

Segundo Parcial de Informática II

Informática y Comunicación educativa

Prof. César A. Cabrera E.

Sem. II de 2007

Objetivo

Crear un juego didáctico de enseñanza del inglés para **dos jugadores** tipo parques en el que los jugadores “lanzarán” dados y avanzarán por el tablero hasta llegar de nuevo a la meta.

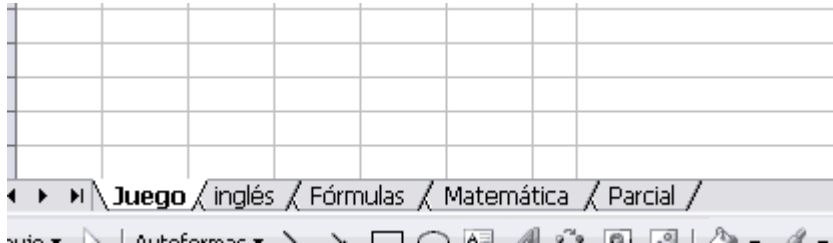
Las celdas estarán numeradas de 0 a 37 y cada cuatro celdas habrá una pregunta sobre Inglés. El jugador que caiga en una de éstas celdas después de haber lanzado los dados deberá responder correctamente la pregunta, si lo hace puede lanzar de nuevo inmediatamente, si no lo hace cede el turno hasta que responda la pregunta correctamente.

Siguiendo los pasos se terminará teniendo el juego, el juego debe funcionar perfectamente, las respuestas a las preguntas deben quedar en la hoja llamada parcial.

Guarde el documento (ctrl-G) cada vez que efectúe un paso exitosamente!.

Instrucciones

- 1) Cree un libro de Excel en el que existan por lo menos 4 hojas.
- 2) Renombre las hojas: **Juego**, **Inglés**, **Fórmulas** y **Parcial**.



- 3) Haga un **cuadrado de celdas con color** de fondo, parta de la celda **A1** hasta la **A15**, luego de la **B15** a la **F15**, luego de la **F14** a la **F1** y finalmente de la **E1** a la **B1**. En este momento ud. debe tener una hoja de cálculo con un **cuadrado de color con el centro blanco**.

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I |
|----|-------|-------|--------|----|----|----|---|--|-------------------------------|
| 1 | J1 J2 | 37 | 36 | 35 | 34 | 33 | | Pregunta J1 | Pregunta J2 |
| 2 | 1 | | | | | 32 | | Qué palabra se usa para expresar el futuro próximo | Qué palabra se usa para expre |
| 3 | 2 | | | | | 31 | | | |
| 4 | 3 | | | | | 30 | | | |
| 5 | 4 | | | | | 29 | | | |
| 6 | 5 | | Tema | | | 28 | | | |
| 7 | 6 | | inglés | | | 27 | | | |
| 8 | 7 | | | | | 26 | | | |
| 9 | 8 | | | | | 25 | | | |
| 10 | 9 | | | | | 24 | | | |
| 11 | 10 | | | | | 23 | | | |
| 12 | 11 | | | | | 22 | | | |
| 13 | 12 | | | | | 21 | | | |
| 14 | 13 | | | | | 20 | | | |
| 15 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | | | |
| 16 | | | | | | | | | |
| 17 | Dado1 | Dado2 | | J1 | J2 | | | | |
| 18 | 2 | 3 | | 0 | 0 | | | | |

| | A | B | C | D | E | F |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 0 | 37 | 36 | 35 | 34 | 33 |
| 2 | 1 | | | | | 32 |
| 3 | 2 | | | | | 31 |
| 4 | 3 | | | | | 30 |
| 5 | 4 | | | | | 29 |
| 6 | 5 | | | | | 28 |
| 7 | 6 | | | | | 27 |
| 8 | 7 | | | | | 26 |
| 9 | 8 | | | | | 25 |
| 10 | 9 | | | | | 24 |
| 11 | 10 | | | | | 23 |
| 12 | 11 | | | | | 22 |
| 13 | 12 | | | | | 21 |
| 14 | 13 | | | | | 20 |
| 15 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 16 | | | | | | |
| 17 | | | | | | |

- 4) En la hoja **Fórmulas**, numere las celdas que corresponden al cuadrado que acaba de marcar con números consecutivos de **0 a 37** aumentando de número en sentido contrario a las manecillas del reloj. La hoja de fórmulas debe terminar conteniendo un cuadrado de números consecutivos con la misma forma que el cuadrado de color de la hoja juego.
- 5) En la celda **A17** escriba **Dado1** y en la **B17** escriba **Dado 2**

- 6) En cada celda debajo de éstas escriba la fórmula $=\text{entero}(\text{aleatorio}()*5)+1$. **Describa detalladamente** el significado de ésta **fórmula** en la hoja parcial.
- 7) En la celda **D17 escriba J1 y en la E17 escriba J2** y justo debajo de éstas escriba **0** en cada una. Estas celdas serán la posición de cada jugador en el tablero y deberán ser **llenadas manualmente** cada vez que avance un jugador según los dados.
- 8) En la celda **A1** escriba la fórmula $=\text{SI}(\$D\$18=\text{Fórmulas!A1};"J1";\text{Fórmulas!A1})\&\text{SI}(\$E\$18=\text{Fórmulas!A1};"J2";"")$. **Describa detalladamente** el significado de ésta **fórmula** en la hoja parcial. **Cambie el valor de la posición de los jugadores** –celdas D18/E18- para observar qué cambia.
- 9) En la celda **H1 escriba “Pregunta J1”**, en la **celda I1 escriba “Pregunta J2”**
- 10) En la celda **H2** escriba la fórmula $=\text{SI}(\text{RESIDUO}(D18;4)=0;\text{CELDA}(\text{"CONTE NIDO"};\text{INDICE}(\text{Inglés!}\$C\$3:\$D\$12;D18/4;1));\text{"Continue"})$. **No tiene que describir** el significado de éstas **fórmulas**, continúe.
- 11) **Arrastre la fórmula** anterior una celda **a la izquierda**, de tal manera que debajo de Pregunta J2 quede una fórmula equivalente.
- 12) En la hoja Inglés, **copie la siguiente tabla** de preguntas en la posición **B3**

| | |
|---|---|
| Qué palabra se usa para expresar el futuro próximo | Will |
| 1 | |
| Cómo se conjuga el verbo to be en la primera persona del singular | am |
| 2 | |
| Qué verbo se usa como auxiliar en tiempo presente | to do |
| 3 | |
| 4 | |
| Qué significa have got | tener |
| 5 | |
| Cómo se escribe suma en inglés | addition |
| 6 | |
| Se puede usar any cuando se habla de un poco de algo? | No, se usa any sólo con significados negativos o cuando no queda nada |
| 7 | |
| Traducción de Fruit | Fruta |
| 8 | |
| Traducción de Nut | Nuez |
| 9 | |
| Traducción de Pencil | Lápiz |
| 10 | |
| Traducción de Screen | Pantalla |

- 13) Cree una **hoja nueva** con preguntas de **otro tema** (fotografía, informática u otro tema de interés) y **cambie las fórmulas** de las preguntas para que usen estas nuevas preguntas en vez de las de inglés.
- 14) **Cambie el formato** de las celdas que componen **el tablero** para que queden pequeñas, alargue el tamaño de las **celdas de preguntas**, ponga **negrilla** sobre todos los **rótulos** (“Dado1”, “Dado2”, “J1”, “J2”, “Pregunta J1”, “Pregunta J2”).
- 15) En la hoja parcial, escriba **qué mejoras le haría** a este juego y **cómo** lo haría.