

Fiction Express

IA Universalis

1. ¿En qué época del tiempo está inspirada el libro?

a) Edad Media

b) Edad Contemporánea

c) Prehistoria

d) Futuro

2. ¿Dónde vive el protagonista al principio de la historia?

a) En la Nave Arcade.

b) En el planeta Tierra

c) En el planeta Édor

d) En la Nave Édor

3. ¿Qué es lo que escondía Daf?

a) Un libro con instrucciones.

b) Una arma láser súper potente.

c) Un chip de última generación

d) Una piedra muy pesada.

LIVEWORKSHEETS

4 ¿Qué reveló la conversación telefónica entre Daf y OTI?

a) Que no se conocían.

b) Que se levaban muy mal.

c) Que estaban compinchados.

d) Que eran padre e hija.

5 ¿Qué motivó a Max a unirse a la misión con destino a Édor?

a) La posibilidad de liberar a su hermana Pytia.

b) Ser la persona más importante del universo.

c) Acabar con su enemigo el capitán Barks.

d) Vivir una aventura emocionante y peligrosa.

6 ¿Qué propuso el científico Rodik para recuperar el chip que Max se había tragado?

a) Darle gotas de laxante.

b) Una operación de estómago.

c) Darle mucha comida.

d) Una infusión de tila.

7 ¿Qué bebida le preparó Daf a Max para tranquilizarlo?

a) Una cocacola.

b) Un chocolate caliente.

c) Una infusión de tila.

d) Un té verde.

LIVEWORKSHEETS

8 ¿QUÉ OCURRIÓ CON OTI DURANTE EL ATAQUE?

a) Que descubrieron que era una IA desde el principio.

b) Que desapareció en el planeta.

c) Que le capturaron los agentes.

d) Que se fue solo a completar la misión.

9 ¿QUÉ COLOR TENÍA EL BOTÓN QUE PULSÓ DAF ANTES DE CAER CON OTI?

a) Amarillo.

b) Naranja.

c) Rojo.

d) Azul.

10 ¿QUIÉN CUSTODIA LA PUERTA PRINCIPAL DEL EDIFICIO DE IA UNIVERSALIS?

a) Un dragón gigante.

b) Un Robot gigante.

c) Los rebeldes del planeta Édor.

d) Dos agentes IA armados.

11 ¿QUÉ OLVIDA ACTIVAR MAX AL HABLAR CON LOS AGENTES?

a) El arma láser.

b) El modificador vocal.

c) El ordenador portátil.

d) El botón de destrucción.

LIVEWORKSHEETS

12 Qué encontró Max en el núcleo del sistema?

a) Una butaca de realidad virtual.

b) Un robot gigante.

c) Un arbol lleno de frutos.

d) A su hermana Pytia.

13 ¿Á quien vio Max en cuanto se puso el casco?

a) A su hermana Pytia.

b) A su mejor amigo Oti.

c) A Daf en la bodega de la nave.

d) A sus padres.

14 ¿En qué objeto se convirtió el chip informático dentro de la simulación?

a) En un colgante de oro.

b) En unos fideos.

c) En un teléfono móvil.

d) En una piedra pesada.

15 ¿Á quién encontró Max a su lado cuando desperto en el hospital?

a) A Pytia.

b) A Daf.

c) A Barks.

d) A nadie.

LIVEWORKSHEETS