

# Capítulo 2. El teclado y el mouse.

## Pongo en práctica mis conocimientos.

En éstas clases aprendiste quién es el usuario, qué es el hardware y el software, también el uso del teclado y mouse.

Une con una línea el hardware, el software y el usuario con su pareja.

### Software

### Hardware

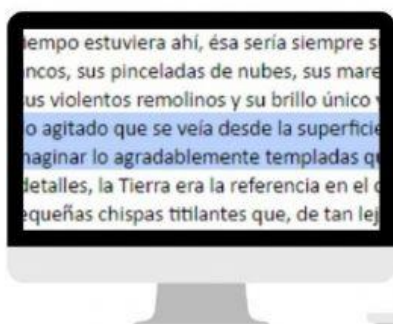
### Usuario



El usuario de este proyecto se llama \_\_\_\_\_



Observa las imágenes, selecciona del recuadro si en la imagen hicieron clic derecho o izquierdo



Botón



Botón



Botón

# Capítulo 2. El teclado y el mouse.

Pon en su lugar las teclas que le hacen falta al teclado.

