

ACTIVIDAD DE APOYO PARA EL PARCIAL 2

TIC 2

Contesta lo siguiente en tu libreta.

1. Propósito del Robot Karel
2. Describe como está formado el mundo de Karel
3. Representación de Karel
4. ¿Cómo cruzan las calles y las avenidas en el mundo de Karel?
5. Representación del cursor
6. ¿Cuál es el trabajo del cursor dentro del mundo de Karel?
7. ¿Qué son y para qué sirven los muros o bardas?
8. ¿Qué son y para qué sirven los trompos o zumbadores?
9. ¿Cantidad de trompos que existen?
10. ¿Cantidad de trompos que se pueden colocar en una esquina con la ayuda del botón derecho del mouse?
11. ¿Cantidad de trompos que se pueden colocar en una esquina con la ayuda del teclado?
12. ¿Qué es y para qué sirve la mochila?
13. Uso de los siguientes botones que se encuentran en la sección Mundo:
 - Nuevo
 - Abrir
 - Guardar
 - Guardar como
 - Imprimir
14. Lenguajes con los que se puede escribir en la sección programa
15. Lenguaje con el que nosotros trabajamos en clase
16. Uso del botón Nuevo de la sección Programa
17. Escribe el esqueleto de un programa nuevo
18. ¿Cuál es el modulo principal de un programa de Karel?
19. Uso del botón Compilar de la sección Programa
20. Uso de los siguientes botones que se encuentran en la sección Programa:
 - Cortar
 - Copiar
 - Pegar
21. Uso de los siguientes botones que se encuentran en la sección Ejecutar:
 - Inicializar
 - Correr
 - Adelante
 - Atrás
 - Pasos/min
22. ¿Para qué sirven los sensores?

23. Define los comandos básicos:

Move()

Putbeeper()

Pickbeeper()

Turnleft()

Turnoff()

24. Escribe la tabla de los sensores

25. El mundo y el programa se guardan de manera independiente ¿sí o no?

26. Practica algunos problemas de karel, los del libro