





Copyright © 2023 by CodeVA

All rights reserved.

No portion of this book may be reproduced without written permission by the publisher, except as permitted by U.S. copyright law.

Cover art, layouts, and illustrations by Kathy DeLoria

When Does a Seed Decide to Grow? by Jasper Gunn

When Life Gives You Lemons... by Molly Rae Pearl

Interview with Dr. Kaylee South conducted by Jessie Vernon

Vine Maze designed by Irene Andrade

Translations by Paula Mangiaterra and Luisina Valls

Edited by Katrina Smith and Jennifer Hicks

Published by CodeVA's Eureka Workshop
www.codevirginia.org

What Is Snail Mail?

STEAM learning can happen without computers or smartphones! All of the resources in this booklet are as accessible as possible and include instructions for games you can play at home, a craft or activity, and additional resources for parents and students.

Snail Mail is a free quarterly publication by Eureka Workshop at CodeVA. We get students (and their families) excited about computational thinking and the theories behind computer science. By using art projects to teach STEAM, we introduce students to essential skills while fostering creative thinking.

¿Qué Es Snail Mail?

¡El aprendizaje STEAM puede ocurrir sin computadoras o smartphones! Todos los recursos en este folleto son tan accesibles como es posible e incluyen instrucciones para juegos que puedes jugar en casa, manualidades, actividades, y recursos adicionales para padres y estudiantes.

Snail Mail es una publicación trimestral y gratuita de Eureka Workshop en CodeVA. Hacemos que los estudiantes (y sus familias) se entusiasmen con el pensamiento computacional y las teorías detrás de la informática. Al utilizar proyectos de arte para enseñar STEAM, les presentamos a los estudiantes herramientas esenciales y fortalecemos el pensamiento creativo.

En Esta Edición...

In This Issue...

El Tema de Este Mes Es...

This Month's Theme Is...

1

¿Cuándo Decide Crecer Una Semilla?

When Does a Seed Decide to Grow?

3

Si la Vida Te da Limones...

If Life Gives You Lemons...

9

Entrevista a la Dra. Kaylee South

Interview with Dr. Kaylee South

13

Laberinto de Vid

Vine Maze

21

Recursos

Resources

22



El Tema de este Mes son

las Plantas

Mira a tu alrededor la belleza en todo tipo de forma de plantas que te rodea. Puedes observar el césped, los árboles, flores, frutas o vegetales. Existen muchas variedades distintas de cada una de estas plantas que crecen en lugares y temporadas distintas.

En la edición de este mes de Snail Mail, **vamos a aprender sobre la ciencia de las plantas**. Ojalá puedas frenar y no solo oler las flores, sino también observarlas científicamente.

Suscríbete de forma gratuita a Snail Mail. Para recibirlo, las familias, clases y otros programas educativos pueden registrarse en CodeVA.info/SnailMail.

This Month's Theme is

Plants

Look around at the beauty that surrounds you in all the various forms of plants. You might observe grass, trees, flowers, fruits or vegetables. Each one of these plants come in many different varieties and grow in different places and in different seasons.

In this month's issue of Snail Mail, **we're learning about the science of plants**. Hopefully, you will be inspired to slow down and not only smell the flowers, but observe them in a scientific way.

Subscribe to Snail Mail for free! Families, classrooms and other educational programs can sign up to receive snail mail at CodeVA.info/SnailMail.



¿Cuándo Decide Crecer Una Semilla?

Las plantas intentan empezar a crecer cuando las condiciones en las que se encuentran son favorables para que lo hagan. Cuando una semilla no está lista para crecer, se dice que se encuentra en estado de "dormición," que se parece a estar dormida. Las semillas pueden permanecer dormidas durante años antes de empezar a crecer.

Las plantas bebés necesitan pocas cosas para mantenerse con vida y continuar su crecimiento: un lugar para crecer (tal como el suelo), agua, luz y un clima que se mantenga en ciertos rangos de temperatura. Sin embargo, una semilla puede **germinar** (empezar a convertirse en planta) cuando solo algunas de estas condiciones se cumplen. Si bien depende de qué tipo de planta se trate, la mayoría de las semillas solo necesitan agua y ciertos rangos de temperatura para crecer. A las distintas plantas les gustan distintas temperaturas: por eso es que algunas plantas comestibles como el brócoli crecen en durante el fresco del otoño o primavera, mientras que las plantas como los tomates o pimientos crecen en verano.

Le Gusta el Clima Fresco

Brócoli
Lechuga
Repollo



Le Gusta el Clima Cálido

Tomates
Pimientos
Maiz



When Does a Seed Decide to Grow?

Plants try to only start growing when their surroundings seem good for them to live in. When a seed is not ready to grow yet, it is said to be in a "dormant" state, which is kind of like sleeping. Seeds can stay dormant for years before they start to grow.

Baby plants need a few things to stay alive and continue growing: a place to grow (such as soil), water, light, and weather in certain temperature ranges. But a seed can **germinate** (start to grow into a plant) when just a couple of these conditions are met. It depends on the type of plant it is from, but most seeds only need water and certain temperature ranges to grow. Different plants like different temperatures- that's why some food plants like broccoli are grown in the cooler fall or spring, and plants like tomatoes or peppers are grown in the summer.



Likes Cool Weather

Broccoli
Lettuce
Cabbage



Likes Warm Weather

Tomatoes
Peppers
Corn



¿Qué pasaría si la vida fuera una simulación?

¿Cómo escribiríamos la "decisión" de la semilla de crecer si fuera un programa de computadora? Podemos programar las computadoras para que creen modelos de la vida real, como por ejemplo el crecimiento de una planta en el tiempo. En **las simulaciones por computadora**, los científicos de la computación ponen toda la información que tienen sobre hechos de la vida real (como el crecimiento de una planta, cambios en el nivel del mar, o contaminación humana) en forma de reglas para que el programa las siga. Cuantas más reglas pongas en relación a cómo funcionan las cosas, más se parecerá la simulación a la vida real. Si ya tienes una buena simulación, puedes usarla para ver qué pasaría si algo de la vida real cambiara; como por ejemplo si la gente contaminara más o menos. Luego, puedes usar lo que sea que suceda en las simulaciones para decidir qué hacer realmente. ¡Es como predecir el futuro!

Para armar una simulación, primero necesitamos saber cuáles son las reglas que las diferentes partes de la simulación siguen, y cómo decirlas en forma de código. ¿Cómo entendería una computadora la "decisión" que toma la semilla de crecer?

Podemos mostrar una decisión en código utilizando **condicionales**, también conocidos como "sentencias condicionales". Los condicionales expresan que si una cierta condición se cumple (como que el agua está presente y la temperatura es la correcta), entonces algo sucederá (la semilla empezará a crecer). Si la condición no se cumple, podría existir una opción para describir qué otra cosa sucedería (la semilla permanecerá dormida) mediante una sentencia del tipo "si no" (else, en inglés).

What if life was a simulation?

How would we write out the seed's "decision" to grow if it were a computer program? We can program computers to create models of real life, like how a plant grows over time. In **computer simulations**, computer scientists put all the information they know about real life events (like a plant's growth, the changes in sea level, or human pollution) into rules for the program to follow. If you add in more rules about how things work, your simulation gets more and more like real life. If you have a really good simulation, you can use it to see what might happen if something in real life changed, like if people polluted more or less. Then you can use what else happens in the simulations to decide what to really do. It's kind of like predicting the future!

The start to making a simulation is to figure out what rules the different things in the simulation follow, and how to say that in code. How would a computer understand the "decision" the seed makes to grow?

We can show a decision in code by using **conditionals** also known as "if statements." Conditionals mean that if a certain condition is met (like water being present and the temperature being good), then something will happen (the seed will start to grow). If the condition is not met, there might be a section for what else should happen (the seed stays dormant) written as an "else" statement.



Para ayudarnos a pensar detenidamente el programa antes de escribirlo, podríamos escribirlo en código falso (también llamado pseudocódigo), el cual se vería parecido a esto:

```
si agua == verdadero Y TemperaturaSuelo ==  
"templado"  
    frijol.germinar()  
si no  
    frijol.permanecerDormido()
```

En otras palabras, si hay agua y la temperatura del suelo es templada, la semilla de frijol comenzará a crecer. De lo contrario, permanecerá dormida.

¿Quieres un desafío? Si conoces los símbolos menor que (<) y mayor que (>), puedes cambiar el código para que se parezca más a la vida real, especificando que para que el frijol empiece a crecer, la temperatura del suelo necesita ser menor a 27°C y mayor a 21°C.

Si quieres saber cuáles son las reglas a seguir para que una semilla germine, intenta realizar una búsqueda de internet como esta: "condiciones de germinación del guisante". De ser confusas, algún mayor puede ayudarte a entender los resultados.

¿Qué otras situaciones puedes escribir con condicionales?

Si es primavera y está suficientemente templado, entonces los robles les crecerán hojas.

Si _____ entonces _____

Si _____ entonces _____

We could write this in pretend code- which can help us think through a program before writing it (also called pseudocode)-- which could look something like this:

```
if water == true AND soilTemperature == "warm"  
    bean.germinate()  
else  
    bean.stayDormant()
```

In other words, if there is water and the soil temperature is warm, the bean seed will start to grow. Otherwise, it will stay sleeping.

Want a challenge? If you know about less than (<) and greater than (>) signs you can change the code to be more like real life by saying the soil temperature needs to be less than 80 degrees and more than 70 degrees for the bean to start growing.

If you want to know a seed's rules for germinating, try doing an internet search for it like this: pea germination conditions. A grown up can help you understand the results if they are confusing.

What other situations can you write out with conditionals?

If it's springtime, and it's warm enough, then oak trees will make leaves.

If _____ then _____

If _____ then _____

Si la Vida Te Da Limones...

¿Sabías que no fue la vida la que nos dio limones, sino nosotros los que los creamos? ¡Los limones son una invención humana! Son una combinación de naranjas ácidas y pomelos que evolucionaron, a través de los siglos, gracias al fitomejoramiento.

El fitomejoramiento es la ciencia de seleccionar plantas con ciertas características tales como el sabor, tamaño o color para propagar y replicar esos rasgos en las siguientes generaciones. ¡El fitomejoramiento se practica desde hace miles de años! Es importante obtener nuevos cultivos porque así pueden desarrollarse nuevas variedades que sean más resistentes a enfermedades o que se adapten mejor a determinados ambientes.

Los Genes

¿Conoces a alguien que tenga el color de ojos de su abuele, pero no de sus progenitores? ¿Cómo se hereda ese rasgo, saltando una generación? Bueno, los genes (los cuales determinan nuestros rasgos) se presentan en diferentes variedades llamados alelos. Las células tienen dos alelos por gen, uno heredado por Progenitor 1 y otro por Progenitor 2. Entonces, el organismo hereda dos versiones del mismo material genético: uno de cada progenitor. Si tienes dos versiones del mismo gen, habrá uno dominante y otro recesivo. El gen dominante derrotará al recesivo. Entonces, el rasgo recesivo se heredará únicamente si recibes dos genes recesivos! Así es que un rasgo no visible puede transmitirse a generaciones futuras.

If Life Gives You Lemons...

Did you know that life didn't give us lemons, we created them? Lemons are a human invention! They are a combination of sour oranges and citrons that evolved through plant breeding over many centuries.

Plant breeding is the science of selecting plants with certain characteristics like taste, size, or color to propagate and pass down those traits. Plant breeding has been practiced for thousands of years! Breeding new crops is important because new varieties can be developed that are more resistant to disease or better adapted to certain environments.

Genes

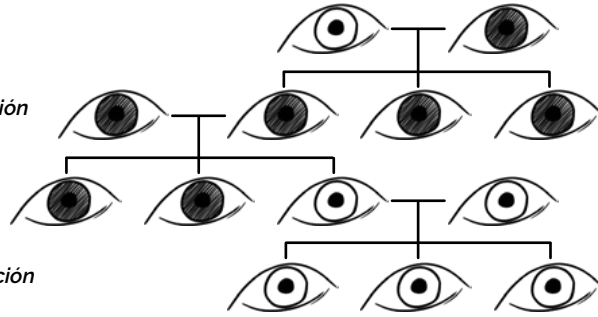
Do you know someone who has the eye color of a grandparent, but not of either parent? How does that trait get passed down to them, but skip a generation? Well genes (which determine our traits) come in different varieties, called alleles. Cells have two alleles for every gene, with one allele provided by each parent. So the organism inherits two versions of the same genetic material, one from the mother and one from the father. If you get two versions of the same gene, there will be one that's dominant and one that's recessive. The dominant gene will beat out the recessive gene. So the only way the recessive trait will be passed down is if you inherit two recessive genes! In this way, a trait that's not visible can be passed down to later generations.

First Generation | Primera Generación
(Grandparents) | (Abueles)

Second Generation | Segunda Generación
(Parents) | (Progenitors)

Third Generation | Tercera Generación
(Grandchildren) | (Nietes)

Fourth Generation | Cuarta Generación
(Great Grandchildren) | (Bisnietes)



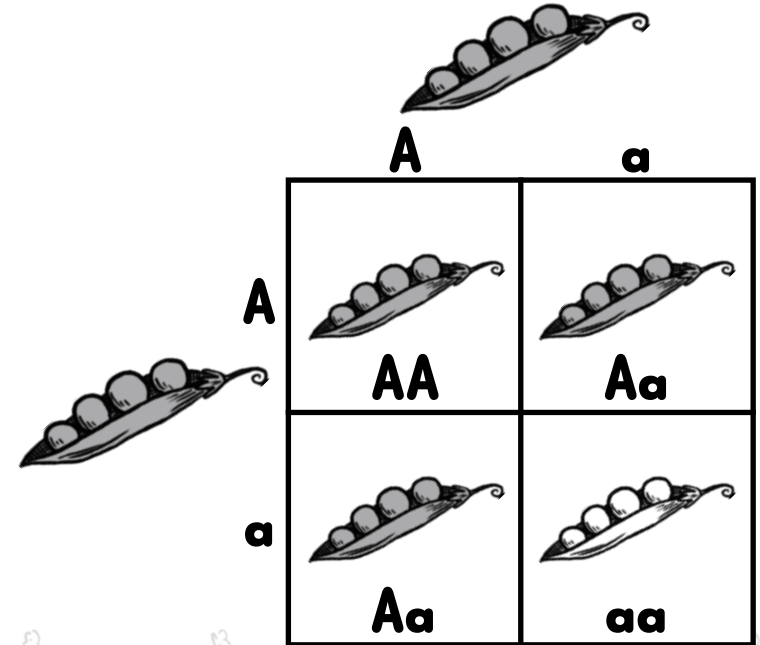
Blue Eyes | Ojos Azules



Brown Eyes | Ojos Marrones

Los cuadros de Punnett son una herramienta para ver si ciertas características aparecerán en las crías. Aquí hay un ejemplo de un cuadro de Punnett de una vaina de guisante. Las plantas tienen dos variedades de genes (alelos), uno de las vainas verdes y otro de las amarillas. La verde predomina sobre la amarilla, por lo que en esta gráfica al verde se lo muestra con la letra mayúscula "A" y al amarillo con la letra minúscula "a". Ahora podemos ver de qué color será la vaina en cada una de las combinaciones. Pero, ¿qué sucedería si les padres tuvieran una combinación diferente de alelos (por ejemplo, Aa y aa)? ¿Puedes descubrir cómo sería la cría en ese caso?

Parent 2 | Progenitor 2



Punnett Squares are a tool to see if certain characteristics will appear in offspring. Here is an example of a Punnett square about pea pods. The plants have two different varieties (alleles) of the genes, one for green pods and one for yellow. Green is dominant over yellow, so on this chart green is shown with an uppercase "A" and yellow with a lowercase "a". Now we can see what color the pod will be with each combination! But what if the parents had a different combination of alleles (for example Aa and aa)? Can you find out what the offspring would be then?

Snail Mail Entrevista a la Dra. Kaylee South

Kaylee es Profesora Asistente de Agricultura en Ambientes Controlados dentro de la Escuela de Ciencias Vegetales y Ambientales (Virginia Tech at the Institute for Advanced Learning & Research), ubicado en Danville, Virginia.

¿Podrías contarnos un poco sobre lo que haces en tu trabajo?

Mitrabajoprincipalmenteconstadedospartes: investigación y extensión de agricultura en ambientes controlados. En lo que es investigación, me dedico a estudiar cómo mejorar la producción de plantas que crecen en invernaderos o granjas verticales. Yo programo experimentos en los que pruebo diferentes factores que podrían afectar positiva o negativamente a la lanta. Luego, tomo medidas que me informan acerca de la salud de la planta y qué impacto puede tener en quienes la consumen. Tomo los resultados del experimento y comparto información en forma de artículos escritos o dando presentaciones.

En lo que respecta a la parte de extensión de mi trabajo, me relaciono con personas que cultivan y producen, así como con la comunidad para poder entender mejor cuáles son los problemas actuales y determinar cómo solucionarlos. Trabajo también con empresas y educadores para proveer capacitaciones y les enseño a estudiantes universitarios a hacer estudios científicos y compartir los resultados de sus proyectos.

Snail Mail Interview with Dr. Kaylee South

Assistant Professor of Controlled Environment Agriculture; School of Plant and Environmental Sciences- Virginia Tech at the Institute for Advanced Learning & Research (Danville, VA)

Could you tell us a bit about what your job entails?

My job consists of two main pieces: research and extension in controlled environment agriculture. For research, I study ways to improve the production of plants that are grown in greenhouses or vertical farms. I set up experiments where I test different factors that may positively or negatively affect the plant. I then take measurements that tell me a little about the plant's health and how it may impact the people that consume it. I take the results from the experiment and share that information by writing articles and giving presentations. For the extension part of my job, I work with growers/farmers and the community to better understand what the current problems are and determine how to solve them. I also work with companies and educators to provide training. Another thing my job involves is to train college students in conducting scientific studies and sharing their projects' results.



¿Qué es la agricultura en ambientes controlados?

La agricultura en ambientes controlados (CEA por sus siglas en inglés) es una forma de agricultura en la que los cultivos crecen en ambientes protegidos de influencias del exterior y adecuados a las necesidades de la planta. Ellas crecen en un ambiente donde pueden desarrollarse correctamente, mejorar su calidad y acortar el tiempo de producción. Los sistemas CEA pueden verse muy distintos si el ambiente se controla en extremos diferentes, pero todos incorporan cierto nivel de tecnología que permite el control. Algunas cosas del ambiente que pueden controlarse incluyen la luz, humedad, temperatura y flujo de aire. La producción de cultivos en invernaderos y granjas verticales son ejemplos de sistemas CEA que puedes ya conocer de antes.

Cuéntanos algo que ames de tu trabajo:

Disfruto casi todos los aspectos de mi trabajo. Para empezar, ¡trabajo con plantas! Disfruto trabajar en una industria que ocupa un lugar especial en mi corazón y en la cual puedo ayudar a responder preguntas y dar soluciones para que la CEA pueda progresar mientras se entrena a la siguiente generación de científicos y líderes de la industria. Pero, lo que más amo de mi trabajo es que puedo ampliar constantemente mis conocimientos y habilidades para servir mejor a la Agricultura en Virginia.

¿De dónde viene tu pasión por las plantas y la agricultura?

Crecí en una comunidad rural en Georgia y trabajaba en la granja de mi familia tanto en la plantación de vegetales como en el jardín de flores. Cuando empecé la escuela media me uní a la Organización Nacional FFA (proveniente del inglés por Future Farmers of America) y formé parte del programa de educación agrícola durante todo mi paso por la secundaria. Me gustaba participar en competiciones y

What is Controlled Environment Agriculture?

Controlled environment agriculture (CEA) is a type of agriculture where crops are grown in environments that provide protection from outdoor influences and are controlled to fit the needs of the plant. The plants are provided with an environment in which they can thrive, have improved quality, and shorten production time. CEA systems can look very different where the environment is controlled at different extremes, but all incorporate some level of technology to provide control. Examples of things in the environment that can be controlled include light, humidity, temperature, and airflow. Crop production in greenhouses and indoor vertical farms are examples of CEA you may have come across before.

Tell us something you love about your job:

I enjoy almost every aspect of my job. For starters, I get to work with plants! I enjoy working in an industry that holds a special place in my heart where I get to help answer questions and provide solutions to move the CEA industry forward while training the next generation of scientists and industry leaders. But the thing I love the most about my job is that I get to continually grow in my knowledge and skills to better serve Virginia Agriculture.

Where does your passion for plants and agriculture come from?

I grew up in a rural community in Georgia, where I worked on my family farm, including planting the vegetable and flower gardens. When I got to middle school, I joined the National FFA Organization and became active in the agriculture education program where I remained active through high school. I enjoyed participating in competitions and classes related to all aspects of agriculture from

clases relacionadas a todos los aspectos de la agricultura, desde la producción ganadera hasta la producción en invernaderos. Si bien experimenté diferentes áreas de la agricultura, seguí interesada en las plantas, y cuando llegué a la universidad, esa fue la pasión que decidí perseguir.

¿Utilizas la informática en tu campo? (De ser así, ¿cómo?)

La informática es una parte muy importante de la agricultura en general, pero de la CEA en particular. Muchas de las tecnologías que se utilizan en la CEA necesitan de la informática. En la mayoría de los casos, se automatiza la recolección y control de datos ambientales. Una vez capturados los datos, los controles ambientales se ajustan teniendo en cuenta parámetros ya fijados en un programa de software. Por ejemplo, si los sensores capturan niveles bajos de luz, las luces del ambiente controlado se encenderán automáticamente. Las computadoras no son importantes únicamente para el crecimiento de las plantas, sino también en la recolección y procesamiento de datos para los experimentos. Los datos recopilados en un experimento deben ser precisos. Dependiendo de los datos a recopilar, las computadoras pueden acelerar el proceso de recolección de los mismos y arrojar resultados más precisos que el ojo humano. Una vez recopilados los datos, se utilizan los programas de software para organizar, analizar y luego mostrar los datos en gráficos.

¿Qué hobbies, intereses o materias de la escuela te inspiraron más?

Tanto en la escuela media como en la secundaria participé del evento de Desarrollo Profesional en Floricultura organizado por la FFA. En este, aprendí a cultivar flores en invernaderos, identificar pestes, crear arreglos florales como un buqué y todo lo relacionado al marketing. También formé parte del cultivo, cuidado y venta de plantas en

livestock production to greenhouse production. While experiencing different areas of agriculture, my true interest remained with plants and when I got to college, that is the passion I decided to pursue.

Do you use computer science in your field? (If yes, how?)

Computer science is a very important part of agriculture in general, but especially in CEA. Many of the technologies that are used in CEA rely on computer science. In most instances, environmental data collection and control are automated. Data is captured and then based on set parameters in a software program, the environmental controls are adjusted. For example, say the sensors capture low light levels, the lights in the controlled environment will automatically be turned on. Computers are not only important in growing plants, but also in the capture and processing of data for experiments. Data captured in an experiment must be accurate. Computers can help make this process of data collection quicker and give more accurate results than the human eye depending on the type of data being collected. After the data is collected, computer programs are used to organize, analyze, and then show the data in graphs.

What hobbies, interests, or subjects in school inspired you the most?

In middle school and high school, I participated in the Floriculture Career Development event through FFA where I learned about growing flowers in greenhouses, identifying pests, marketing, and creating flower arrangements like bouquets. I also got involved in growing, caring for, and selling plants for our annual greenhouse

nuestra venta anual de plantas de invernadero. Estas dos actividades extracurriculares me motivaron a continuar aprendiendo y buscar oportunidades relacionadas al cultivo de plantas aun después de haberme graduado de la secundaria. Me involucré en la ciencia e investigación cuando participé en una feria de Agrociencia en la que desarrollé proyectos científicos sobre agricultura y presenté los resultados frente a un panel de jueces. Participar en estas competencias y actividades fuera de clases en las que podía aplicar aquello que estaba aprendiendo en las clases fue lo que más me inspiró durante la escuela y me llevó a tener el trabajo que tengo hoy.

¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre?

Aparte de coleccionar plantas de interior y visitar jardines y arboretos, comencé como hobby a hacer trail running. Disfruto de salir a la naturaleza y respirar aire fresco mientras hago algo de ejercicio. Si no estoy corriendo, generalmente salgo de aventuras con mi familia y amigos.

¿Qué consejo le darías a aquellos que están interesadas en tu campo?

El camino que me llevó a donde estoy hoy fue formado y transformado por mentores, profesores, consejeros y colegas que se tomaron el tiempo de aconsejarme, ayudarme a encontrar oportunidades y me incentivaron a ir detrás de aquello que me gustaba hacer. Con eso en mente, mi consejo para aquellos que están interesadas en mi campo es que busquen mentores y colegas que les guíen, apoyen y ayuden a encontrar oportunidades educativas, pasantías, actividades extracurriculares, proyectos científicos y becas para poder explorar sus intereses y llevarlos al siguiente nivel.

plant sales. These two extracurricular activities inspired me to continue to learn and seek out opportunities related to growing plants after I graduated high school. I got into science and research by participating in an Agriscience fair where I completed science projects related to agriculture and presented the results to a panel of judges. Participating in these competitions and activities outside of class where I got to apply what I was learning in class inspired me the most in school which led me to the job I have today.

What do you like to do in your free time?

Outside of collecting house plants and visiting gardens and arboretums, I have taken up the hobby of trail running. I enjoy getting out into nature and taking in fresh air while also getting some exercise. If I am not running, I am usually going on adventures with my family and friends.

What is one piece of advice you would give young people interested in your field?

My path to where I am now was transformed and shaped by the mentors, teachers, advisors, and colleagues that took time to give me advice, help me find opportunities, and encouraged me to go after what I enjoyed doing. With that in mind, my advice to young people interested in my field is to seek out mentors and colleagues that can help guide and support you and provide help to find opportunities for education, internships, extracurricular activities, science projects, and scholarships that will allow you to explore your interests and take them to the next level.

Vine Maze

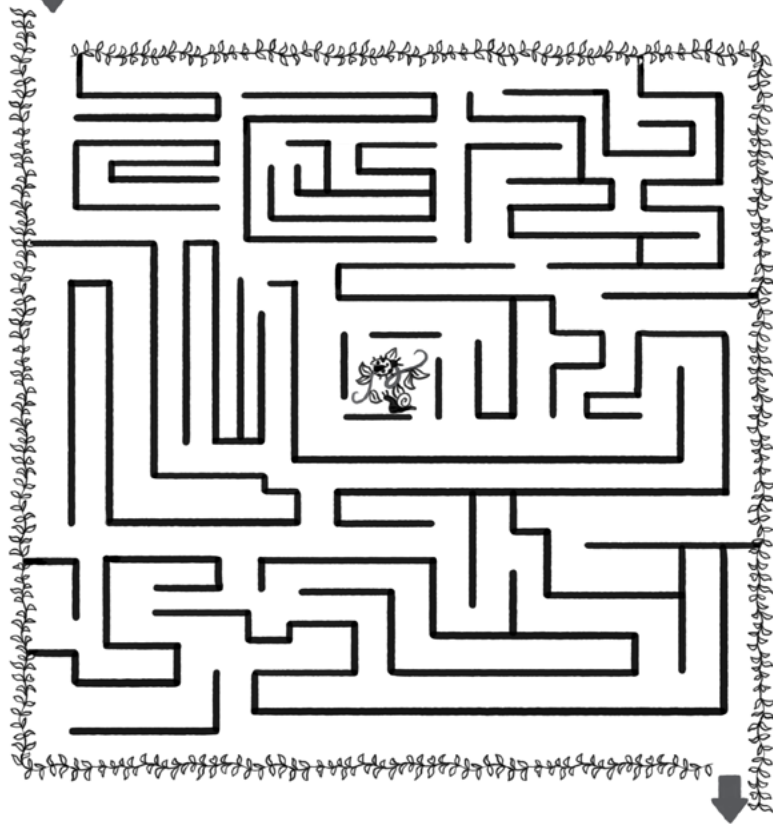
Laberinto de Vid

Start

Comenzar

Find your way through the maze of vines and don't get lost in the plants!

¡Encuentra la salida del laberinto de y no te pierdas entre las plantas!



End

Fin

Resources | Recursos

Computer Science | Ciencias de la Computación

adafruit adafruit.com

micro:bit microbit.org

hour of code hourofcode.org

VEX vexrobotics.com

Art and Game Design | Arte y Diseño de Juegos

earsketch earsketch.gatech.edu

piskelapp piskelapp.com

gb studio gbstudio.dev

processing processing.org

makecode makecode.com

scratch scratch.mit.edu

Learn more about this month's theme | Aprende más sobre el tema de este mes

how plants grow game

sciencekids.co.nz/gamesactivities/plantsgrow

life cycle of plants and animals

ecosystemforkids.com/life-cycle-diagrams-of-animals

seed survivor game

seedsurvivor.com/just-for-kids/games

lewis ginter botanical gardens discounted admission

lewisginter.org/visit/museums-for-all



A big thanks to Meta for sponsoring Snail Mail. And thanks to our other contributors and distributors. Interested in getting involved? Learn how we do it at:

Muchas gracias a Meta por auspiciar Snail Mail. Y gracias también a todos nuestros contribuidores y distribuidores. Interesade en participar? Aprende como lo hacemos en:

CodeVA.info/ProjectSnailMail

CodeVA Eureka Workshop

300 E Broad Street
Richmond, VA
23219

