



APRENDERAPROGRAMAR.COM

ENSEÑANZA BILINGÜE DE
LA PROGRAMACIÓN
INFORMÁTICA PARA NIÑOS
CON LA APLICACIÓN
DIDAC-PROG CARTESIA
(PN00518G)

Sección: Para niños

Categoría: Curso de programación para niños con Didac-Prog Cartesia

Fecha revisión: 2039

Resumen: Entrega n°18 del Curso de programación para niños.

Autor: Mario Rodríguez Rancel

CONFIGURAR EL IDIOMA EN DIDAC-PROG CARTESIA

¡Hola amigos! Soy Paula Muñoz y aquí estoy para acompañaros en este curso de enseñanza de programación de ordenadores para niños. ¿Preparados? ¡Vamos allá! En anteriores entregas hemos creado programas para dibujar puntos y líneas con la aplicación Didac-Prog Cartesia. Si os habéis fijado, los programas se escriben en español. ¿Siempre? Vamos a verlo.

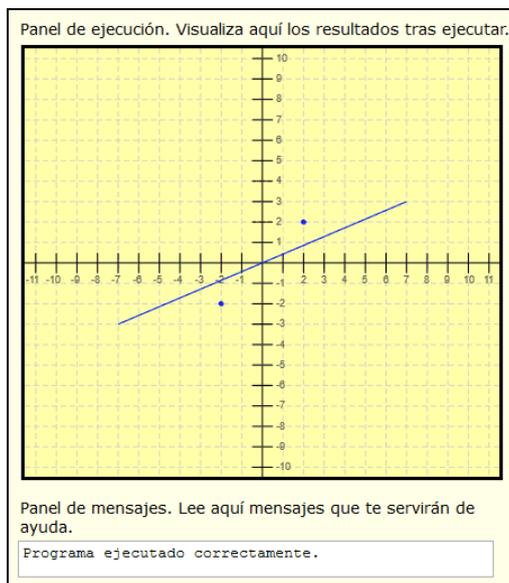


Cartesia tiene distintas opciones de configuración que incluyen poder cambiar el color y el grosor del lápiz de dibujo, así como cambiar el lenguaje de la aplicación a inglés. Todo ello vamos a irlo viendo poco a poco. Empezamos abriendo la aplicación Didac-Prog Cartesia. Esto podemos hacerlo tanto buscando la aplicación en nuestro ordenador donde la hayamos descargado, o también usarla online desde la web aprenderaprogramar.com. Yo voy a abrirla en mi ordenador desde la carpeta donde la tengo descargada. Busco la carpeta donde he descargado la aplicación y hago doble click sobre el archivo index.html

Si no se abre a pantalla completa pon el navegador a pantalla completa y pulsa "Limpiar todo" para que se adapte bien a la pantalla. Voy a escribir un pequeño programa:

```
Iniciar programa
Dibujar punto en (2,2)
Dibujar punto en (-2,-2)
Dibujar línea desde (-7,-3) hasta (7,3)
Finalizar programa
```

Pulsamos el botón "Ejecutar" y comprobamos cómo se han dibujado los dos puntos y la línea conforme al programa que hemos definido.



PANTALLA DE CONFIGURACIÓN DE CARTESIA

Para cambiar la configuración de la aplicación pulsamos el botón “Configuración”. Accedemos a una nueva pantalla.



En la parte izquierda tenemos nuestra mascota, el ratón Didi, y un texto informativo. En la parte derecha tenemos, de arriba a abajo:

- Opción para elegir idioma: español ó inglés.
- Opción para elegir el color del lápiz de dibujo entre 9 colores posibles
- Opción para elegir grosor del lápiz de dibujo entre 3 grosores posibles

Si pulsamos “Cancelar y volver” no se guardará ningún cambio que podamos haber hecho.

CONFIGURACIÓN DE IDIOMA (APLICACIÓN BILINGÜE ESPAÑOL – INGLÉS)

Elige como idioma “Inglés” y seguidamente pulsa el botón “Guardar y volver”. Si te fijas ahora aparecen los textos en inglés: “Options” en lugar de “Opciones”, “Code panel. Write your program here” en lugar de “Panel de código. Escribe aquí tu programa” y así con todos los textos. Si pulsamos el botón Execute vemos que en el panel de mensajes nos aparece el mensaje:

ERROR: First valid line in the program must begin with <<Start program>>. Please check code.

¿Por qué? Porque ahora todo está en inglés y el código tenemos que escribirlo también en inglés.

Así, en lugar de "Iniciar programa" tenemos que escribir "Start program", en lugar de "Dibujar punto en (?, ?)" el comando es "Draw point at (?, ?)", en lugar de "Dibujar línea desde (?, ?) hasta (?, ?)" el comando es "Draw line from (?, ?) to (?, ?)" y así sucesivamente. Es fácil averiguar el comando en inglés. Una vez configuras la aplicación en inglés, podemos hacer doble click sobre cada comando en el panel de comandos para ver cómo se escribe en inglés.

Voy a copiar el programa en español en el portapapeles, hacer un "Clean all" para limpiar y voy a escribir el código en inglés:

```
Start program
Draw point at (2,2)
Draw point at (-2,-2)
Draw line from (-7,-3) to (7,3)
End program
```

Ahora pulsa el botón "Execute" y vemos que obtenemos el mismo resultado que habíamos obtenido antes. All right? Nosotros vamos a seguir con el tutorial trabajando en español, pero quien quiera puede pasarse a inglés y hacerlo todo en inglés si se prefiere. Para volver a poner la aplicación en español, pulsamos sobre el botón "Configuration" y en "Language" elegimos "Spanish". Pulsamos en "Save and back" y ya estamos en español otra vez. Voy a pegar el código en español que tenía guardado en el portapapeles, y al pulsar "Ejecutar" vemos cómo vuelve a aparecer el dibujo.

RESUMEN

La aplicación Didac-Prog Cartesia se puede configurar para trabajar en inglés o para trabajar en español. Cuando abrimos la aplicación habrá un lenguaje por defecto, siempre el mismo. Pero podemos trabajar en el idioma que prefiramos cambiando la configuración. El idioma podemos cambiarlo en cualquier momento. Si está activada la opción de Inglés, todos los textos nos aparecerán en inglés y las instrucciones de programación habrá que escribirlas también en inglés. Un programa escrito en español no se ejecutará si tenemos la aplicación configurada en inglés y viceversa. ¡Nos vemos en la próxima entrega!

EJERCICIO

Un amigo me ha pasado este código que está en inglés.

```
Start program
Draw line from (-20,10) to (40,-30)
Draw line from (-100,-100) to (100,100)
Draw line from (6,10) to (6.25,9.5)
Draw line from (6.50,10) to (6,9)
Draw line from (6.75,9.75) to (7.5,9.75)
Draw line from (6.75,9.75) to (7.5,9.75)
Draw line from (6.75,9.25) to (7.5,9.25)
Draw line from (7.75,9.9) to (8.5,9.1)
Draw line from (8.5,9.9) to (7.75,9.1)
End program
```

Se pide lo siguiente:

- Ejecutar el código en inglés en Didac-Prog Cartesia y hacer una captura de pantalla del dibujo que resulta.
- Partiendo del código en inglés, crear el código en español.
- Ejecutar el código en español y hacer una captura de pantalla del dibujo que resulta.

Como respuesta a este ejercicio debes presentar las dos capturas de pantalla y el código en español pedido.

Puedes comprobar si tus respuestas son correctas consultando en los foros aprenderaprogramar.com.

Próxima entrega: PN00519G

Acceso al curso completo en aprenderaprogramar.com -- > Para niños, o en la dirección siguiente:

https://www.aprenderaprogramar.com/index.php?option=com_content&view=category&id=115&Itemid=311