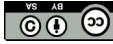




Pista 1



Aquí tenéis un posible ejemplo de clave dicotómica para utilizarlo en vuestro programa. Esta es solo una propuesta que vosotros podéis utilizar tal y como está o modificarla a vuestro gusto:



Que lo haga mBlock



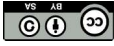
En este reto debéis crear un programa que sea capaz de identificar a una especie a partir de las respuestas que el usuario proporciona a las preguntas que se le van haciendo, de la misma forma que se haría utilizando una clave dicotómica.
Para elaborar el programa utilizaremos mBlock, un entorno de programación por bloques. Os resultará familiar manejarlo si alguna vez habéis trabajado con Scratch, ya que está basado en este lenguaje.
El programa debe tener las siguientes características:
- Debe hacer al usuario preguntas, cuya respuesta posible sea solo "sí" o "no".
- Cuando por las respuestas del usuario ya se pueda identificar al animal, el programa debe mostrar su nombre común y su nombre científico. Opcionalmente, podéis hacer que el programa nos diga algo más sobre la especie o que muestre por pantalla la imagen del animal.
Aquí tenéis las imágenes y los nombres de los animales que podéis utilizar para hacer vuestro programa. Entre las pistas encontraréis un ejemplo de clave dicotómica para que lo utilicéis como base para vuestro algoritmo. También hay algunas fichas de programación que os pueden ser de ayuda. ¡Puede que os sintáis capaces de hacerlo sin las pistas!



Pista 2



Si necesitáis algo más de ayuda, aquí tenéis algunas fichas con indicaciones para hacer vuestro programa. No está la solución completa, pero disponéis de suficiente información y os presentan las herramientas con las que podéis conseguir vuestro reto.



!A esta lagartija la conozco! REACLM Servicio de Innovación Educativa de JCOM se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-Compartir Igual 4.0 España.