

1. ¿Qué es Arduino?

- a) Una placa electrónica programable
- b) Un tipo de sensor
- c) Un componente para redes de computadoras
- d) Un conjunto de registros relacionados

2. ¿Qué es Microbit?

- a) Una placa electrónica programable
- b) Un tipo de pantalla LED
- c) Un módulo de memoria flash
- d) Un conjunto de registros relacionados

3. ¿Cuál es el lenguaje de programación utilizado por Arduino?

- a) Java
- b) C++
- c) Python
- d) Javascript

4. ¿Cuál es el lenguaje de programación utilizado por Microbit?

- a) Scratch
- b) Python
- c) JavaSipt ++
- d) C++

5. ¿Qué es un sensor?

- a) Un dispositivo que convierte una señal física en una señal eléctrica
- b) Un dispositivo que convierte una señal eléctrica en una señal física
- c) Un dispositivo que controla el flujo de electricidad
- d) Un conjunto de registros relacionados

6. ¿Qué es un LED?

- a) Un tipo de sensor
- b) Un tipo de actuador
- c) Un tipo de microcontrolador
- d) Un tipo de sensor

7. ¿Qué es un resistor?

- a) Un componente que limita la corriente en un circuito
- b) Un componente que aumenta la corriente en un circuito
- c) Un componente que controla la temperatura en un circuito
- d) Un componente que controla la temperatura en un circuito

8. ¿Qué es un bloque de programación?

- a) Una instrucción individual que realiza una acción específica
- b) Un conjunto de instrucciones que se agrupan juntas para realizar una tarea más compleja
- c) Un tipo de sensor utilizado en programación
- d) Un tipo utilizado en programación

9. ¿Qué es un bucle en programación por bloques?

- a) Un conjunto de instrucciones que se ejecutan una sola vez
- b) Una estructura de control que permite repetir un conjunto de instrucciones múltiples veces
- c) Una condición que se evalúa en tiempo real y determina el siguiente conjunto de instrucciones a ejecutar
- d) Un tipo utilizado en programación

10. ¿Qué es una variable en programación por bloques?

- a) Una instrucción individual que realiza una acción específica
- b) Un valor que puede cambiar durante la ejecución del programa
- c) Una estructura de control que permite repetir un conjunto de instrucciones múltiples veces
- d) Un tipo utilizado en programación