



Trabajo Informática Tercer Año

Actividad de continuidad pedagógica de informática

Parte 1: Lógica

Sumados a los ejercicios de clase resolver los siguientes problemas.

1. Si nos dicen que una botella de vino vale 10 euros y que el vino que contiene cuesta 9 euros más que el envase, ¿Cuánto cuestan el vino y el envase por separado?
2. Tres ladrones, Edgar, Darío y Guillermo son sospechosos de robar un banco. En el juicio se desvela que: o bien Guillermo es inocente, o bien Darío es culpable. Si Darío es culpable, Guillermo es inocente. Edgar y Guillermo nunca han atracado juntos, pero Edgar nunca actúa en solitario. Por tanto, si Darío es culpable, ¿también lo será Edgar? ¿Quiénes son los culpables?

Una vez resueltos responder:

Programar es básicamente darle instrucciones a la computadora para que realice lo que queremos (ya sea abrir una nueva ventana o calcular el precio final de una venta). Las instrucciones que tenemos son limitadas, ¿Qué tan importante es la lógica al programar?

Parte 2: Conceptos de informática:

Investigar y responder las siguientes preguntas:

1. ¿Qué es el hardware? ¿Y el software? ¿Cuál produce un programador?
2. Describir con sus palabras
 - a. CPU
 - b. Memoria RAM
 - c. Periféricos
 - d. Sistema operativo, mencione ejemplos
3. Cuando programamos, ¿Que componente de los anteriores procesa las instrucciones que nosotros le dimos a la computadora?
4. Cuando programamos, ¿Que componente de los anteriores almacena las instrucciones que nosotros le dimos a la computadora?

Resolver según lo que se encuentra en la parte de informática del manual

1. ¿Qué es un lenguaje de programación?
2. ¿Qué es un algoritmo? ¿Lo pensamos antes o después de programar?
3. ¿Cuáles son las fases de un algoritmo?
4. Arme la secuencia de instrucciones paso a paso para:
 - a. Realizar una llamada por teléfono fijo
 - b. Ponerse un par de zapatillas