Pautas de examen 2º7

Andrés Livet - Liceo 31 - 2019

Introducción a la programación (Scratch)

- Concepto de algoritmo y programa
- Concepto de variable
  - Variables locales y globales
- Programación básica: Scratch
  - Interfaz gráfica
  - Ejes cartesianos
  - Objetos y escenarios
  - Bloques de instrucciones
    - Movimiento
    - Mensajes
    - Instrucciones condicionales
    - Operadores lógicos y matemáticos
    - Estructuras de repetición
    - Variables

Planillas electrónicas de cálculo (LibreOffice Calc)

- Hoja de cálculo
- Celdas
- Filas
- Columnas
- Hojas
- Funciones básicas
  - Suma
  - Promedio
  - Máximo
  - Mínimo
  - Si