

TAPETE AJEDREZ

a b c d e f g h

8

7

6

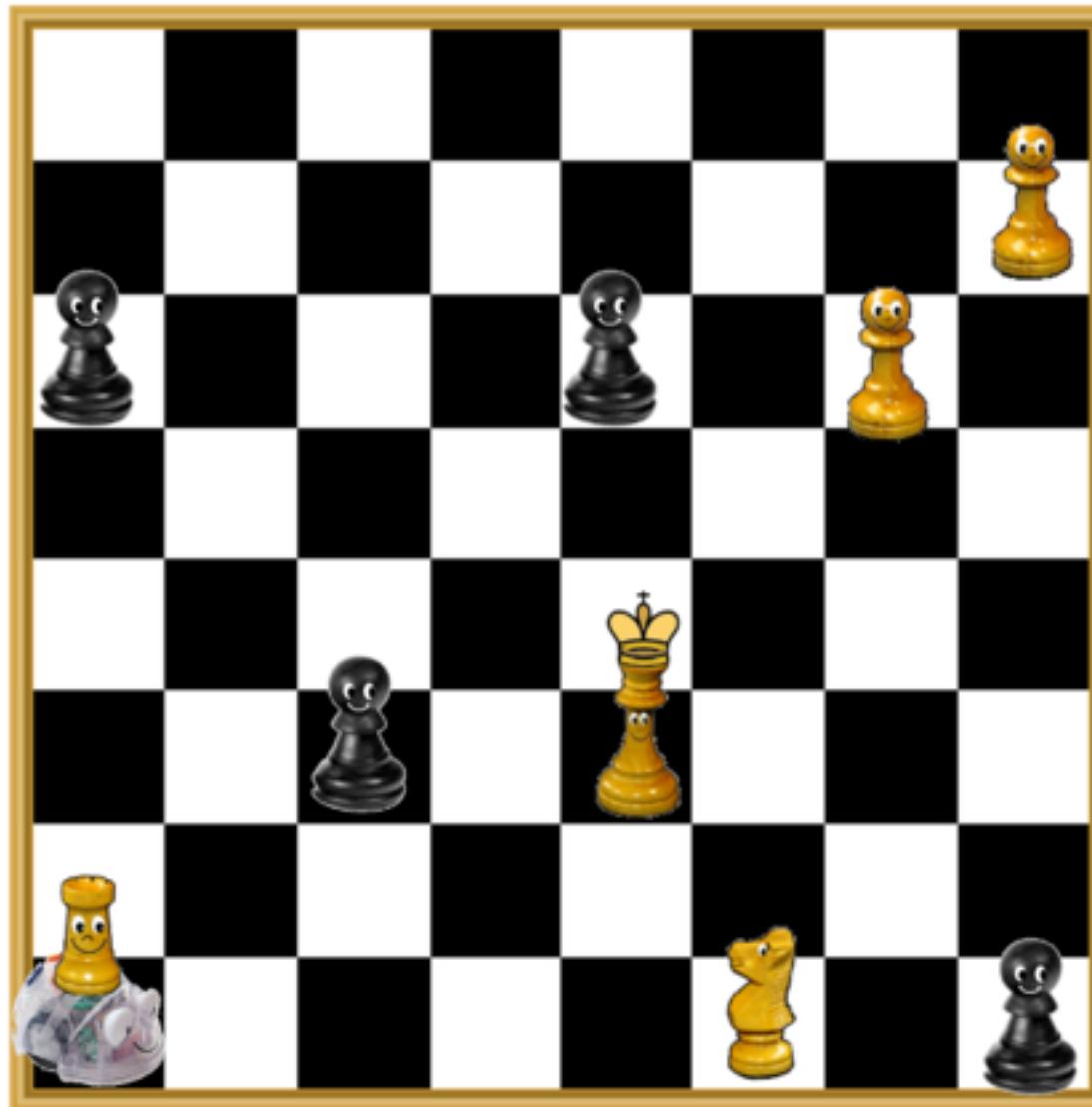
5

4

3

2

1



8
7
6
5
4
3
2
1

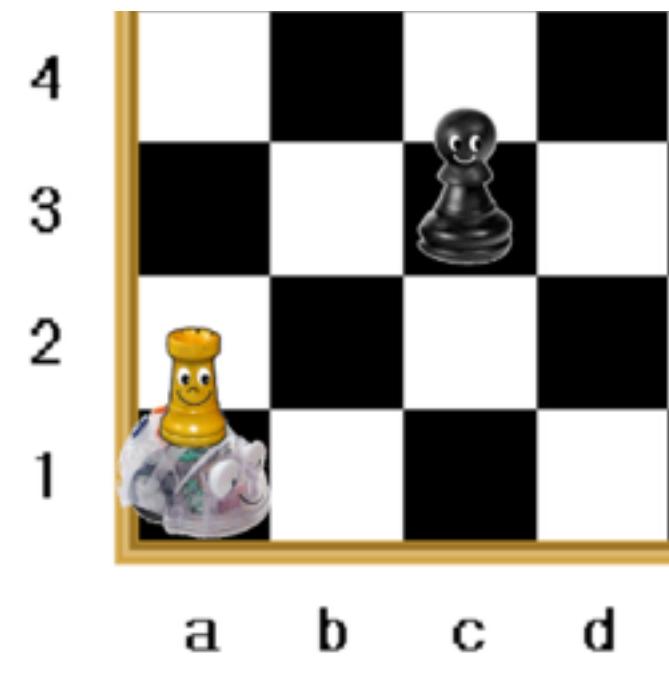
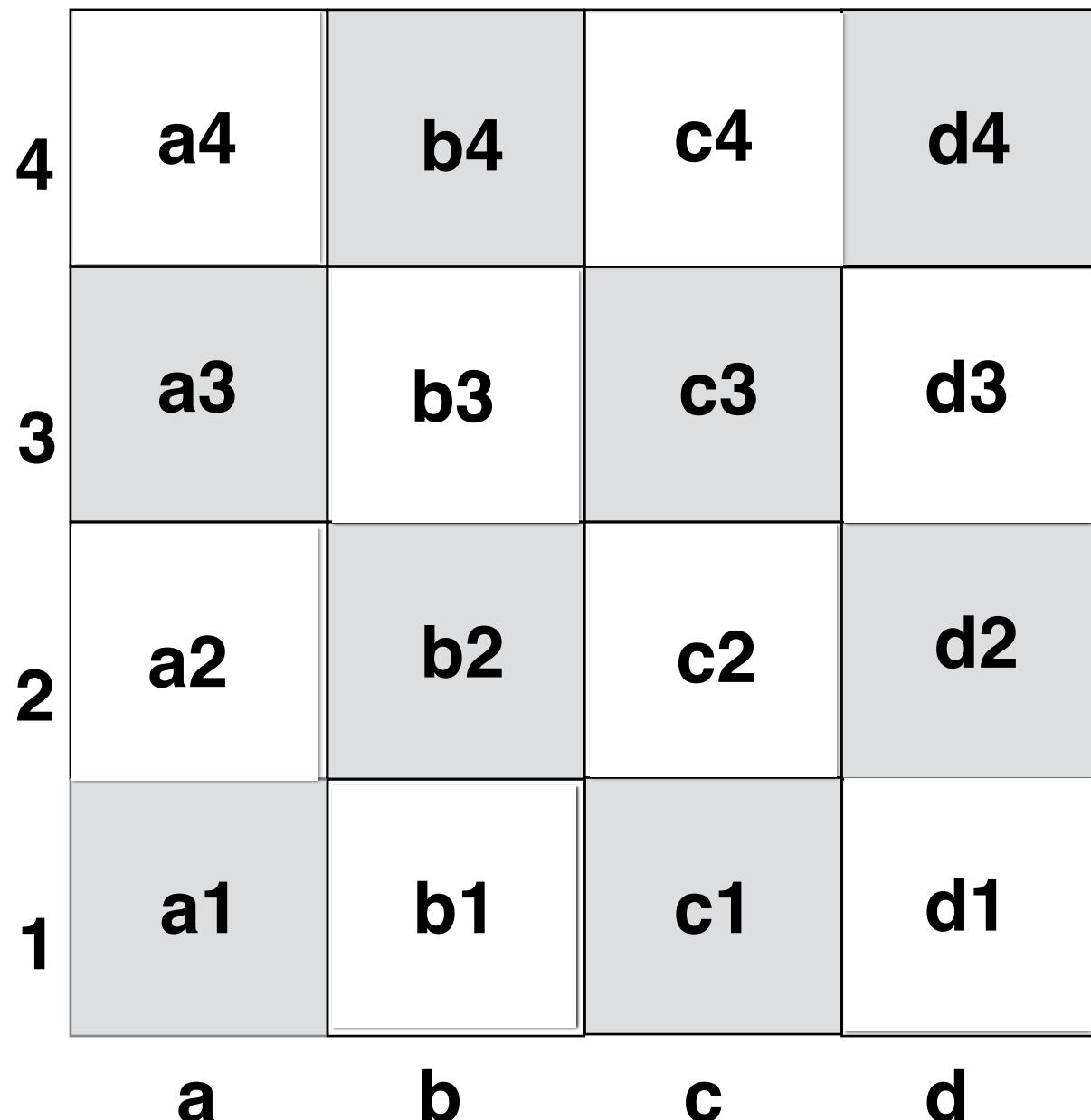


a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

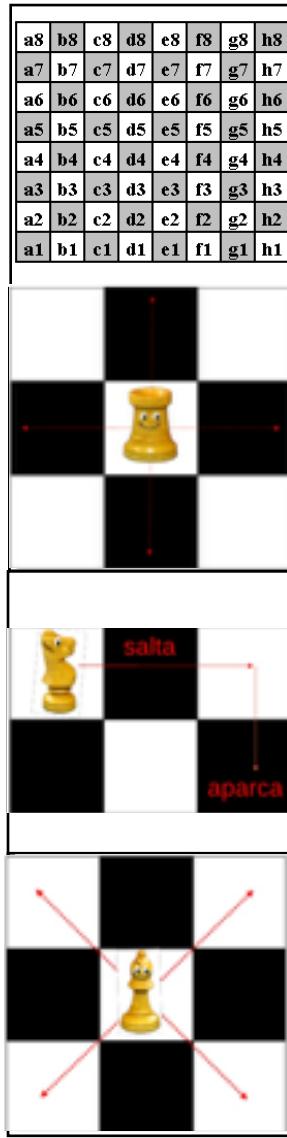
a b c d e f g h

Realizado por M^a Lourdes Giraldo Vargas
lourdesgiraldo.net

TAPETE AJEDREZ

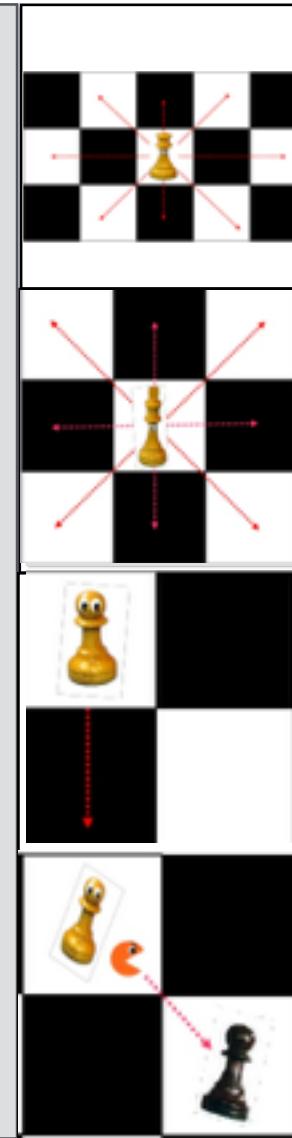


Realizado por M^a Lourdes Giraldo Vargas
lourdesgiraldo.net

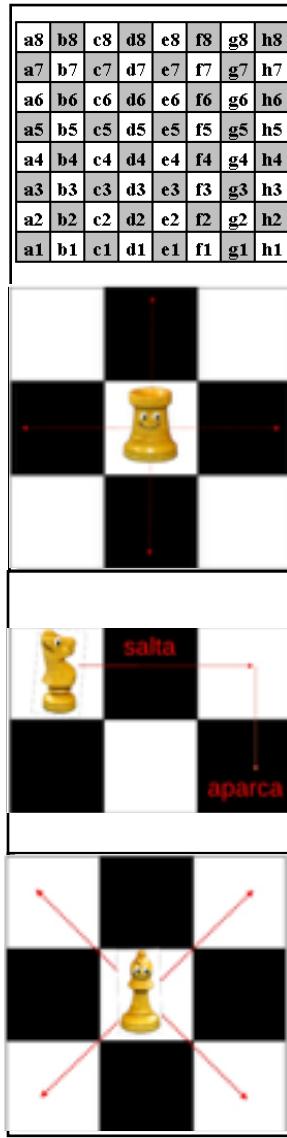


a1

lourdesgiraldo.net

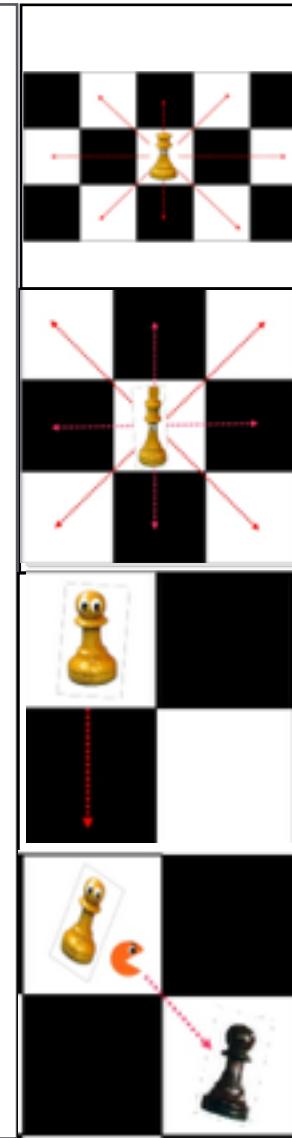


Realizado por : M^a Lourdes Giraldo Vargas
lourdesgiraldo.net

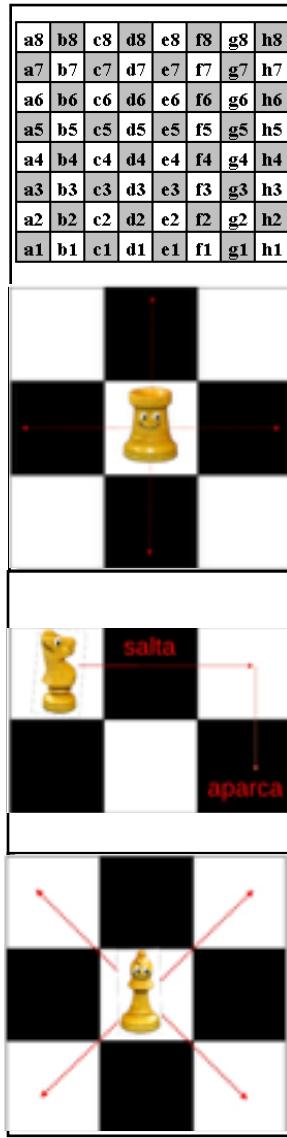


b1

lourdesgiraldo.net

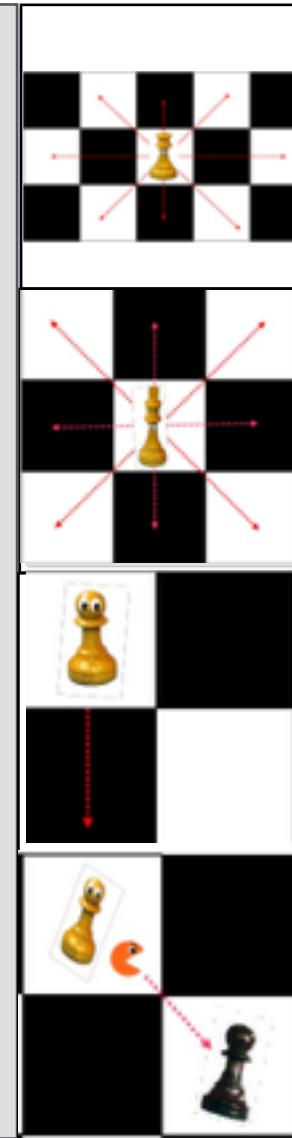


Realizado por : M^a Lourdes Giraldo Vargas
lourdesgiraldo.net

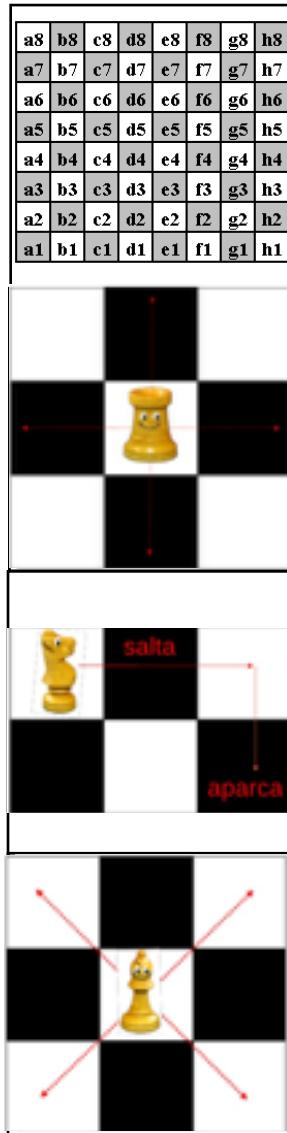


C1

lourdesgiraldo.net

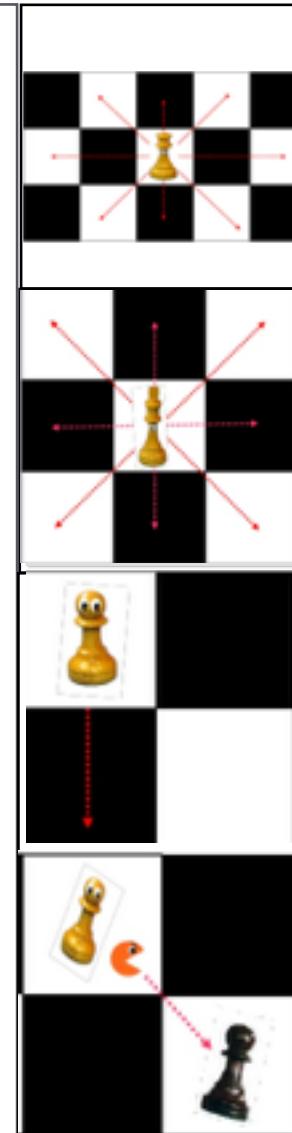


Realizado por : M^a Lourdes Giraldo Vargas
lourdesgiraldo.net

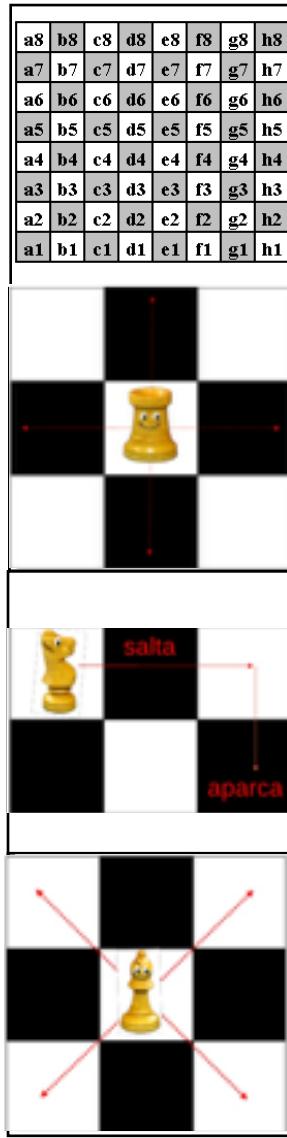


d1

lourdesgiraldo.net

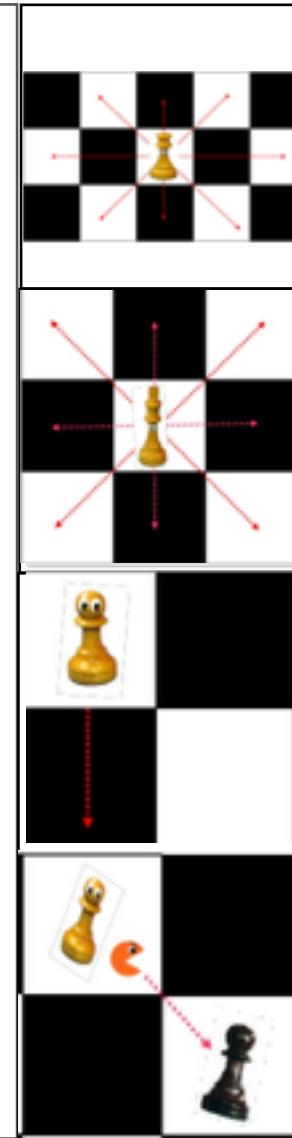


*Realizado por : M^a Lourdes Giraldo Vargas
lourdesgiraldo.net*

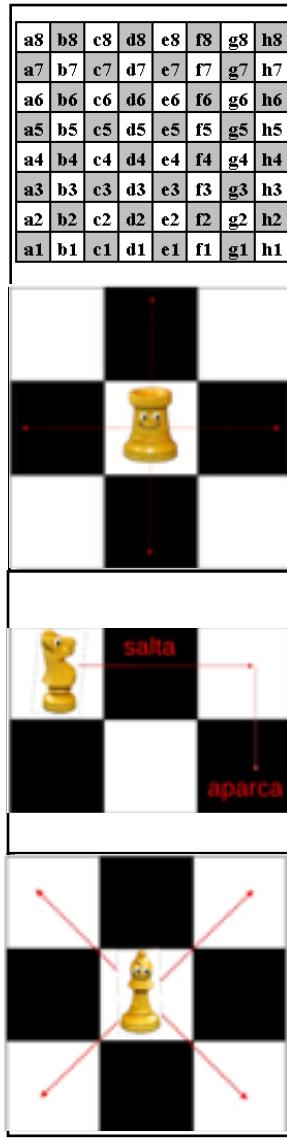


a2

lourdesgiraldo.net

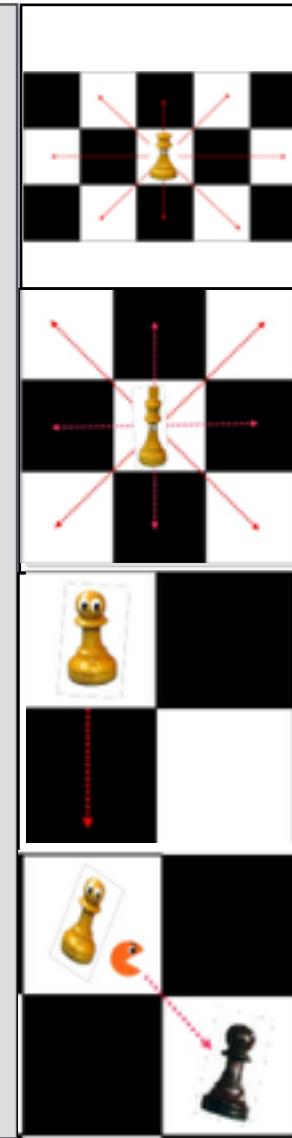


*Realizado por : M^a Lourdes Giraldo Vargas
lourdesgiraldo.net*

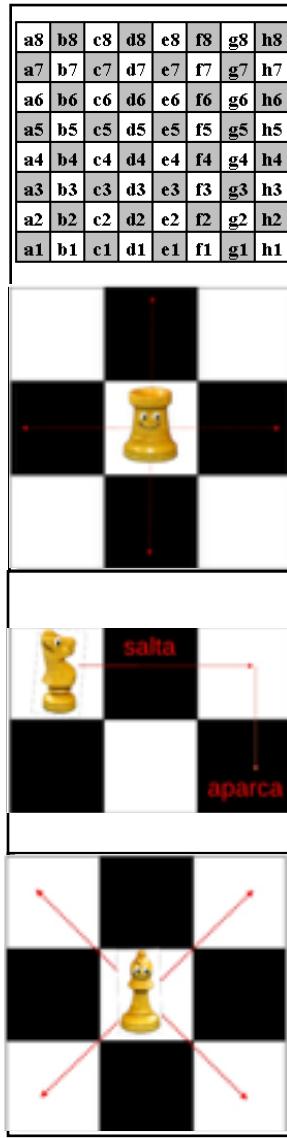


b2

lourdesgiraldo.net

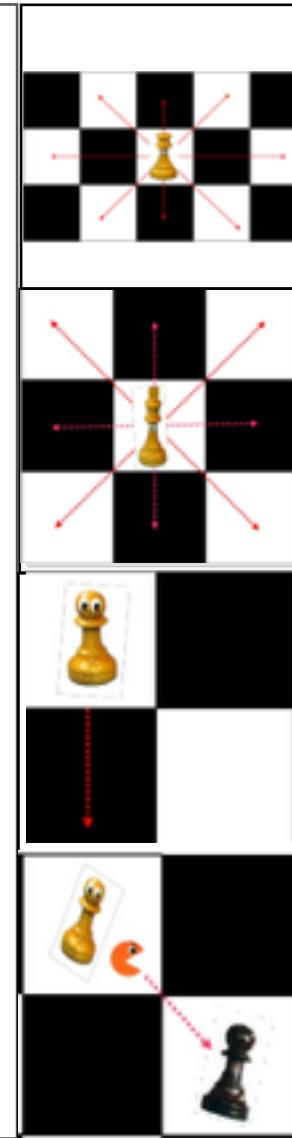


*Realizado por : M^a Lourdes Giraldo Vargas
lourdesgiraldo.net*

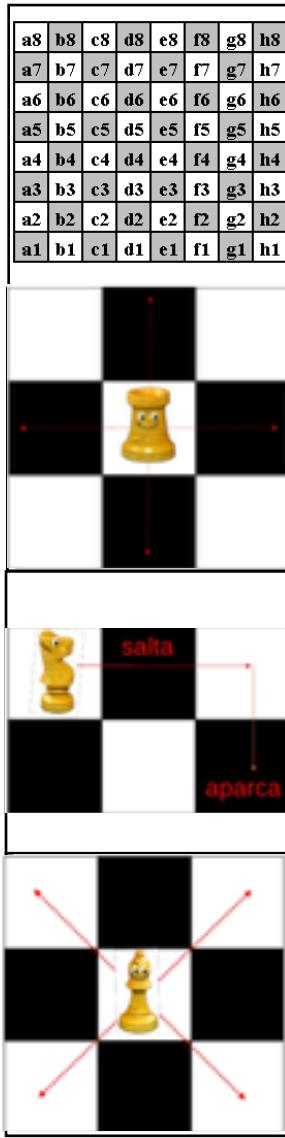


C2

lourdesgiraldo.net

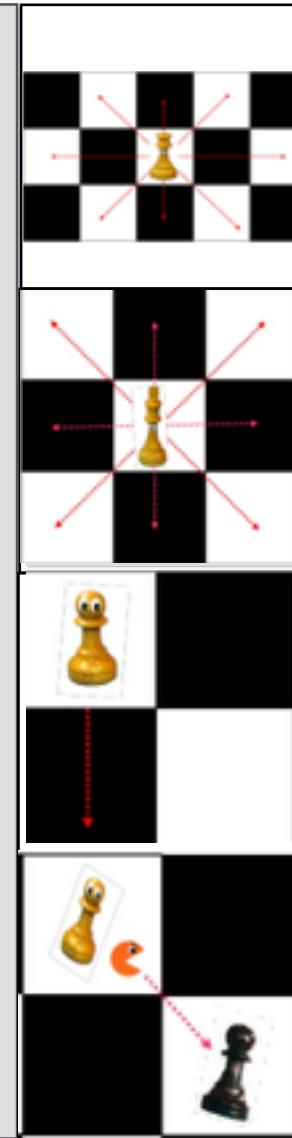


Realizado por : M^a Lourdes Giraldo Vargas
lourdesgiraldo.net

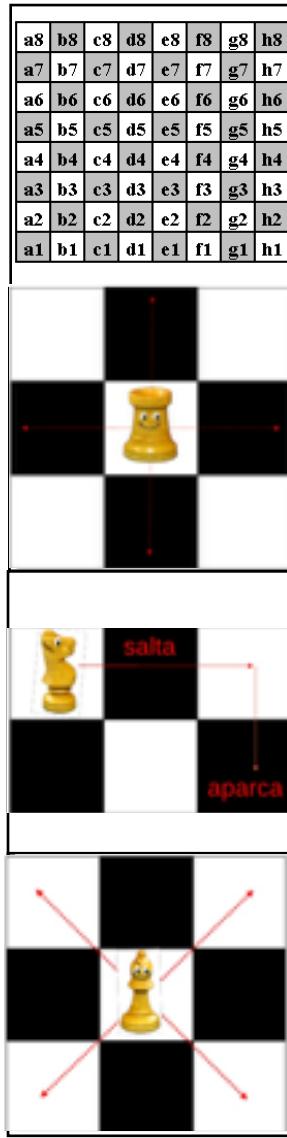


d2

lourdesgiraldo.net

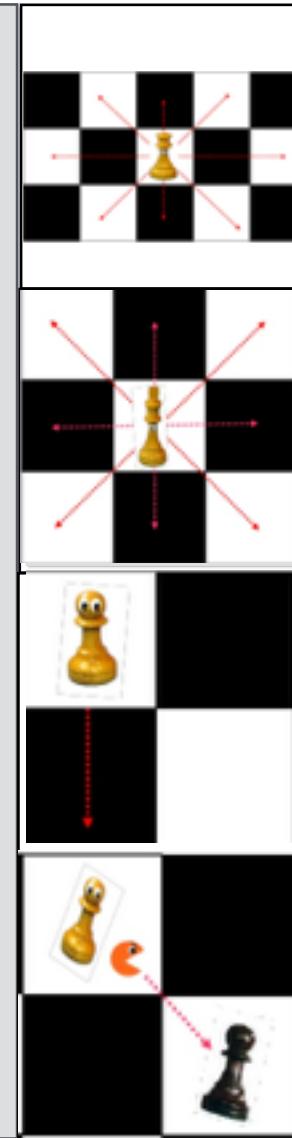


Realizado por : M^a Lourdes Giraldo Vargas
lourdesgiraldo.net

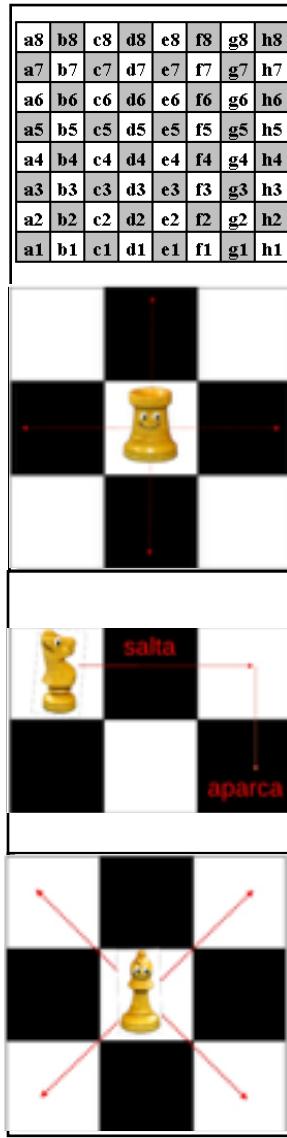


a3

lourdesgiraldo.net

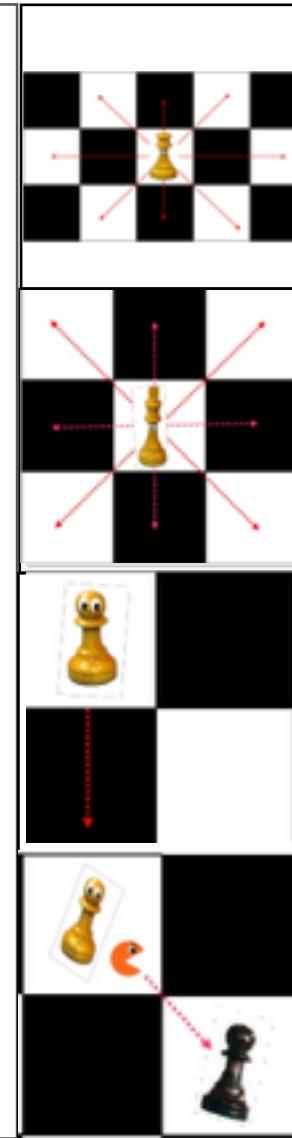


*Realizado por : M^a Lourdes Giraldo Vargas
lourdesgiraldo.net*

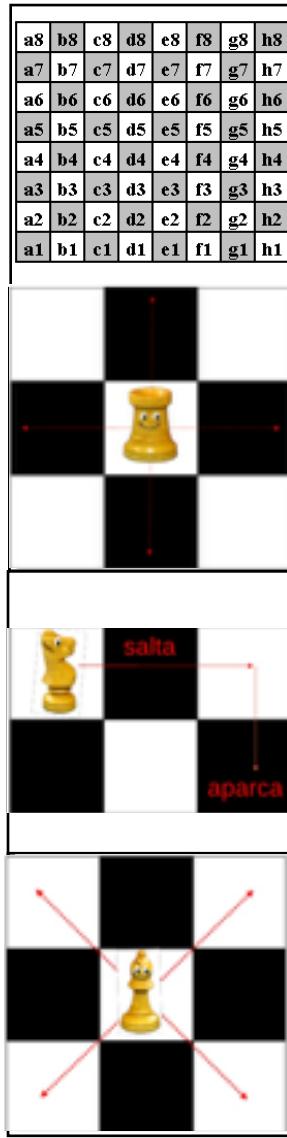


b3

lourdesgiraldo.net

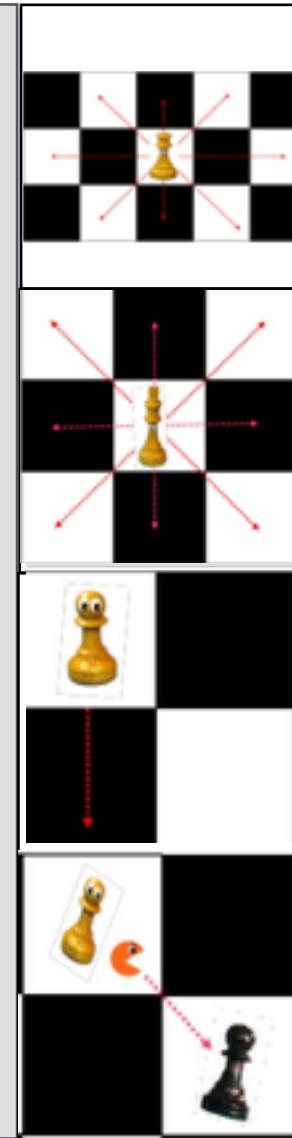


Realizado por : M^a Lourdes Giraldo Vargas
lourdesgiraldo.net

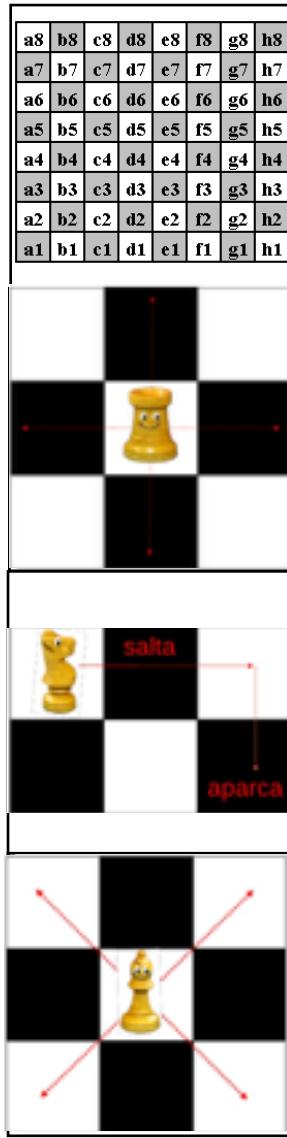


c3

lourdesgiraldo.net

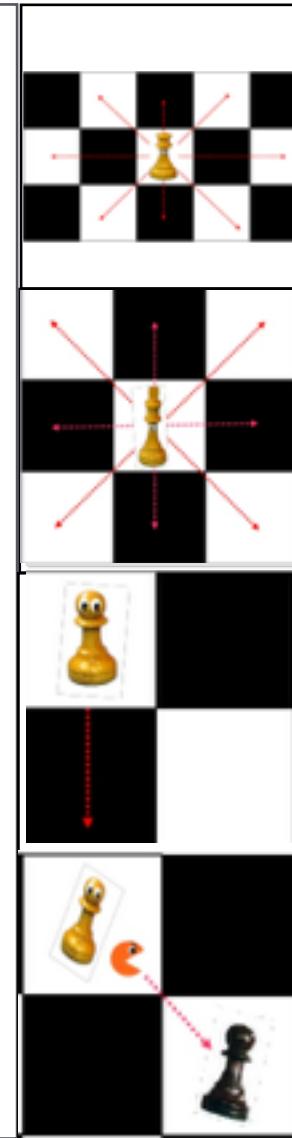


*Realizado por : M^a Lourdes Giraldo Vargas
lourdesgiraldo.net*

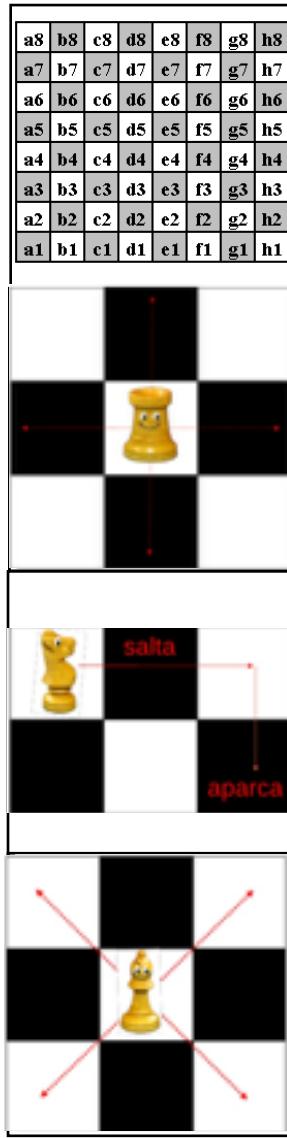


d3

lourdesgiraldo.net

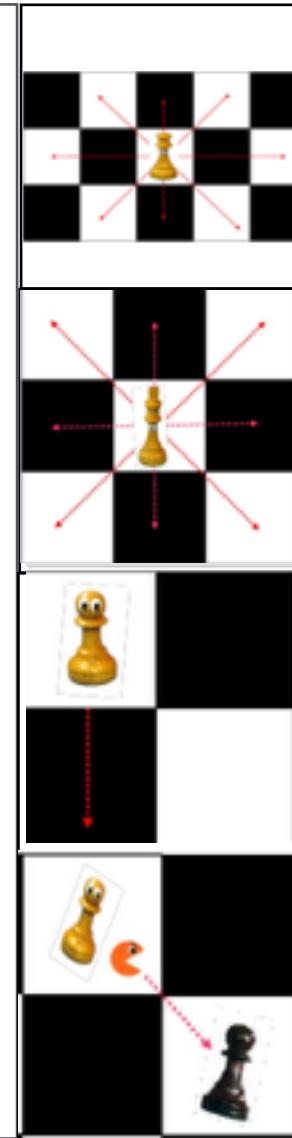


*Realizado por : M^a Lourdes Giraldo Vargas
lourdesgiraldo.net*

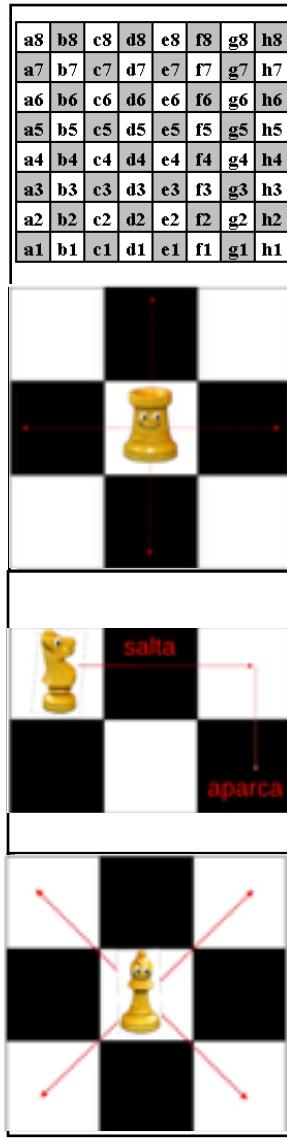


a4

lourdesgiraldo.net

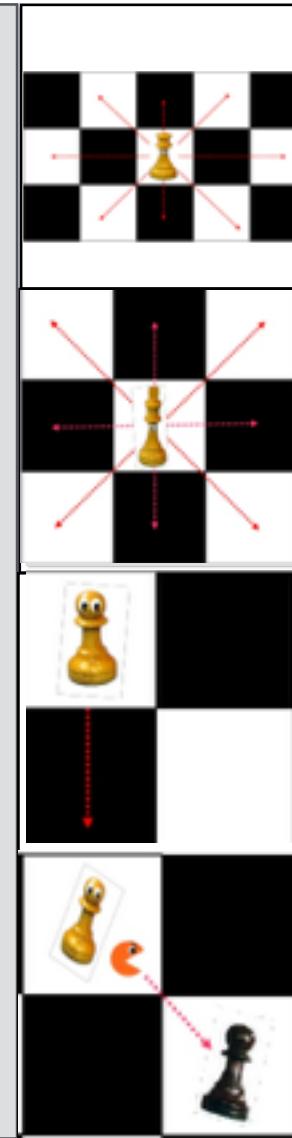


*Realizado por : M^a Lourdes Giraldo Vargas
lourdesgiraldo.net*

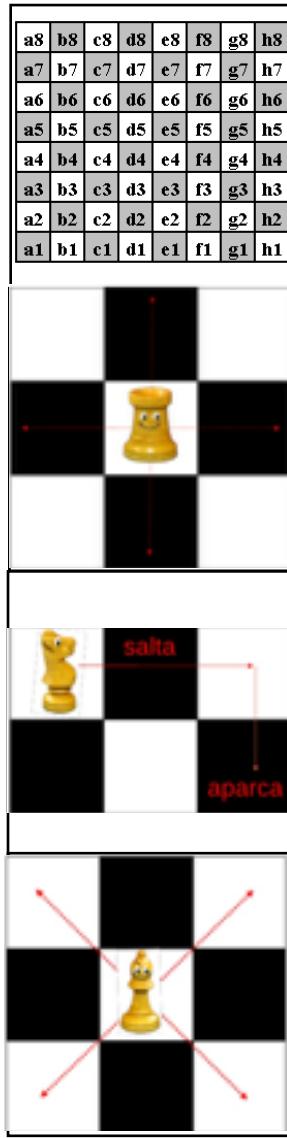


b4

lourdesgiraldo.net

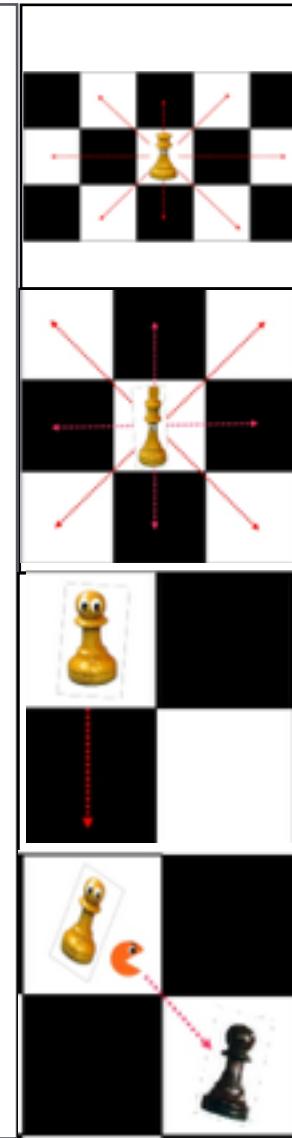


*Realizado por : M^a Lourdes Giraldo Vargas
lourdesgiraldo.net*

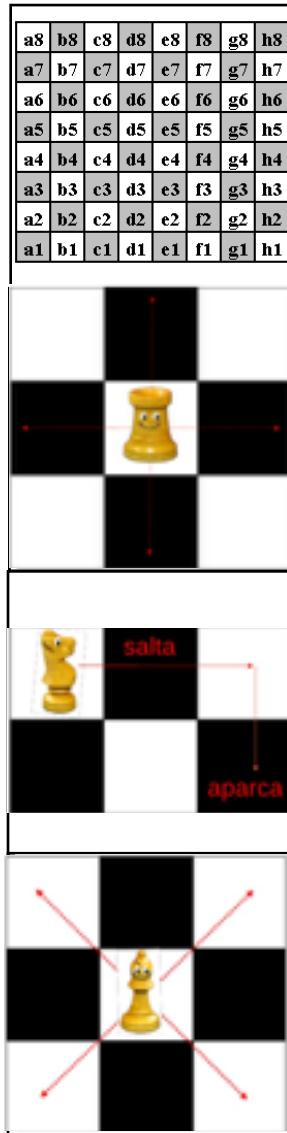


c4

lourdesgiraldo.net

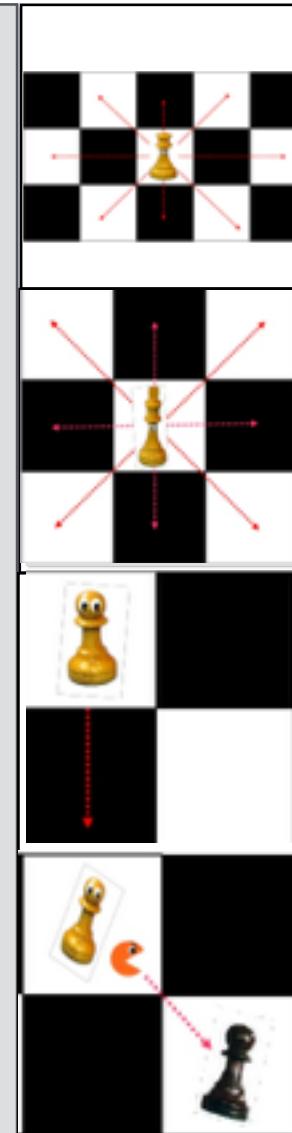


Realizado por : M^a Lourdes Giraldo Vargas
lourdesgiraldo.net



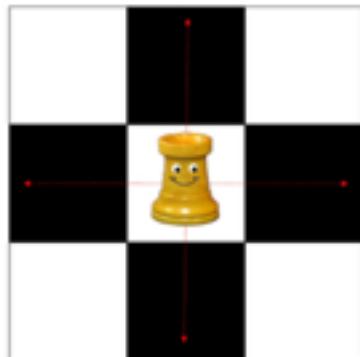
d4

lourdesgiraldo.net



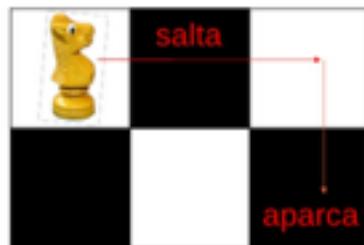
*Realizado por : M^a Lourdes Giraldo Vargas
lourdesgiraldo.net*

TORRE



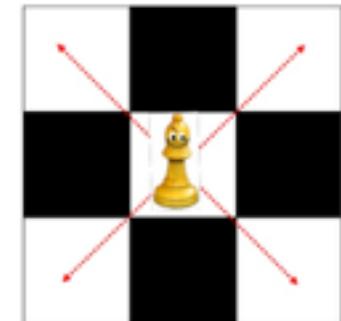
Anda todas las casillas que quiera, en horizontal, en vertical hacia adelante o hacia atrás.

CABALLO



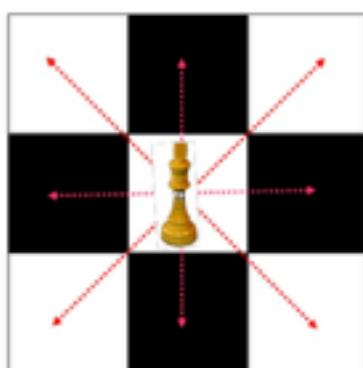
Salta 1 casilla (hacia adelante o hacia atrás, a la izquierda o a la derecha)
y aparca (a la izquierda o a la derecha, hacia adelante o hacia atrás)

ALFIL



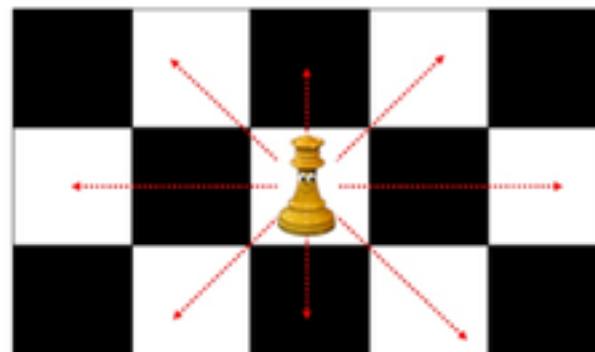
Anda todas las casillas que quiera, hacia adelante, hacia atrás, pero siempre en diagonal.

REY



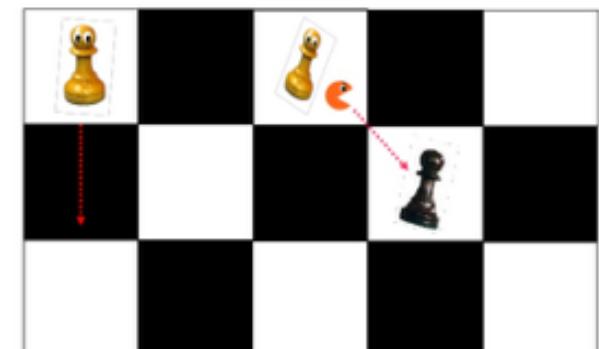
Anda en horizontal, en vertical, en diagonal, hacia adelante o hacia atrás, pero de uno en uno.

REINA



Anda todas las casillas que quiera, en horizontal, en vertical, en diagonal, hacia adelante o hacia atrás. Menos como el caballo y es la chula del ajedrez.

PEÓN



Anda siempre hacia adelante, de uno en uno, pero come en diagonal.

*Realizado por : M^a Lourdes Giraldo Vargas
lourdesgiraldo.net*

RETO 1

Coloca al robot **TORRE** en la casilla **a1**.

a4	b4	c4	d4
a3	b3	c3	d3
a2	b2	c2	d2
a1	b1	c1	d1

- Tiene que llegar a la casilla **d1** para comerse al peón .
- Dibuja el recorrido y programa al robot.

RETO 2

- Coloca al robot **CABALLO** en la casilla **a1**.
- Hay un peón el **c3**, traza el recorrido y programar al robot para que se coma al peón.

RETO 3

a4	b4	c4	d4
a3	b3	c3	d3
a2	b2	c2	d2
a1	b1	c1	d1

- Saliendo de la casilla **a1** recorre la fila 1, gira en la d1, recorre la columna **d**, gira en d4 para recorrer la fila d, gira en **a4**, para recorrer la columna **a** hasta llegar a la casilla de salida **a1**

Recuerda:

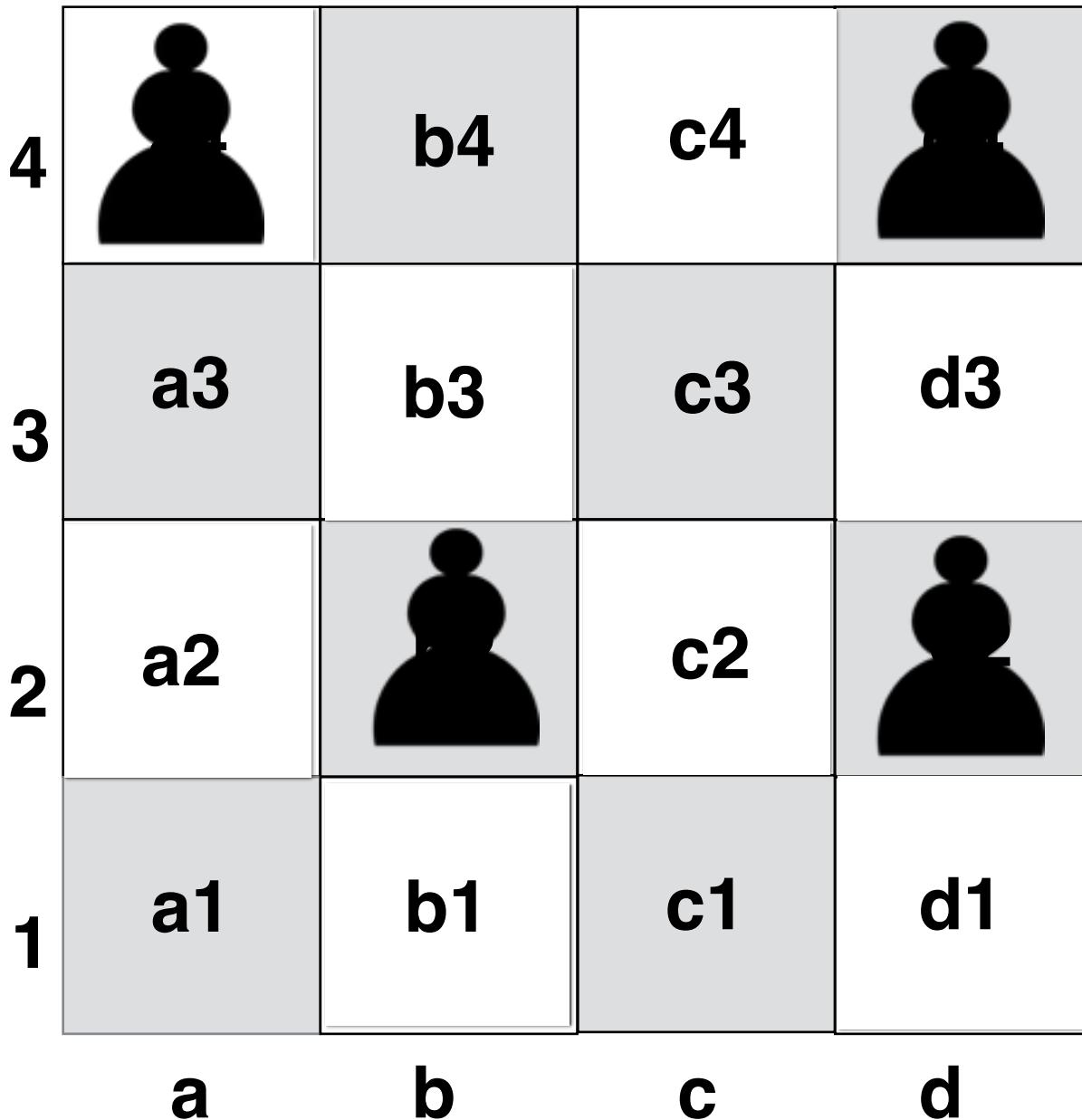
Las **filas** tienen nombre de números (1-8) y las **columnas** nombre de letras (a-h)



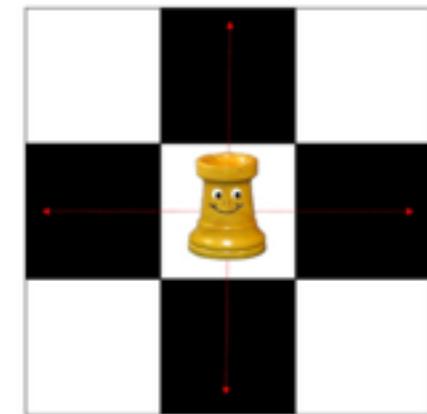
- Nota Las **bandas** son las filas y columnas del borde del tablero.

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

TAPETE AJEDREZ



TORRE



Si el robot-torre blanca
está en la casilla **a1** mirando
la casilla b1

¿Qué peón se puede comer ?

Realiza el mismo
ejercicio
sin utilizar el comando
hacia adelante