

Institución Educativa ACADÉMICO
ASIGNATURA Tecnología e Informática
Docente **Francisco J. Bermúdez**

Taller No 2 (15%)

Diagramas de Flujo - Introducción Scratch (Entrega 19- 22 Agosto)

Elabora Diagramas de Flujo que resuelva las situaciones planteadas:

1. Situaciones Cotidianas:
 - a. Preparar un Café.
 - b. Cambiar una Bombilla.
 - c. Cepillarse los dientes.
 - d. Ingresar al Cine para ver una película.
 - e. Asistir a la Escuela.
2. Escribir los 10 primeros números pares.
3. Escribir los 10 primeros números impares.
4. Calcular los ángulos de un Hexágono Regular.
5. Sumar los 100 primeros números naturales.
6. Ingresar por teclado al PC el nombre completo de un estudiante. Al final el PC debe Saludar al estudiante con su nombre y decir ¡Bienvenido!
7. Calcular el área de un Rectángulo. Ingresando al PC la longitud de sus lados.
8. Una Persona solicita al usuario – ósea usted - el ingreso por teclado a la PC de dos valores, que se almacenan en dos **VARIABLES A** y **B**. El PC Realiza operaciones matemáticas básicas (suma, resta, multiplicación y división) y finalmente visualiza sus resultados por pantalla.
9. Trazar en la pantalla tres cuadrados de lado 50 cada uno. Los cuadrados deben tener un giro de 15° unos con respecto a los otros.
10. Elabore los correspondientes Programas en Scratch de los puntos 1 – 6.

Institución Educativa ACADÉMICO
ASIGNATURA Tecnología e Informática
Docente **Francisco J. Bermúdez**

Taller No 2 (15%)

Diagramas de Flujo - Introducción Scratch (Entrega 19- 22 Agosto)

Elabora Diagramas de Flujo que resuelva las situaciones planteadas:

11. Situaciones Cotidianas:
 - a. Preparar un Café.
 - b. Cambiar una Bombilla.
 - c. Cepillarse los dientes.
 - d. Ingresar al Cine para ver una película.
 - e. Asistir a la Escuela.
12. Escribir los 10 primeros números pares.
13. Escribir los 10 primeros números impares.
14. Calcular los ángulos de un Hexágono Regular.
15. Sumar los 100 primeros números naturales.
16. Ingresar por teclado al PC el nombre completo de un estudiante. Al final el PC debe Saludar al estudiante con su nombre y decir ¡Bienvenido!
17. Calcular el área de un Rectángulo. Ingresando al PC la longitud de sus lados.
18. Una Persona solicita al usuario – ósea usted - el ingreso por teclado a la PC de dos valores, que se almacenan en dos **VARIABLES A** y **B**. El PC Realiza operaciones matemáticas básicas (suma, resta, multiplicación y división) y finalmente visualiza sus resultados por pantalla.
19. Trazar en la pantalla tres cuadrados de lado 50 cada uno. Los cuadrados deben tener un giro de 15° unos con respecto a los otros.
20. Elabore los correspondientes Programas en Scratch de los puntos 1 – 6.