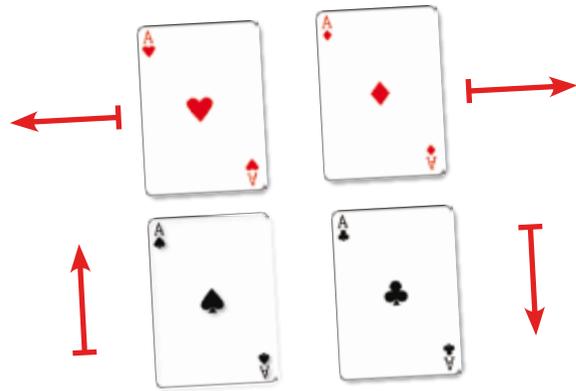
MANOS A LA OBRA

Lo primero que tienes que hacer es preparar el tablero. Para ello, extiende la cartulina y dibuja con el rotulador una cuadrícula de 8 cuadrados de alto y 8 cuadrados de ancho. Estaría bien que la anchura y altura de cada cuadrado sea la misma que la de los palillos que luego usarás.



Al principio de cada partida tendrás que decidir si eres quien programará el camino de Ada o quien hace las veces de ordenador, preparando el laberinto y siguiendo el camino programado. Si has elegido esto último, sitúa a Ada y a la salida en casillas diferentes del tablero. Añade algunos palillos entre diferentes casillas para crear un pequeño laberinto.

Si has elegido ser Ada, tendrás que esperar a que quien juega como ordenador te prepare el laberinto. Después tendrás que ver dónde está el personaje, dónde está la salida y por qué sitios se puede pasar para idear una ruta que te lleve a la salida. Para indicar la ruta usarás el mazo de cartas. En este juego lo único que importa es el palo de cada carta:



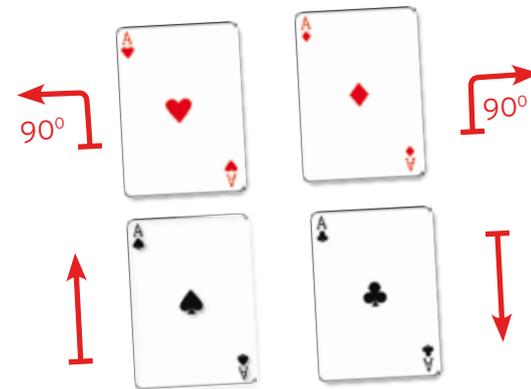
- Los corazones sirven para moverse una casilla a la izquierda.
- Los diamantes sirven para moverse una casilla a la derecha.
- Las picas sirven para moverse una casilla hacia arriba.
- Los tréboles sirven para moverse una casilla hacia abajo.

Tu misión es preparar una secuencia ordenada de cartas que hagan llegar a Ada desde donde está hasta la salida. Cuando tengas la secuencia preparada, se la darás al ordenador. Quien hace de ordenador tendrá que ir cogiendo cada carta en orden y moviendo la ficha de Ada tal y como indica la carta. Cuantos menos intentos necesite quien juegue como Ada y cuantas

menos cartas necesite, mejor (podéis usar puntos negativos como en el golf: -1 por cada carta que se necesite y -10 por cada nuevo intento, por ejemplo).

Cuando se resuelva el laberinto, intercambias tu tarea. Si eras Ada pasas a ser ordenador y si eras ordenador, pasas a ser Ada.

Una manera de complicar el juego es que en lugar de izquierda, derecha, arriba y abajo, las cartas sirvan para moverse como un coche:



- Los corazones sirven para girar 90° a la izquierda (sentido antihorario), sin avanzar.
- Los diamantes sirven para girar 90° a la derecha (sentido horario), sin avanzar.
- Las picas sirven para avanzar una casilla hacia donde se está mirando.
- Los tréboles sirven para retroceder una casilla desde donde se está mirando.

De esta manera, tendrás que imaginar no sólo el camino para llegar, sino hacia dónde está mirando Ada en cada momento de su trayecto.

FRIKADAS



ADA

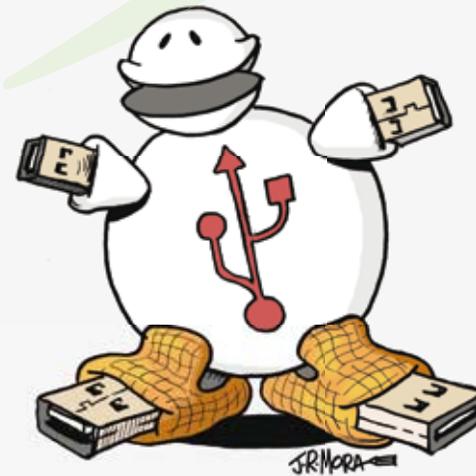
¿Por qué se llama Ada una de los personajes de este juego? ¿Tiene que ver con las hadas madrinas? No. Tiene que ver con Ada Byron. Nacida el 10 de diciembre de 1815 como Augusta Ada Byron, hija del poeta Lord Byron y de la matemática Annabella Milbanke, es conocida también como Ada Lovelace. Ella se refería a sí misma como una científica, poetisa, analista y metafísica. Entre 1842 y 1843, tradujo un artículo sobre la máquina analítica del científico inglés Charles Babbage. Ada completó el artículo con notas propias y en una de ellas se animó a añadir lo que se considera el primer programa de ordenador de la historia.

LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

Desde 1950 han surgido infinidad de nuevos lenguajes de programación diferentes, cada uno con sus ventajas e inconvenientes. En este enlace tienes toda la evolución en los últimos 100 años. Asombroso.



<http://cienciainfinita.com>
CONÉCTATE



Si te ha gustado este juego, te gustará el que te proponemos en este código QR

Si quieres aprender más sobre programación, puedes empezar con este tutorial de 20 niveles. Y luego pasar al curso completo de programación de Code.org



Otra opción más interesante aún es Scratch, un entorno de programación pensado para que sea muy fácil programar tus propios juegos y animaciones.