Goyavier colegio campestre	NOMBRE:	GRADO:
	PROFESOR:	FECHA:
	ÁREA: Tecnología e informática	ASIGNATURA: Tecnología e informática

Evidencias de Aprendizaje:

- Demuestra un dominio excepcional de los conceptos básicos de Introducción al lenguaje de programación C++.
- Escribe código limpio y eficiente, con un buen uso de Declaración de variables y tipos de datos en C++
- Resuelve problemas complejos de manera efectiva Uso del módulo Pantalla OLED
- Aplicación práctica con C++ y Pantalla y aplicando correctamente los conceptos aprendidos.

EVALUACIÓN PROGRAMADA N°1 PRIMER PERÍODO

PRIMERA PARTE

Indicaciones: Lee cuidadosamente cada pregunta y selecciona la respuesta correcta. Preguntas de selección múltiple con única respuesta.

1. **¿Para qué se usa el Kit de Desarrollo Educativo ROBLEX?**
   a) Para aprender electrónica y programación
   b) Para jugar videojuegos
   c) Para hacer dibujos

2. **¿Cómo se llama el programa que usamos para programar la placa Arduino?**
   a) Word
   b) Arduino IDE
   c) Paint

3. **¿Qué lenguaje de programación se usa en Arduino?**
   a) C++
   b) Español
   c) Matemáticas

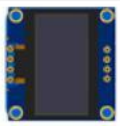
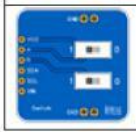
4. **¿Para qué sirve la pantalla OLED en el Kit ROBLEX?**
   a) Para mostrar textos y dibujos
   b) Para hacer sonidos
   c) Para mover motores

5. **Si queremos limpiar la pantalla OLED antes de escribir un nuevo mensaje, ¿qué hacemos?**
   a) Apagar la computadora
   b) Usar un comando especial en el código
   c) Cambiar la pantalla por una nueva

6. La Placa base ROBLEX es la encargada de:

   a) permitir la conexión fácil entre los módulos y el microcontrolador ESP32.
   b) Mide la intensidad del sonido.
   c) Enciende y apaga un pequeño LED

7. **Une con una línea y de forma correcta la imagen con la palabra**

	Sensor de luz
	Pantalla Oled
	Switch
	Potenciómetro
	Sensor de sonido
	Botones

LIVEWORKSHEETS