

4º ESO DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA

PROGRAMACIÓN INFORMÁTICA

En esta materia se trabajan aplicaciones informáticas sencillas, que resuelvan problemas de la vida real, creando soluciones desde cero en base a un pensamiento computacional, estructurado, lógico y creativo, analizando siempre el impacto de sus creaciones o programas en términos de sostenibilidad.

CONTENIDOS

1 PENSAMIENTO COMPUTACIONAL Y ALGORITMIA

introducción a los conceptos básicos para poder programar



2 PROGRAMACIÓN POR BLOQUES

utilización de programas como **SCRATCH**

4 PROGRAMACIÓN DE MÓVILES

empleando App Inventor con el que poder elaborar aplicaciones destinadas al sistema operativo Android

3 PROGRAMACIÓN TEXTUAL

aprender a utilizar lenguajes de programación como processing

```
// Función para mover al jugador
void moverJugador() {
  if (keyPressed) {
    // permite mover hasta que toque algún
    if (keyCode == LEFT && jugadorX > 0) {
      jugadorX -= 5; // a la izquierda
    }
    if (keyCode == RIGHT && jugadorX < width)
      jugadorX += 5; // a la derecha
  }
}
```

