

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 ordenamos 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

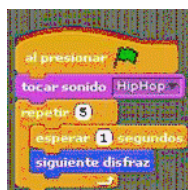


Puede comenzar pulsando la bandera verde superior



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

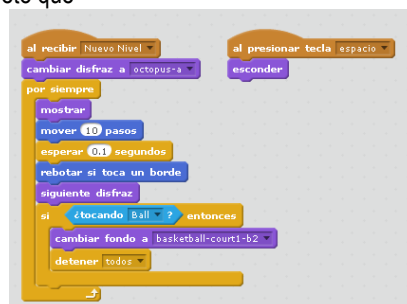


cambia de fondo cuando toca el borde



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

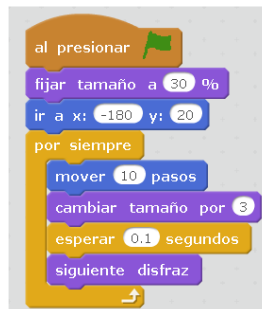


Al recibir un mensaje, cambia de disfraz y rebota en borde, entre otras cosas.



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 envió 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.