

Cuaderno de Ciencias de la Computación 1ºESO



COLEGIO BILINGÜE
VEGASUR

INDICACIONES

- La realización de los ejercicios es obligatorio para aprobar la asignatura.
- El ejercicio 1 supone un 20% de la nota, el ejercicio 2 supone un 25 % de la nota y el examen práctico un 55 % de la nota.
- Para evaluar los conocimientos del alumno, el alumno deberá realizar un examen práctico.

EJERCICIO 1:

Realizar un trabajo escrito a mano donde se expliquen los siguientes puntos:

Todo trabajo escrito debe tener portada, índice, bibliografía, imágenes, apartados,..

- Características que debe tener una buena presentación.
- Definir las siguientes palabras:
 - Internet
 - Servidores
 - Cliente
 - Proveedor de internet
 - Redes Sociales
 - WWW
 - Http:// y Htps://
 - Enlace, link
 - Página web
 - Html
 - Url
 - Dominio y tipos de dominios.
 - Navegador
 - Buscador
 - Inteligencia Artificial
 - Machine Learning
 - Define las 3 partes que hay
 - Páginas en las que se puede hacer
 - Haz un ejercicio sobre cómo hacer un modelo para clasificar residuos de reciclaje.

EJERCICIO 2:

Programar un juego en el programa “Scratch” y un documento con todos los pasos explicados que contenga los siguientes elementos:

- Página principal
 - Es la portada del juego donde salga el título y un botón de empezar el juego.
- Varias pantallas
 - Un objeto debe moverse por la pantalla
 - Otro objeto se debe mover por la pantalla cuando se pulse otro objeto que esté en la pantalla.
- Uso de variables
 - Si se tocan los objetos, se pierde una vida.