Materia Computación VI

*Prof. Elizabeth de los Rios*

**Grupo: 43 A-53 A**

|  |  |
| --- | --- |
| **TEMA: Testing Program****Subtema: Trabajar con Texto** | **Clases: 4 semanales** **Fecha: De 12 al 16 feb.**  |

**OBJETIVO: Que el alumno conozca la forma de Trabajar con Texto en Power Point, escribir y utilizar texto en las diapositivas.**

**INTRODUCCION**: En las diapositivas podemos insertar textos y aplicarles casi las mismas operaciones que con un procesador de texto, es decir, podemos modificar el tamaño de la letra, color, forma, podemos organizar los textos en párrafos, podemos aplicarles sangrías, etc.

**DESARROLLO:** Los alumnos del grupo tienen que entregar 3 impresiones de las diapositivas, una con un título y un subtítulo, y otra con los cuatro datos que pido en el pie de página de sus trabajos.

**PREGUNTAS: ¿**Cómo insertar texto dentro de una diapositiva, donde solo queremos poner un título, texto e imagen.

**SOLUCION**: Abrir una diapositiva de TITULO Y OBJETOS , y utilizarla para escribir un título (DEFINICION DE ROBOTICA ) en Comic Sans M número 36 y debajo del titulo el siguiente texto (1), una segunda diapositiva de CONTENIDO CON TÍTULO, en Comic Sans M, , con un interlineado que ajuste el texto en las diapositiva, además deberas justificar el texto en las diapositivas, el tamaño de letra para el cuerpo de la diapositiva de 24, además de colocar una imagen como se ve en el ejemplo :

1. El origen etimológico de la palabra robótica lo encontramos, ni más ni menos, que en el checo. En concreto, en la unión de dos términos: robota que puede definirse como “trabajo forzado” y en rabota que es sinónimo de “servidumbre”. De la misma forma, hay que subrayar que la primera vez que empieza a hacerse referencia más o menos a ella fue en el año 1920 en la obra del escritor Karel Capek titulada “Los robots universales de Rossum”.
2. La robótica es la ciencia y la técnica que está involucrada en el diseño, la fabricación y la utilización de robots. Un robot es, por otra parte, una máquina que puede programarse para que interactúe con objetos y lograr que imite, en cierta forma, el comportamiento humano o animal. “. exto para que queden parecidas a las muestras.

**Caso práctico No. 2**

****

****