

EVALUACIÓN – PROGRAMACIÓN JAVASCRIPT

45

NOMBRE:..... CURSO:.....

Selecciona la respuesta correcta de cada pregunta:

1.- ¿Dónde se encuentra el versículo de la biblia que se relaciona con el tema PROGRAMACIÓN EN BLOQUES?

- a) Colosenses 3:33
- b) Colosenses 3:23
- c) Colosenses 4:23

2.- La definición de “Algoritmos” es:

- a) Conjunto de programas de cómputo que incluye datos, procedimientos y pautas que permiten realizar distintas tareas.
- b) Es simplemente un conjunto de instrucciones para una computadora.
- c) Conjunto ordenado y finito de pasos que permite hallar la solución de un problema.

3.- Que es la “Programación” en informática:

- a) Conjunto de programas de cómputo que incluye datos, procedimientos y pautas que permiten realizar distintas tareas.
- b) Es simplemente un conjunto de instrucciones para una computadora.
- c) Es un proceso que consiste en crear un programa.

4.- Es una secuencia de instrucciones para realizar una tarea específica en una computadora:

- a) PROGRAMA
- b) SOFTWARE
- c) PROGRAMACIÓN

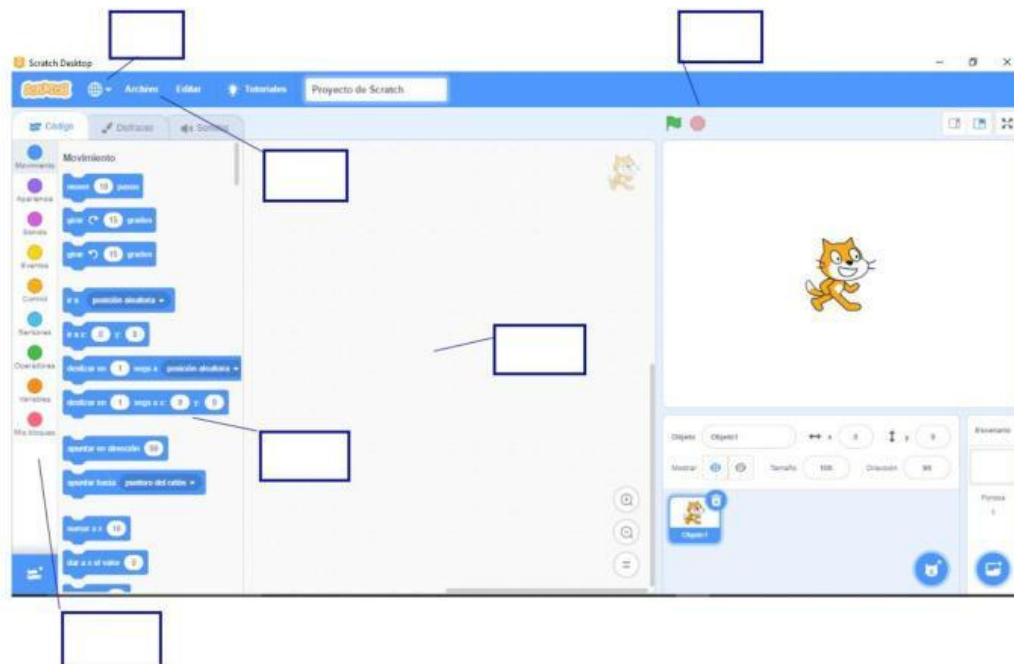
5.- La programación por bloques implica encastrar piezas pre diseñadas (como en un rompecabezas)

- a) FALSO
- b) VERDADERO

6.- ¿Cuántas son las etapas de la PROGRAMACIÓN?

- a) 3
- b) 4
- c) 2

7.- Escribe el número en cada cuadro de la imagen que corresponde a cada nombre de los elementos del panel de Scratch observando la lista de nombres.



1. **Idioma:** Cambia el idioma de la herramienta
2. **Comenzar y parar:** Haz click en la bandera verde para ejecutar o parar un programa.
3. **Área de Trabajo:** Para agregar los bloques.
4. **Categorías de bloques**
5. **Bloques de código.**
6. **Archivo:** Para guardar o cargar proyectos.

8.- son los personajes u objetos que puedes programar en Scratch. Pueden ser animales, personas, objetos.

- a) Escenario
- b) Sprites (objetos)
- c) Bloques

9.- Bloques de Movimiento son de color:

- a) Naranja
- b) Morado
- c) Azul

10.- Es el fondo donde ocurre la acción. Puedes elegir entre una variedad de fondos prediseñados en Scratch:

- a) Escenario
- b) Sprites (objetos)
- c) Bloques