

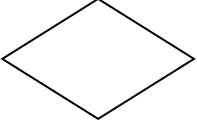
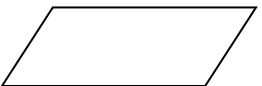




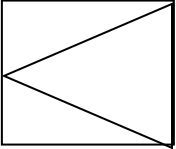

ACTIVIDAD DE APOYO PARA EL GLOBAL

TIC 2

- 1.- Definición de un Programa.
- 2.- Enlista los atributos que debe tener un programa de calidad:
3. Menciona la forma de cómo se clasifican los programas de acuerdo a la función que realicen.
- 4.- Explica la metodología para construir un programa.
- 5.- ¿Menciona cuáles son los pasos generales de un proceso de programación?
- 6.- ¿Qué es el conjunto de símbolos, vocablos y reglas que controlan el comportamiento físico y lógico de una computadora?
- 7.- ¿De cuántas etapas se compone el proceso de programación?
- 8.- ¿Cuáles son las fases que comprenden la etapa 1 del proceso de programación?
- 9.- ¿Es la fase en donde el problema o tarea es definido claramente, para entender la necesidad del cliente?
- 10.- ¿Cuál es una de las preguntas claves de la fase 1 en la etapa 1 del proceso de programación?
- 11.- Define los 3 pasos de la primera etapa de la programación.
- 12.- Define los 3 elementos del diseño de un programa.
- 13.- ¿Qué es un algoritmo?
- 14.- Menciona y explica los tres tipos de algoritmos.
- 15 Menciona cuales son los operadores, Lógicos, De Comparación y Aritméticos

Completa la siguiente tabla:

Símbolo	Nombre	Función
		
		
		
		

16. Propósito del Robot Karel
17. Describe como está formado el mundo de Karel
18. Representación de Karel
19. ¿Cómo cruzan las calles y las avenidas en el mundo de Karel?
20. Representación del cursor
21. ¿Cuál es el trabajo del cursor dentro del mundo de Karel?
22. ¿Qué son y para qué sirven los muros o bardas?
23. ¿Qué son y para qué sirven los trompos o zumbadores?
24. ¿Cantidad de trompos que existen?
25. ¿Cantidad de trompos que se pueden colocar en una esquina con la ayuda del botón derecho del mouse?
26. ¿Cantidad de trompos que se pueden colocar en una esquina con la ayuda del teclado?
27. ¿Qué es y para qué sirve la mochila?
28. Uso de los siguientes botones que se encuentran en la sección Mundo:
 - Nuevo
 - Abrir
 - Guardar
 - Guardar como
 - Imprimir
29. Lenguajes con los que se puede escribir en la sección programa

30. Lenguaje con el que nosotros trabajamos en clase
31. Uso del botón Nuevo de la sección Programa
32. Escribe el esqueleto de un programa nuevo
33. ¿Cuál es el modulo principal de un programa de Karel?
34. Uso del botón Compilar de la sección Programa
35. Uso de los siguientes botones que se encuentran en la sección Programa:
 - Cortar
 - Copiar
 - Pegar
36. Uso de los siguientes botones que se encuentran en la sección Ejecutar:
 - Inicializar
 - Correr
 - Adelante
 - Atrás
 - Pasos/min
37. ¿Para qué sirven los sensores?
38. Define los comandos básicos:
 - Move()
 - Putbeeper()
 - Pickbeeper()
 - Turnleft()
 - Turnoff()
39. Escribe la tabla de los sensores
40. El mundo y el programa se guardan de manera independiente ¿sí o no?
41. Define los estatutos de control:
 - Itérate
 - While
 - If
 - If/else
42. ¿Qué es un módulo o función?
43. Característica principal de un módulo
44. ¿Cuándo y para qué se escribe la palabra void?
45. Practica algunos problemas de karel (libro de texto)