

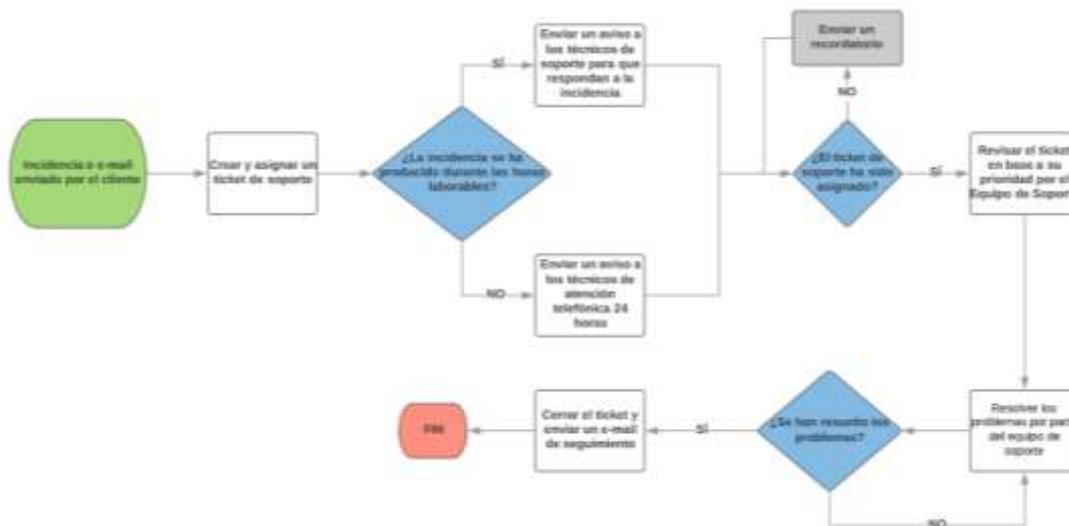
TEC4. TAREAS EN CASA POR ESTADO DE ALARMA. 11 al 22 de mayo

UD7. Tecnología de la Información y la comunicación

Pues ya hemos terminado los apuntes del libro. Queda terminar el tema con otros apuntes para trabajar estándares básicos que no vienen en vuestro libro. Los teneis disponibles en la Carpeta de recursos de Edmodo, en una carpeta llamada **Diagramas de flujo**.

Vamos a centrarnos estas semanas que nos quedan desarrollar sencillos programas informáticos para resolver problemas. No nos vamos a meter en aprender lenguaje de programación, ya que hay una variedad inmensa de ellos (en el proyecto de taller, os quería enseñar S4A, el de Arduino, pero a distancia no lo veo viable; os puedo enseñar HTML en junio, si queréis, en TIC lo vamos a hacer). Es más interesante aprender la base de los lenguajes de programación, que son los Diagramas de flujo.

Un diagrama de flujo es una representación gráfica del funcionamiento de un proceso. Este proceso en Tecnología puede ser desde el funcionamiento de una máquina (como una lavadora) hasta un proceso industrial complejo (una fábrica de coches). Los diagramas de flujo están normalizados para que todos podamos interpretar cualquiera de ellos. Por ejemplo:

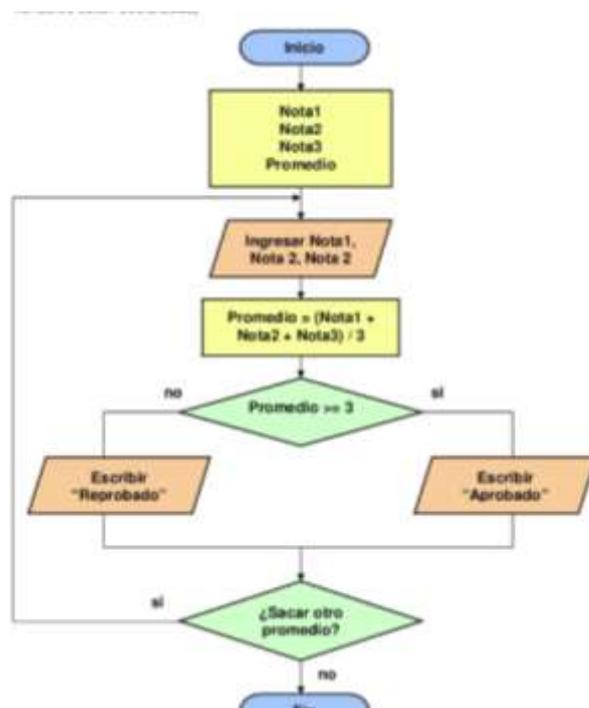


En Edmodo, en la Carpeta llamada Diagramas de flujo, vais a tener varios documentos que tendréis que leer:

1. Introducción a los diagramas de flujo y lenguaje de programación (es una foto)
2. Diagramas de flujo. Explicación (es un PDF)
3. Ejemplo de diagrama de flujo de un proceso (es la foto del segundo archivo, pero se ve mejor)

Tras leerlo y comprenderlo, haréis 3 tareas (todas las fotos las enviaréis en la misma asignación):

Tarea 1: Indica a qué proceso corresponde el siguiente diagrama de flujo. Di qué es lo que se hace (cuenta toda la secuencia) (2 puntos)



Tarea 2: Haz el diagrama de flujo del siguiente automatismo. En mi casa tengo instalada una alarma. Sobre la puerta de entrada tengo un sensor de presencia. Continuamente está tomando datos sobre si hay o no una persona extraña mientras está activada. Si no hay, no hace nada. Si detecta un extraño, hace que una sirena empiece a sonar durante 1 minuto y después me envía un mensaje al móvil, con un aviso que aparece en mi pantalla. Después ya no hace nada. (3 puntos)

Tarea 3: Haz el diagrama de flujo del robot que diseñaste para hacer el proyecto del taller. (3 puntos)

Muy Importante: si detecto que un trabajo es el de otro compañero/a, tanto la persona que lo ha copiado como la que lo ha dejado utilizar tendrán una calificación de 0, sin posibilidad de recuperar (es más fácil detectar esas cosas de lo que pensáis). Se trata de que todo el mundo aprenda, cada uno dentro de sus posibilidades.

RECUPERACIONES. En Edmodo voy poner actividades y recursos para que sepáis cómo vais a recuperar los estándares suspensos de la 1ª y 2ª evaluación. Las pruebas serán el viernes 5 de junio.

Entrega. Máximo para el día 22 de mayo a las 14:45 h. Lo que se entregue después estará fuera de plazo.

Se enviarán fotografías de la libreta, según las normas de presentación que os he indicado en Edmodo. Preferiblemente se enviarán a través de la Asignación correspondiente creada en Edmodo (código de clase ffx9ur). Si no fuese posible, se puede enviar por email a miguel.sanchez.rubio.edu@juntadeandalucia.es (puede fallar, por lo que aseguraos que os respondo diciendo que lo he recibido).