STEAM 11º

1- "Proceso matemático de hacer que un mensaje sea ilegible" Se le conoce como:

Contraseña.

Clave.

Cifrado.

2- Es una de las ramas de la tecnología que estudia el análisis, diseño y aplicación de robots, que sean capaces de desarrollar tareas que los humanos puedan realizar:

El texto anterior se refiere a

Arduino.

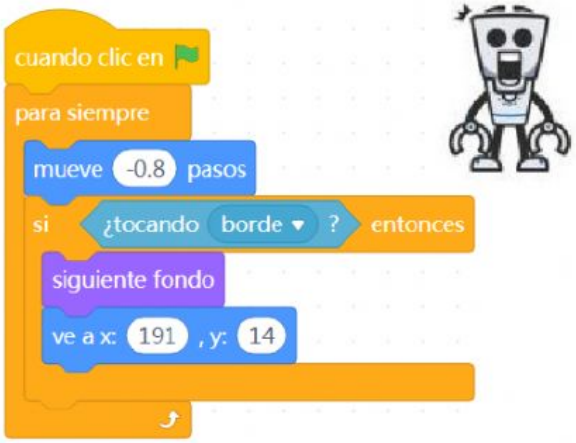
Robots.

Protoboard.

Robótica

Ninguna de las anteriores.

3- ¿Qué se puede entender con el siguiente bloque de programación?



El objeto se moverá contantemente, pero si toca un borde se dirigirá a una coordenada x=191, y=14. Siempre que hayan pulsado la bandera verde y se haya cambiado el fondo.

El objeto cambiará el fondo y se trasladará eternamente, si toca un borde se trasladará a la coordenada x=191, y=14. Solo cambiando hasta que pulse la bandera verde.

El objeto se moverá constantemente, cambiará de posición solo si toca el borde, cambiando el fondo y dirigiéndose a la posición x=191, y=14.

Todas las anteriores.

4- Obsolescencia programada es:

Programación de vida útil de un artículo.

Objetos obsoletos.

Hacer que los consumidores compren artículos compulsivamente.

Contaminar el ambiente.

Escoge más de una opción (pregunta 5).

5- Los algoritmos tienen las siguientes partes:

Input (entrada)

implementación

Output (salida)

Análisis del caso

Proceso

6- Con este bloque de programación podemos.

El objeto se dirige a la coordenada especifica de X y Y.

El objeto amplía su movimiento en X hasta Y.

El objeto trasforma su apariencia en X y Y.

7- Observa el conjunto de bloques de programación y escoge la opción que explique lo que ocurre.

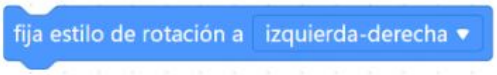
Se mueve el objeto de arriba hacia abajo en el escenario, pulsando las teclas del cursor después de haber pulsado la bandera verde.

Se mueve el objeto de derecha a izquierda en el escenario, pulsando las teclas del cursor después de haber pulsado la bandera verde.

Se mueve el objeto en el eje X

Todas las anteriores.

8- Con este bloque de programación podemos



Cambiar la dirección del objeto.

Hacer rebotar el objeto en diferentes direcciones.

Mover el objeto a una coordenada