

La Búsqueda del Artefacto Perdido

Crea un diagrama de flujo que represente la búsqueda de un arqueólogo en un antiguo templo en busca de un artefacto perdido. El arqueólogo se encuentra en la entrada del templo y debe tomar decisiones importantes para avanzar en su búsqueda. El diagrama debe incluir tres decisiones clave:

¿Debería el arqueólogo explorar una oscura galería o seguir un pasillo iluminado (Explorar/Seguir)?

Si elige "Explorar," el arqueólogo debe decidir si encender una antorcha o avanzar a oscuras.

Si elige "Seguir," el arqueólogo debe decidir si abrir una puerta cerrada o continuar por el pasillo.

¿Debería el arqueólogo encender una antorcha o avanzar a oscuras (Antorcha/Oscuridad)?

Si elige "Antorcha," el arqueólogo debe decidir si inspeccionar una misteriosa inscripción en la pared o avanzar sin distracciones.

Si elige "Oscuridad," el arqueólogo debe decidir si retroceder y buscar otra fuente de luz o avanzar con precaución.

¿Debería el arqueólogo inspeccionar la misteriosa inscripción en la pared o avanzar sin distracciones (Inscripción/Avanzar)?

Esta decisión final lleva al arqueólogo a descubrir el artefacto perdido o a enfrentarse a un desafío adicional en el templo.

La Expedición en la Selva de Dinosaurios

Crea un diagrama de flujo que represente una emocionante expedición en una selva prehistórica en busca de fósiles de dinosaurios. Un equipo de exploradores se encuentra en la entrada de la selva y debe tomar decisiones cruciales para avanzar en su búsqueda. El diagrama debe incluir tres decisiones clave:

¿Deberían los exploradores adentrarse en la selva o quedarse en el campamento base (Selva/Campamento)?

Si eligen "Selva," deben decidir si seguir las huellas de dinosaurios o explorar una cueva misteriosa.

Si eligen "Campamento," deben decidir si revisar su equipo de exploración o enviar un dron para buscar fósiles.

¿Deberían seguir las huellas de dinosaurios o explorar una cueva misteriosa (Huellas/Cueva)?

Si eligen "Huellas," deben decidir si seguir las huellas grandes o pequeñas.

Si eligen "Cueva," deben decidir si entrar con cuidado o enviar un robot explorador.

¿Deberían seguir las huellas grandes o pequeñas (Grandes/Pequeñas)?

Esta decisión final lleva a los exploradores a descubrir un fósil raro de dinosaurio o a enfrentarse a un enigma prehistórico adicional en la selva.

Ordena el siguiente diagrama de flujo

