LA PRIMERA ENSEÑANZA 2021 - CLASES PRESENCIALES.

OPTATIVA: TALLER DE DISEÑO Y PROGRAMACIÓN – TP PARTE ESCRITA

FECHA: 1/12/2021

Temas a desarrollar:	**Objetivos:**
✓ Programación. ✓ Objetos. Propiedades. Eventos. ✓ Interfaz y funcionamiento de APP Inventor	✓ Introducir la noción de objeto y sus propiedades. ✓ Reforzar la idea del uso de los eventos. ✓ Presentar el entorno MIT App Inventor 2. ✓ Relacionar conceptos con la práctica **Capacidades** ✓ Pensamiento crítico y creativo: o Explorar, experimentar y utilizar con originalidad un entorno de programación con bloques o Representar y recrear con diversos lenguajes una idea. o Plantearse preguntas y problemáticas. ✓ Resolución de situaciones problemáticas: o Analizar y evaluar alternativas de resolución.

Nombre y apellido:

¿QUÉ ES MIT APP INVENTOR?

MIT App Inventor es un entorno de programación visual de código abierto y uso libre y gratuito que permite crear aplicaciones para teléfonos y tabletas que corran el sistema operativo Android. Se trata de una herramienta basada en bloques, lo que facilita la creación de aplicaciones para aquellos que no están familiarizados con el mundo de la programación.

Completa los cuadros del proceso de creación en APP Inventor: (2 ptos.)

✓ **Diseñador**

✓ Permite programar de una forma visual e intuitiva el flujo de funcionamiento del programa utilizando bloques.

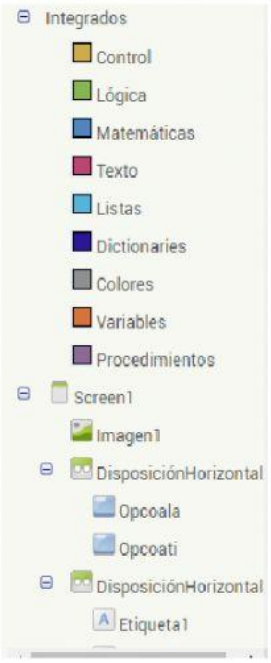
✓

Identificar V o F (2 ptos.):

Visible es un evento	**V**	**F**
Una variable solo se puede usar en una pantalla	**V**	**F**
El bloque Poner permite usar el valor de una propiedad en la programación	**V**	**F**
La disposición horizontal o vertical se encuentra en la categoría MEDIOS	**V**	**F**
El reloj es un objeto no visible en la pantalla	**V**	**F**

LIVEWORKSHEETS

¿Cómo se llaman los elementos que muestra la imagen? Menciona la utilidad de 2 de ellos (2 ptos.):



¿Qué nombre tiene el procedimiento que muestra la imagen? (2 ptos.)



Relaciona los bloques según la categoría en la que se encuentren: (2 ptos.)





LIVEWORKSHEETS