

U.E.G.P. N° 109 "Colegio Integral Dr. Carlos P. López Piacentini"

Materia: Tecnología Nivel: 6° grado Año: 2023

Profesoras: Arit Susana Makarchuk y María González

Ejercicio con Scratch

Crear y guardar nuevo proyecto

Crea un nuevo programa.

Ve al menú Archivo → Guardar como (local).

Repetir indefinidamente

Elige un escenario e insertar pencil (lápiz) como personaje:

Inserta el bloque inicial de presión de la bandera verde.

A continuación, inserta el bloque por siempre y, dentro de éste, inserta varios bloques de la familia Movimiento: mover 100 pasos, girar 90°, esperar 1 segundos (bloque primero de la familia Control).

Duplica el bloque 3 veces más. Para ello, sitúate con el ratón encima de la instrucción mover 100 pasos y con el botón derecho del ratón elige la opción Duplicar. Tiene que quedar de la siguiente manera:



Ejecuta el programa. La espera de un segundo la hemos puesto para que se pueda visualizar detenidamente el avance del gato, el cual se moverá haciendo un cuadrado.

Dibujar con lápiz

¿Cómo se podría hacer para que dibujara a la vez que va dando vueltas?

Muy sencillo, debes insertar un bloque de fijar el color de lápiz a (eligiendo el color rojo) y, a continuación, bajar lápiz, todo ello antes del bucle, de modo que se pintará siempre:



Con esta técnica se abren muchas posibilidades ya que, por ejemplo, podríamos obtener dibujos con el lápiz. Prueba a realizar los siguientes cambios:

Añade un bloque de borrar (familia Lápiz debajo del bajar lápiz), otro de mover 10 pasos después del primer esperar 1 segundos y otro igual después del último bloque de esperar 1 segundos:



Ejecuta el programa. Ahora el dibujo será distinto, ya que hemos introducido una variación de 10 pasos en cada cuadrado dibujado. Para el programa cuando desees (al ser un bucle infinito se ha parado en un momento determinado).

Ejercicio con planillas de cálculo:

Copiar y pegar en Excel la siguiente planilla y resolver:

1. *Resaltar los encabezados (primera fila)*
2. *Calcular el Subtotal multiplicando Cantidad * Valor unitario*
3. *Sumar los totales*
4. *Calcular el promedio de los subtotales*

PLANILLA DE PRODUCTOS

Artículo	Cantidad	Valor Unitario	Subtotal
Chupetin	850	\$ 4,20	
Caramelos ácidos	560	\$ 2,80	
Caramelos blandos	320	\$ 1,80	
Caramelos de miel	450	\$ 3,30	
Alfajor simple	850	\$ 4,50	
Alfajor triple	560	\$ 6,20	
Alfajor Chocolate	320	\$ 15,00	
Galletitas saladas	450	\$ 14,20	
Galletitas dulces	320	\$ 2,50	
Galletitas rellenas	450	\$ 3,40	
Chicles	850	\$ 25,00	
		SUMA TOTAL	
		PROMEDIO	