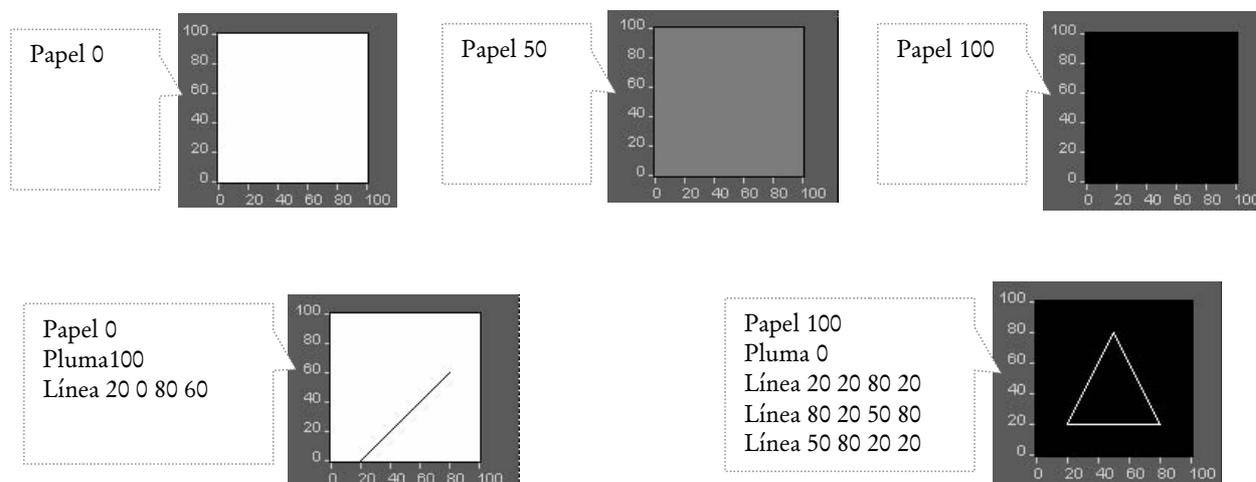


Diseño por ordenador: *Design by Numbers*®¹

Design by Numbers es una herramienta de diseño para la creación de gráficos por ordenador. Los dibujos se generando un conjunto de órdenes al programa.

Estudia cuidadosamente las siguientes órdenes y dibujos antes de contestar a las preguntas.

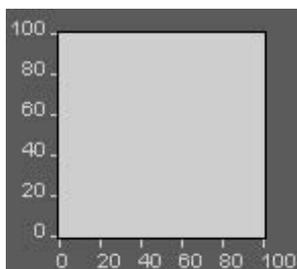


Pregunta 3: DISEÑO POR ORDENADOR: DESIGN BY NUMBERS

X412Q01

¿Cuál de las siguientes órdenes genera el gráfico que se observa a continuación?

- A Papel 0
- B Papel 20
- C Papel 50
- D Papel 75



¹El programa de diseño por ordenador Design by Numbers fue desarrollado por el Grupo de Computación y Estética del Laboratorio de Medios del Instituto de Tecnología de Massachusetts, 1999. Massachusetts Institute of Technology. El programa puede ser descargado de <http://dbn.media.mit.edu>

Diseño por ordenador: pregunta 3

X412Q01		Aciertos	%
<i>Tipo</i>	Análisis y diseño de sistemas	OCDE	50,3
<i>Dificultad</i>	544 (nivel 2)	España	42,7
		Castilla y León	48,3
		Cataluña	48,8
		País Vasco	48,2

Puntuaciones:

Máxima puntuación

Código 1: B Papel 20.

Ninguna puntuación

Código 0: Otras respuestas.

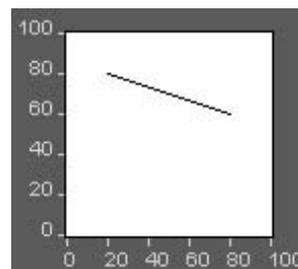
Código 9: Sin respuesta.

Pregunta 4: DISEÑO POR ORDENADOR: DESIGN BY NUMBERS.

¿Cuál de los siguientes conjuntos de órdenes genera el gráfico que se muestra a continuación?

- A Papel 100 Pluma 0 Línea 80 20 80 60
- B Papel 0 Pluma 100 Línea 80 20 60 80
- C Papel 100 Pluma 0 Línea 20 80 80 60
- D Papel 0 Pluma 100 Línea 20 80 80 60

X412Q02



Diseño por ordenador: pregunta 4

X412Q02		Aciertos	%
<i>Tipo</i>	Análisis y diseño de sistemas	OCDE	48,3
<i>Dificultad</i>	553 (nivel 2)	España	46,0
		Castilla y León	48,2
		Cataluña	49,9
		País Vasco	53,2

Puntuaciones:

Máxima puntuación

Código 1: D. Papel 0 Pluma 100 Línea 20 80 80 60

Ninguna puntuación

Código 0: Otras respuestas.

Código 9: Sin respuesta.

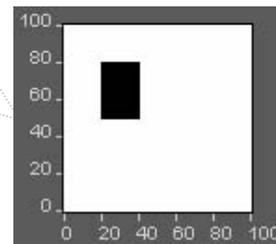
Pregunta 5: DISEÑO POR ORDENADOR: DESIGN BY NUMBERS

El siguiente gráfico muestra un ejemplo de la utilización de la orden Repetir.

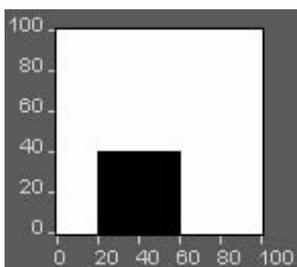
La instrucción Repetir A 50 80 le dice al programa que repita la acción que está entre corchetes { } para sucesivos valores de A, desde A=50 hasta A=80.

Papel 0
Pluma 100
Repetir A 50 80
{
Línea 20 A 40 A
}

X412Q03 - 0 1 2 9



Escribe las órdenes que generen el siguiente gráfico:



Diseño por ordenador: pregunta 5

X412Q03	Puntuación parcial	Aciertos	%
<i>Tipo</i>	Análisis y diseño de sistemas	OCDE	10,7
<i>Dificultad</i>	571 (nivel 2)	España	11,1
		Castilla y León	11,1
		Cataluña	13,8
		País Vasco	6,4

X412Q03	Máxima puntuación	Aciertos	%
<i>Tipo</i>	Análisis y diseño de sistemas	OCDE	34,2
<i>Dificultad</i>	600 (nivel 3)	España	38,7
		Castilla y León	47,5
		Cataluña	38,2
		País Vasco	41,1

*Puntuaciones:***Nota para la puntuación:**

Téngase en cuenta que puede escribirse más de un comando en una línea, no es necesario que los comandos comiencen con una letra mayúscula, y pueden faltar los corchetes { } o estar escritos como paréntesis () o como corchetes cuadrados []. Téngase en cuenta que en el comando "Repetir" se puede utilizar otra letra diferente de la "A", con tal que se utilice la misma letra en el comando "línea".

Máxima puntuación

Código 2: Comandos correctos.

- Téngase en cuenta que en el comando "Repetir" pueden intercambiarse "0" y "40" (p.e., Repetir 40 0). En el comando "Línea 20 A 60 A", pueden intercambiarse "20" y "60" (p. e., Línea 60 A 20 A).

```
Papel 0
Pluma 100
Repetir A 0 40
{
  Línea 20 A 60 A
}
```

- Téngase en cuenta que en el comando "Repetir" pueden intercambiarse "20" y "60" (p. ej., Repetir 60 20). En el comando "Línea A 0 A 40", pueden intercambiarse "0" y "40" (p. ej., Línea A 40 A 0).

```
Papel 0
Pluma 100
Repetir A 20 60
{
  Línea A 0 A 40
}
```

(En resumen, "0" y "40" deben estar en la posición "Y", y "20" y "60" deben estar en la posición "X").

Puntuación parcial

Código 1: Comandos correctos pero con situación incorrecta de los números en el comando "Línea".

- Papel 0
Pluma 100
Repetir A 20 60
{
 Línea 0 A 40 A
}

Comandos correctos pero con un número incorrecto en los comandos "Repetir" o "Línea". Nótese que si hay cualquier número diferente de 0 o 20 o 40 o 60 (p. ej., se utilizan 50 o 80), o si se repite el mismo número en un comando, entonces debe concederse Código 0.

- Pluma 100
Papel 0
Repetir A 0 40
{
 Línea 0 A 60 A
}

La sección "Repetir" correcta, pero falta o es incorrecto el comando "Papel" o "Pluma".

- Repetir y 0 40
{
 Línea 20 y 60 y
}

Números correctos, pero con un error pequeño en el comando "Línea" o en el comando "Repetir".

- Papel 0
Pluma 100
Repetir A 20 60
{
 A 0 A 40
}

Ninguna puntuación

Código 0: Otras respuestas.

- Papel 0
Pluma 100
Línea 20 0 60 40
- Papel 0
Pluma 100
Repetir A 20 60
{
 Línea A 20 A 60
}

Código 9: Sin respuesta.