

NOTA:

Nombre/Nom: _____

Nº/núm.: _____ Curso/Curs: _____

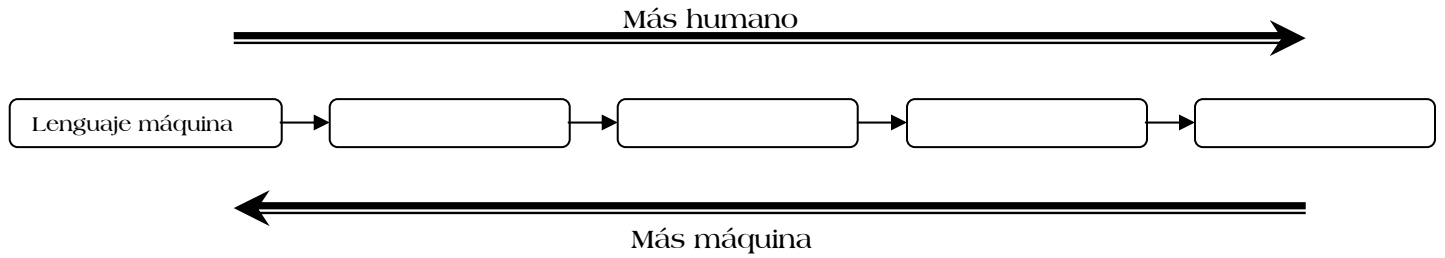
BUSCA EN EL TEMA 11 DEL LIBRO LAS RESPUESTAS A LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:

1.- ¿Qué es un programa?

2.- Actualmente almacenamos los programas y los datos en disquetes, pero en los primeros ordenadores no era así. ¿Dónde se grababan los programas entonces? ¿Cuándo se inventó ese sistema? ¿Quién lo inventó?

3.- Si los ordenadores sólo entienden lenguaje binario ¿cómo nos comunicamos nosotros con ellos para pedirles que hagan algo?

4.- Algunos lenguajes de programación se parecen más al que hablan los humanos (lenguaje natural) y otros al que hablan los computadores (lenguaje máquina). Ordena de menor a mayor cercanía al lenguaje natural los siguientes lenguajes: Lenguaje máquina, ensamblador, castellano, Logo, firmware.



5.- Haz una lista con las principales características de los lenguajes de programación de bajo nivel y otra con las de los lenguajes de alto nivel. Compáralas y saca conclusiones.

6.- En cuanto al entorno Winlogo:

a) ¿Cómo se llama la ventana en la que escribimos las instrucciones (primitivas) para que el ordenador las ejecute?

b) ¿Cómo se llama la ventana en la que se desplaza la tortuga dibujando trazos?

c) ¿Cómo se llama la ventana en la que Winlogo escribe mensajes para comunicarse con nosotros?

7.- ¿Qué acción realiza el siguiente grupo de instrucciones logo?

```
AVANZA 50  
GIRADERECHA 90  
AVANZA 100  
GIRADERECHA 90  
AVANZA 50  
GIRADERECHA 90  
AVANZA 100  
GIRADERECHA 90
```

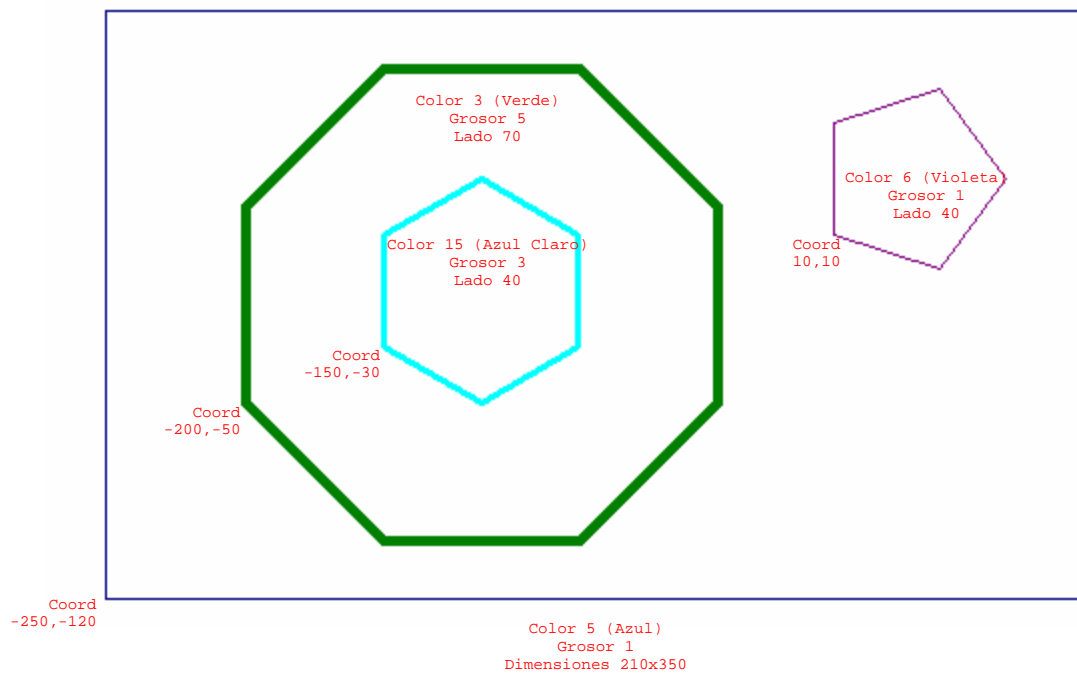
8.- Describe lo que sucede en las pantallas de gráficos y textos al ejecutar estas instrucciones:

```
ESCRIBE "Hola  
PonG 3  
PonCL 15  
AV 80 GI 120 AV 80 GI 120 AV 80  
BP  
ESCRIBE [Soy una tortuga]
```

9.- ¿Qué dibuja la tortuga al ejecutar la siguiente instrucción? ¿Qué dimensiones tiene el dibujo?

```
REPITE 5 [GD 360/5 AV 80]
```

10.- Escribe las instrucciones necesarias para dibujar la siguiente figura;



11.- Cita 6 lenguajes de programación de alto nivel, y comenta 3 de ellos.