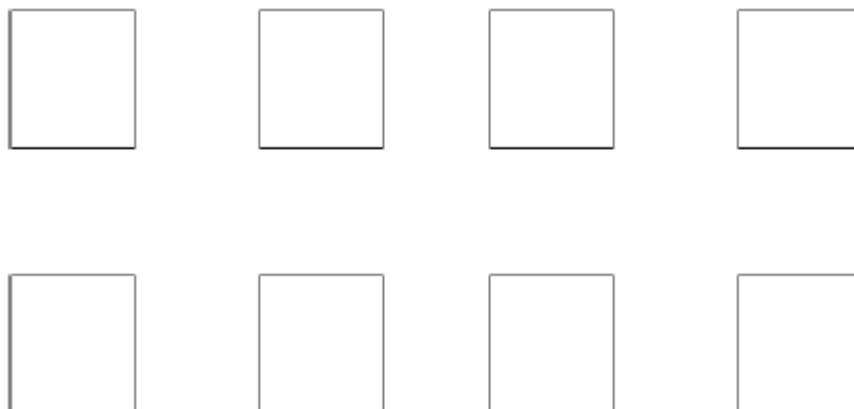


## ACTIVIDADES DE ESO

Nombre y apellidos del alumno:		Curso: 4º
Quincena nº: 12	Materia: Tecnología	
Fecha:	Profesor de la materia:	

- 1.** Dibuja un rectángulo de 40 unidades de alto por 30 de ancho en el que cada uno de sus lados sea de un color diferente.
- 2.** Crea una ventana con cuatro botones que te sirvan para poner la pantalla de cuatro colores diferentes. Los botones deben ser todos del mismo tamaño y deben caber ampliamente dentro de la ventana.
- 3.** Empleando procedimientos, debes dibujar una serie de ocho cuadrados como los que se ven en la figura. Los huecos entre un cuadrado y otro deben ser iguales al lado de los cuadrados. El lado del cuadrado puede ser el que quieras.



- 4.** Debes diseñar un anuncio en el que el texto aparezca por partes; aparece una parte, la pantalla se queda en blanco durante un tiempo corto, aparece la siguiente parte, etc. como suele ocurrir en la publicidad. El tiempo que se mantenga el texto en pantalla debe ser suficiente para leerlo. Al acabar, el anuncio debe empezar otra vez. Puedes anunciar el lanzamiento de un programa de televisión, una película, un disco, etc.

**5.** Diseña un programa de felicitación de cumpleaños que cumpla los siguientes requisitos:

a) Que muestre una frase de felicitación del tipo

“Muchas felicidades, fulanito”

creando una variable con el nombre de la persona de forma que la felicitación sea individualizada.

b) Añade a la tarjeta de felicitación algún detalle como dibujar alguna figura de color o cambiar el color de fondo de la pantalla.

c) Mejóralo haciendo que te pregunte tu nombre y el número de años que cumples; el mensaje de felicitación será del tipo

“Ya tienes x años, fulanito; muchas felicidades”.

**6.** Diseña un programa que dibuje cinco cuadrados de lado de tamaño al azar entre 10 y 100, y que cada uno sea de un color también seleccionado al azar. Los cinco cuadrados deben verse en pantalla y no chocar tengan el tamaño que tengan.

**7.** Dibuja una serie de círculos concéntricos de forma que cada círculo tenga 5 unidades más que el anterior, con la condición de que el programa se interrumpa al llegar al tamaño 100.

**8.** Diseña un programa que nos permita regular la velocidad de apertura de la barra de acceso a un aparcamiento. La barra será un rectángulo con longitud muy superior a su grosor. El rectángulo aparecerá, se quedará un cierto tiempo que regulará el usuario mediante una variable, luego aparecerá inclinada 10 grados hacia arriba, se quedará así el mismo tiempo, luego 20 grados, etc. hasta 90° (posición totalmente abierta); debes programar una variable con el número de grados y aumentarla en 10 cada vez. Luego debe volver a cerrarse, también de forma gradual.