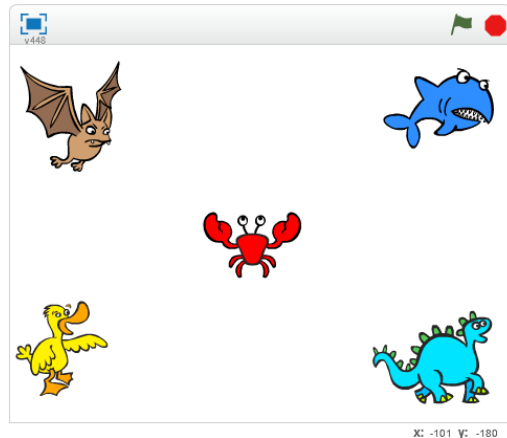


TAREA 1

Diseña un pequeño juego con la descripción siguiente:



1. Debemos de poner un personaje con la imagen de un cangrejo y dicho personaje se debe de mover arriba, abajo, derecha e izquierda 10 pasos cuando pulsemos las teclas correspondientes.
2. Debemos de crear 4 personajes malvados con cuatro imágenes diferentes, cuyo objetivo sea perseguir al cangrejo. Todos los personajes van a una velocidad de 0,5 pasos. Las coordenadas iniciales de cada malvado son:
 - a) Murciélago (-170|101)
 - b) Pato (-189|-108)
 - c) Tiburón (169|116)
 - d) Dinosaurio (163|-116)

Número de estándar	Estándares de aprendizaje evaluables
1.1.1	Identifica las estructuras condicionales, repetitivas y secuencias comunes en la programación.
1.1.2	Diseña la solución a problemas de manera esquemática utilizando estructuras de programación
1.2.1	Programa o genera una aplicación o "app" sencilla.
1.2.2	Presenta una aplicación nativa o multiplataforma utilizando las TIC.

Debemos de subir el juego a la tarea creada de Classroom.

TAREA 2

En esta tarea debes de llevar a cabo es la construcción de un robot, con materiales reciclados y 1 ó 2 motores. Este robot debe de poder andar hacia delante con la ayuda de los motores tras darle a un botón o interruptor. Tras ello debes llevar a cabo un manual donde expliques de manera detallada como has llevado dicha construcción. Por último, debes de grabar un video que explique su funcionamiento

Algunos ejemplos pueden ser:



Número de estándar	Estándares de aprendizaje evaluables
2.1.1	Elabora la documentación necesaria para la planificación y construcción de robots de forma colaborativa.
2.1.2	Construye un robot ensamblando sus piezas de manera adecuada.
2.1.3	Aplica las normas de seguridad, higiene y orden en el trabajo con herramientas y elementos mecánicos.
2.2.2	Elabora un sencillo manual de instrucciones acompañado de información gráfica donde se muestren las funciones del robot.

Debemos de subir el video a la tarea creada de Classroom, con el nombre de tarea2.

TAREA 3

Para terminar las tareas debemos de ponerle sensores al robot llevado en la tarea 2 para que consiga hacer la siguiente tarea: Si choca con una pared de la vuelta y emita un sonido. Para poder llevar a cabo esta tarea debes de buscar al profesor de la asignatura para que te deje una placa de Arduino, y una serie de sensores y de esta forma llevar a cabo esta tarea. Para la evaluación de esta tarea se debe entregar el robot y un video donde se muestren las tareas mencionadas.

Número de estándar	Estándares de aprendizaje evaluables
3.1.1	Planifica el diseño de una instalación automatizada.
3.1.2	Construye un dispositivo con sensores para captar información de su entorno.
3.1.3	Sigue las normas de seguridad en la construcción de dispositivos eléctricos y electrónicos.
3.2.1	Elabora un video para defender las mejoras que aporta su instalación a la vida diaria.

Debemos de subir el video a la tarea creada de Classroom, con el nombre de tarea3.