

ACTIVIDAD 4TO AÑO A

1. ATENDIENDO LA EXPLICACIÓN DE ROBÓTICA GENERA UN ENSAYO DE 100 PALABRAS SOBRE LO EXPLICADO DE ROBOTICA (MECANICA-ELECTRÓNICA-PROGRAMACIÓN), CREALO CON GEMINI UTILIZANDO EL METODO R.O.C.E DE LA ACADEMIA CENTEIA. (6pts)

- a. ROL: Actúa como un docente de robótica especialista.
- b. OBJETIVO: Crea un ensayo de máximo 100 palabras sobre robótica y sus pilares (mecánica, electrónica y programación).
- c. CONTEXTO: (la explicación dada por el profesor)
- d. ESTRUCTURA: No inventes nada, utiliza fuentes confiables y verificable, utiliza lenguaje humanizado de estudiantes de 4to año de bachillerato, límitate solo al contexto y genera un archivo ddescargable.

2. Ahora crea un juego de ahorcado de Finanzas. Utiliza el siguiente prompt sugerido: (6 pts)

Rol: Eres profesor de finanzas para bachillerato venezolano. El objetivo es crear un juego del ahorcado interactivo con HTML, CSS, JavaScript o los lenguajes que te parezcan más apropiados. Contexto: El juego debe tener la opción de seleccionar una pregunta y la respuesta es una sola palabra, que es la que va a estar relacionada con el juego del ahorcado. Las palabras deben salir al azar cada vez que se inicie, las palabras son, "RIESGO", "ACTIVO", "PASIVO", "INVERSIÓN" Y "PATRIMONIO". Estructura: Utiliza la herramienta Canva para crear una aplicación interactiva que se pueda utilizar en clase.

3. Ahora vamos a practicar Micro:bit Phyton Editor

```
Proyecto sin título

1  # Imports go at the top
2  from microbit import *
3
4
5  # Code in a 'while True:' loop repeats forever
6  while True:
7      display.show(Image.HEART)
8      sleep(1000)
9      display.scroll('Hello')
10
```

Aquí tienes todo lo que puedes mostrar estructurado por categorías:

Imágenes predefinidas de la librería `Image`

La librería viene con decenas de formas e íconos listos para usar además de `Image.HEART`. Se escriben siempre en **MAYÚSCULAS**:

- a) **Emociones:** `HAPPY`, `SAD`, `SMILE`, `ANGRY`, `ASLEEP`, `SURPRISED`, `CONFUSED`.
- b) **Animales y Naturaleza:** `DUCK`, `RABBIT`, `COW`, `GIRAFFE`, `TORTOISE`, `BUTTERFLY`, `SNAKE`.
- c) **Objetos y Símbolos:** `SWORD`, `T_SHIRT`, `UMBRELLA`, `SKULL`, `GHOST`, `HOUSE`, `PITCHFORK`.
- d) **Formas Geométricas:** `SQUARE`, `TRIANGLE`, `CHESSBOARD`, `DIAMOND`.
- e) **Flechas de Dirección:** `ARROW_N` (Norte), `ARROW_NE` (Noreste), `ARROW_E` (Este), `ARROW_SE`, `ARROW_S`, `ARROW_SW`, `ARROW_W`, `ARROW_NW`.
- f) **Relojes (Posición de las agujas):** `CLOCK1` hasta `CLOCK12`.
- g) El comando `display.show(Image.HEART)` pertenece a la librería interna `microbit` de MicroPython, diseñada específicamente para la tarjeta BBC micro:bit.

Actividad 2 pts cada una

- a. Muestre carita triste, espere 2 segundos y muestre una carita feliz
- b. Muestre un CORAZÓN espere 2 segundos y muestre un texto en marquesina o scrool que diga su nombre
- c. Muestre un CONEJO espere 3 segundos y muestre un DIAMANTE
- d. Que muestre un conteo regresivo del 5 al 0 con un segundo de intervalo entre cada número