



Atributos:

Capa: Auxiliar	Color: Negro	Espesor: 0	Tipo: continua
Capa: Ejes	Color: Negro	Espesor: 0	Tipo: Punto y trazo
Capa: Figura	Color: Azul oscuro	Espesor: 3	Tipo: continua
Capa: Cotas	Color: Azul claro	Espesor: 1	Tipo: continua

Consejos para el ejercicio

- 1.- Dibujar el rectángulo exterior de 170 x 245 mm
- 2.- Dibujar cuatro círculos concéntricos en su posición con R 65 mm , R 62 mm, R 56 mm y R 20 mm.
- 3.- Dibujar con respecto a la horizontal dos líneas, una con ángulo +20° y la otra – 20°. Estas líneas te ayudarán a dibujar la figura central.
- 4.- Unir con los arcos de R 56 mm y R 20 mm para formar uno de los sectores centrales.
- 5.- Corta las líneas que te sobran y obtendrás uno de los sectores centrales.
- 6.- Girar con 8 copias en total.(con un ángulo de 45°)
- 7.- Dibujar en el interior del rectángulo un círculo a 45 en horizontal y en vertical desde uno de sus vértices. "Figuras A"
- 8.- Hacer simetría horizontal con respecto al eje central del rectángulo y luego la simetría vertical de los dos círculos así generados.
- 9.- Para las "Figuras B": Equidistar 5 mm uno de los lados mayores del rectángulo.
- 10.- Desde dos de los círculos A cercanos a dicho lado largo del rectángulo trazar dos circunferencias de R 54 mm.
- 11.- Unir estos dos círculos con la línea que equidista 5 mm del borde del rectángulo y con la circunferencia de R 65 mm que trazamos al principio.
- 12.- Hacer simetría de la "Figura B" creada con el eje mayor del rectángulo.
- 13.- Para las "Figuras C":
- 14.- Dibujar un cuadrado de 30 x 30 mm a 5 mm del vértice del rectángulo:
- 15.- Unir con R 15 mm en dos de los vértices del cuadrado.
- 16.- Equidistar una línea a 5 mm de los lados interiores de dicha "Figura C".



17.- Hacer simetría de la "Figura C" sobre las dos líneas equidistantas.

18.- Hacer simetría de las tres "Figuras C" sobre los 2 ejes del rectángulo para completar el conjunto.

Realización del dibujo (5ptos)

Cotas (2ptos)

Uso de capas (2ptos)

Uso de líneas auxiliares (1pto)



2. Usa el Movie Maker u otro programa para edición de video para realizar un video con fotografías que cumpla las siguientes características. (Deberás indicar el programa usado para realizar dicho vídeo)

- Introduciendo diferentes transiciones entre las diferentes fotografías (2ptos)
- Introduciendo varias y diferentes animaciones y efectos visuales en alguna de las fotografías usadas en el video (2ptos)
- Agregando una música de fondo (2ptos)
- Introduciendo un texto en alguna de las fotografías (1pto)
- Introduciendo un texto al inicio del vídeo que nos identifique lo que vamos a ver a continuación (1pto)
- Introduciendo unos créditos al final del video (2ptos)

3. Crear un proyecto con Scratch que cumpla las siguientes características:

- En el que tengas dos objetos (0.5 ptos)
- También tendrás dos fondos (0.5 ptos)
- El primer objeto se presentará y dirá: (2 ptos)
Hola soy.....(aquí debes introducir tu nombre)
Y seguidamente preguntará ¿Cuál es tu nombre? Entonces dirá:
Hola, a continuación introducirá el nombre que nos han dicho anteriormente
- El objeto 2 se encuentra en constante movimiento (1pto)
- El objeto 1 deberá desplazarse para intentar que el objeto 2 no le toque (2 ptos)
- Cuando el objeto 2 toque al objeto 1 se contabilizará un punto y se irán sumando en un contador.(2ptos)
- Cuando el contabilizador de puntos llegue a 20 se finalizará el juego y saldrá en Fondo 2 donde aparecerá el texto Fin del juego. (2ptos)