,

PROGRAMA SEGUNDO AÑO INFORMÁTICA. Prof. Otilia Garzón

SCRATCH: Definición de la aplicación. Conceptos básicos de ***algoritmos*** *cotidianos. Ejercicios prácticos. Módulos de la aplicación. Ejemplos. Primeros pasos de la programación: control, movimiento, apariencia, sonido. (elementos de Scratch, escenarios). Programación de elementos. Distintos ejercicios prácticos.*

CALC: Definición de la aplicación. Ventana de la aplicación (barra de título, de desplazamiento horizontal y vertical; barra de formato, barra de la aplicación, barra de fórmulas). Introducción de datos en la planilla. Partes de la planilla (hojas, celdas, etc). FUNCIONES. Definición de las mismas (suma, máxima, mínima, promedio, hoy(), entero, contar, contara, contar.blanco, contar.si, sumar.si, SI y nidos de SI). GRAFICOS: (barras, tortas, anillos, simples y 3D). Bordes, colores y líneas. Filtros (automático), ordenamiento. FORMATO de celdas, bordes, etc. EJERCICIOS prácticos con lo aprendido.