

<b>Goyavier</b> colegio campesino	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?**

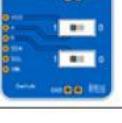
- a) Para mostrar textos y dibujos
- b) Para hacer sonidos
- c) Para mover motores

**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

	Sensor de luz
	Pantalla Oled
	Switch
	Potenciómetro
	Sensor de sonido
	Botones