



ASIGNATURA: INFORMÁTICA GRADO: SÉPTIMO

Docente Fabio Iván Moreno Orduz Tercer Trimestre Académico 2021

ACTIVIDAD No. 1

En la empresa el Cóndor Colombiano S.A. registra la siguiente información para 11 empleados. Establezca la función y operadores requeridos para realizar el cálculo de la comisión. **Columna F** (debe calcularse la comisión), teniendo en cuenta el valor del % acumulado en la segunda tabla. Se registrará en planilla del docente la respectiva entrega de actividades clase por clase de tal manera que antes del 31 de Octubre la presente guía debe estar totalmente terminada y evaluada. Cada actividad debe estar solucionada en su cuaderno de trabajo.

RESPONSABLE	PRESUPUESTO	VENTA REALIZADA	%ACUMULADO	%COMISIÓN
STELLA	\$ 1.675.800	\$ 985.000	101%	0,03
TERESA	\$ 1.550.000	\$ 830.500	104%	0,03
FANNY	\$ 1.850.000	\$ 916.400	102%	0,03
NUBIA	\$ 1.780.000	\$ 765.300	105%	0,05
LUCIA	\$ 1.650.000	\$ 877.200	86%	0,02
RAUL	\$ 1.420.250	\$ 686.300	77%	0,01
RICARDO	\$ 870.800	\$ 754.300	101%	0,03
DIEGO	\$ 1.150.000	\$ 875.400	67%	0,01
ALEJANDRO	\$ 1.750.000	\$ 787.500	79%	0,01
JAVIER	\$ 1.357.500	\$ 643.670	78%	0,01
FERNANDO	\$ 1.975.000	\$ 846.400	102%	0,03

TABLA COMISIONES	PORCENTAJE RECONOCIDO
>105%	5%
100<>105%	3%
80<>100%	2%
<80%	1%

ACTIVIDAD No. 2

De acuerdo a los fundamentos explicados en las guías anteriores y a la información de la siguiente tabla, resolver la actividad No. 2 completa.

Actividad No. 2: Crear 4 tablas diferentes en el mismo libro de trabajo en EXCEL u hoja de cálculo por cada ejercicio para hallar la solución. Si las condiciones no se cumplen debe aparecer un aviso que indique: **“NO ADQUIRIR”**.

- En la columna adquisición generar la respectiva función SI y el operador que permitan comprar o adquirir el equipo o herramienta que cumpla que la cantidad sea mayor a 4 y cuyo precio sea menor a \$350.000.

CÓDIGO	HERRAMIENTAS/EQUIPOS	CANTIDAD	VALOR	ESTADO	ADQUISICIÓN
2021	COMPRESOR	6	385.000	NUEVO	
2022	RATCHIN	7	225.000	SEGUNDA	
2023	PISTOLA PARA PINTURA	8	215.000	SEGUNDA	
2024	RODILLO	4	8.500	NUEVO	
2025	SIERRA CIRCULAR	3	325.000	SEGUNDA	
2026	BROCHA	8	5.500	NUEVO	
2027	CALADORA	9	168.500	NUEVO	
2028	DESTORNILLADORES	4	125.500	SEGUNDA	
2029	CORTAODORA BALDOSA	3	210.000	SEGUNDA	
2030	SIERRA SINFÍN	6	285.000	NUEVO	
2031	TORNO	7	650.000	NUEVO	

- b. En la columna adquisición generar la respectiva función SI y el operador que permitan comprar o adquirir el equipo o herramienta que cumpla que la cantidad sea menor a 7 y cuyo precio sea mayor a 10.000 pesos.
- c. En la columna adquisición generar la respectiva función y el operador que permitan comprar o adquirir el equipo o herramienta que cumpla que el estado sea **NUEVO** y la cantidad sea mayor o igual 3.
- d. En la columna adquisición generar la respectiva función SI y el operador que permitan comprar o adquirir el equipo o herramienta que cumpla que el estado sea **NUEVO O DE SEGUNDA** y que el precio sea mayor a \$5000.
- e. En la columna adquisición generar la respectiva función SI y los operadores necesarios que permitan adquirir la herramienta o equipo cuando se cumpla que el código este comprendido entre 2021 y 2026, la cantidad sea mayor a 5 y el estado sea **SEGUNDA**.
- f. En la columna adquisición generar la respectiva función SI y los operadores necesarios que permitan adquirir la herramienta o equipo cuando se cumpla que el código sea mayor a 2024, la cantidad sea menor a 8 y el estado sea **NUEVO** o de **SEGUNDA**.

ACTIVIDAD No. 3

Iniciación y exploración del programa SCRATCH.

- a. Realizar la exploración del programa SCRATCH, identifique los elementos que presenta la interfaz, escríbalos, defínalos y dibújelos en su cuaderno de informática de manera completa. (*Explicar las diferentes categorías que incluye el software de Scratch y que van a permitirnos realizar la programación de los diferentes objetos y escenarios en posteriores ejercicios. Estas categorías son: Control, Lápiz, Movimiento, Sonido, Operadores, Apariencia, Variables, Sensores*).
- b. Realizar un mapa mental completo sobre la interfaz gráfica que ofrece el programa **SCRATCH**. (Goconqr).

ACTIVIDAD No. 4

Ejercicios de aplicación de la teoría estudiada y desarrollada con el software de **Scratch**. Usted debe realizar y comprobar de manera personal cada una de las siguientes prácticas o ejercicios básicos propuestos. Explicar en su cuaderno de informática el código de cada uno de los ejercicios y el efecto que produce cuando se ejecuta. Realizar los dibujos respectivos.

Ejercicios a realizar:

1.



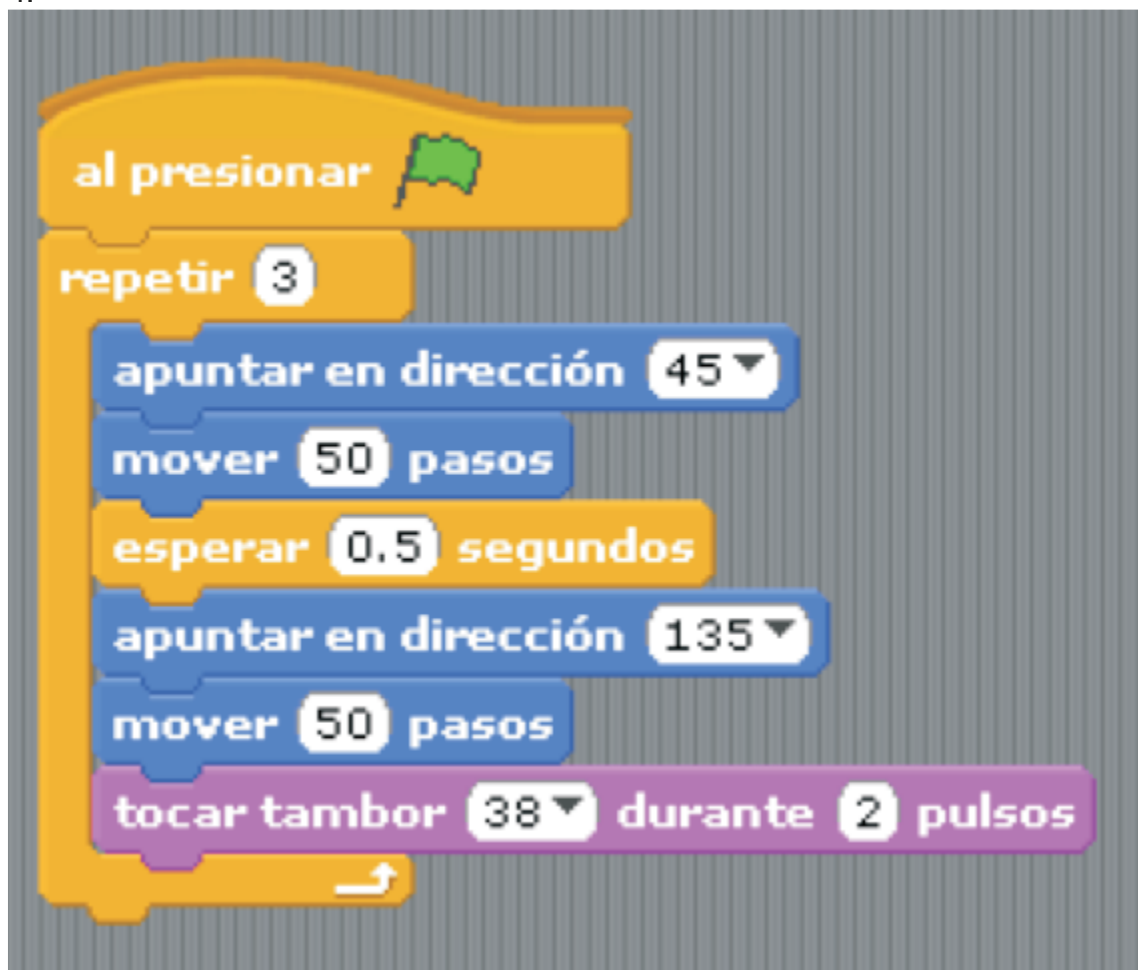
2.



3.



4.

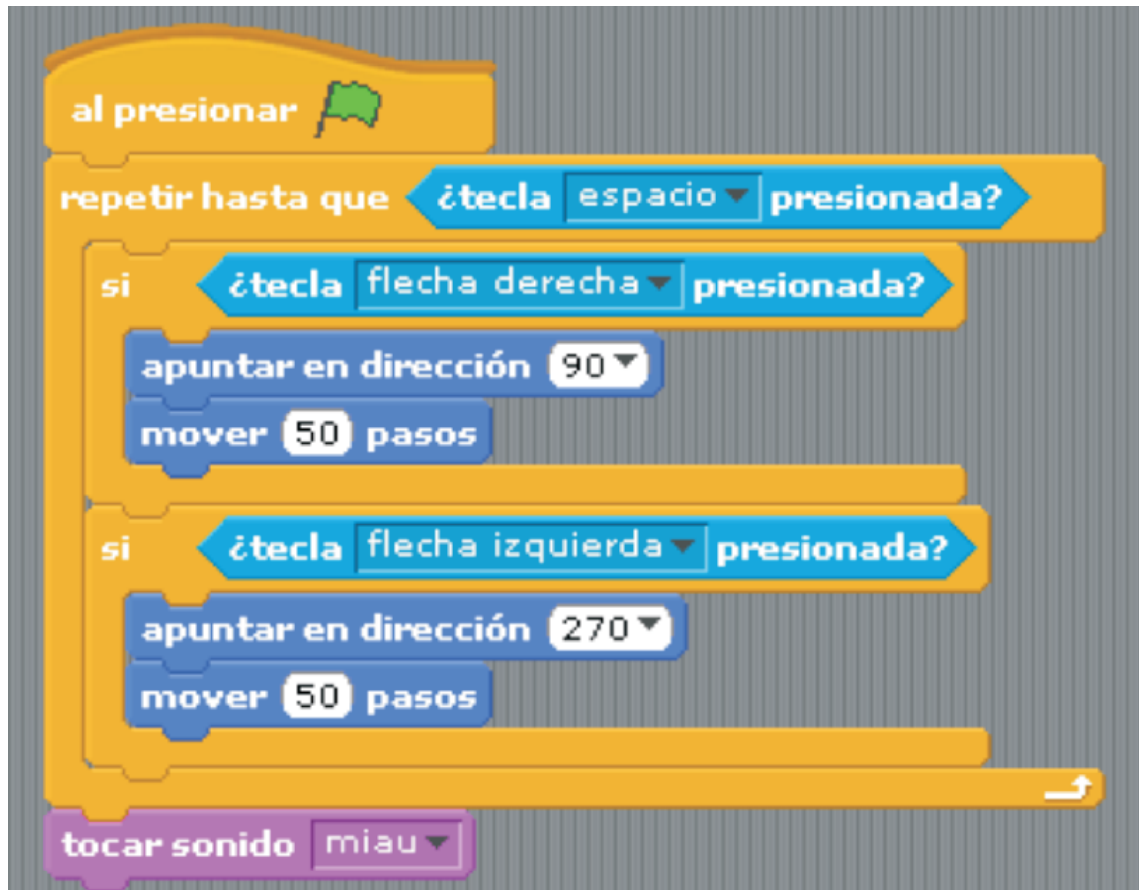


5.

The image shows a Scratch script for a robot. It starts with a green flag icon and the text "al presionar". This is followed by a "repetir hasta que" loop block with the condition "¿tecla espacio presionada?". Inside this loop is a "repetir 3" block. The "repetir 3" block contains a sequence of actions: "apuntar en dirección 45", "mover 200 pasos", "esperar 0.5 segundos", "apuntar en dirección 135", "mover 200 pasos", "esperar 0.5 segundos", "apuntar en dirección 315", "mover 200 pasos", "esperar 0.5 segundos", "apuntar en dirección 225", "mover 200 pasos", and "esperar 0.5 segundos". The script ends with a return arrow.

```
al presionar
repetir hasta que ¿tecla espacio presionada?
  repetir 3
    apuntar en dirección 45
    mover 200 pasos
    esperar 0.5 segundos
    apuntar en dirección 135
    mover 200 pasos
    esperar 0.5 segundos
    apuntar en dirección 315
    mover 200 pasos
    esperar 0.5 segundos
    apuntar en dirección 225
    mover 200 pasos
    esperar 0.5 segundos
```

6.



7.



8.



Realizar entrega de las actividades pendientes de esta guía de trabajo para su proceso de recuperación antes del 31 de Octubre de 2021, siempre en horas de clase para registrar su proceso académico.