

1. Scratch es un software código abierto y freeware que

- Significa que puede ser modificado y compartido por todos los usuarios
- Debemos pagar por tenerlo legal en nuestro ordenador
- Sirve para realizar bases de datos y hojas de cálculo

2. Podemos usar Scratch

- Online a través de <https://scratch.mit.edu/>
- Instalando el programa en nuestro ordenador exclusivamente
- Comprando el programa desde un distribuidor oficial

3. Dentro de Scratch, en la pestaña de PROGRAMAS, podemos encontrar

- Sonidos disponibles para usarlos en nuestros ejercicios
- Disfraces para nuestros sprites
- Órdenes de movimiento

4. Un objeto es igual a un sprite

- Verdadero
- Falso

5. Los disfraces son elementos que modifican la velocidad de movimiento de un objeto

- Verdadero
- Falso

6. Si queremos que un objeto cambie de posición, imitando que está en movimiento,

- Usaremos el comando DESLIZAR exclusivamente
- Emplearemos el comando MOVER exclusivamente
- Debemos cambiar el disfraz de forma rápida para simular animación del mismo

7. En Scratch, el eje vertical (el que conocemos nosotros por eje Y+) tiene asignado un ángulo de

- 0°
- 180°
- 90°

8. El ancho de nuestra pantalla resultado de la aplicación que realicemos es igual a

- 480 puntos
- 360 puntos

9. El escenario es el fondo que colocamos en nuestro proyecto y puede ser cambiado tantas veces queramos

- Verdadero
- Falso

10. Si queremos cambiar la escala de un objeto durante la ejecución de nuestro proyecto

- No es posible cambiar la escala de un objeto cuando el programa está en funcionamiento
- iremos a la pestaña de MOVIMIENTO y ordenaremos el cambio simultáneo de disfraces
- iremos a la pestaña APARIENCIA y allí encontraremos la pestaña de escala

11. Es posible ocultar objetos durante la ejecución de nuestro proyecto

- Verdadero
- Falso

12. Un objeto puede ser importado desde un archivo externo a Scratch, por ejemplo, desde nuestro pendrive

- Verdadero
- Falso

13. Cualquier aplicación que realicemos puede ser compartida entre los usuarios de Scratch

- Verdadero
- Falso

14. Una variable es

- Es una celda o pestaña que cambia de disfraz a lo largo del tiempo
- Aquel elemento que altera su valor a lo largo del tiempo
- Aquel elemento que mantiene constante su valor y nos sirve para definir las VIDAS

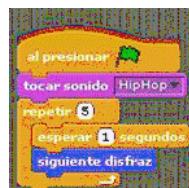
15. Una variable

- Puede observarse su valor en pantalla, si queremos
- Siempre muestra su valor en pantalla
- No tiene valor

16. Un programa de Scratch

- Puede comenzar pulsando la barra espaciadora exclusivamente
- Puede comenzar pulsando la bandera verde superior
- Solo puede empezar pulsando la tecla COMENZAR

17. La siguiente imagen representa



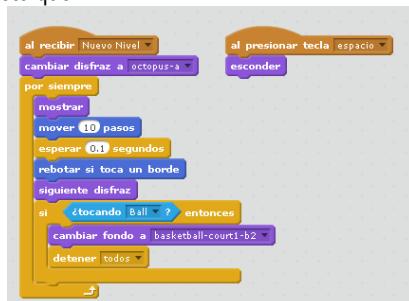
- Al tocar la bandera, suena un sonido durante cinco veces
- Al tocar la bandera, cambia de disfraz cinco veces
- Al presionar bandera, oiremos un sonido y cambiará de disfraz cinco veces

18. El presente desarrollo responde a un objeto que



- rebota al tocar los bordes y comprueba si una condición se cumple, mandando una señal a otros objetos
- cambia de fondo cuando toca el borde
- oculta el objeto cuando toca el borde

19. El presente desarrollo responde a un objeto que



- No es un programa, ya que no comienza con la bandera verde
- Al recibir un mensaje, cambia de disfraz y rebota en borde, entre otras cosas.
- Al presionar espacio, aparece el sprite principal y se esconde el sprite "Ball"

20. El presente desarrollo responde a un objeto que



- Cambia de tamaño conforme avanza el programa
- Mantiene su tamaño al 30% y se mueve
- Disminuye su tamaño un 3% cada vez que da un ciclo completo

MODO DE RESPONDER AL PRESENTE CUESTIONARIO

1. Como se observa, se trata de un cuestionario tipo test
2. Solo hay una respuesta correcta, es decir, debemos elegir entre una de las posibilidades planteadas
3. Para contestar al presente cuestionario debe emplearse la hoja de Excel que os envío y que es parte indisoluble de esta prueba
4. En esa hoja de respuestas debéis cumplimentar vuestros datos personales (arriba) y poner una cruz MAYUSCULA en la celda que corresponda al orden de la respuesta que escogéis como correcta.
5. Ese documento Excel es vuestro trabajo. Cada respuesta correcta tendrá un valor igual a 1/20 puntos.
6. Para superar el trimestre debe obtenerse al menos 45 respuestas correctas.