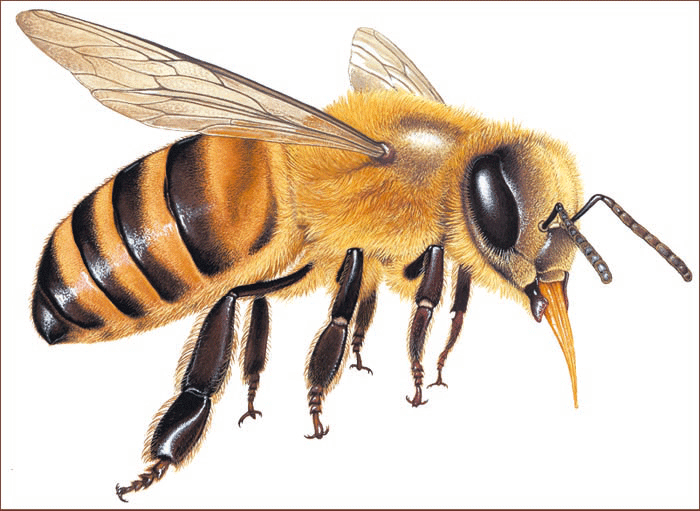
**FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN**

**PRÁCTICA DE LA UNIDAD 1.**

**Integrantes:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Actividad 1. Realiza el modelado de la clase de las imágenes que se te presentan a continuación**

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |



|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |



**Actividad 2. Realiza los mensajes de los siguientes enunciados:**

1. Crear una blusa de color rojo, con manga larga, 6 botones, cuello redondo y talla mediana.
2. Crear un cuaderno de color rojo, 100 hojas, forrarlo de color verde, escríbele tu nombre y el nombre de tu escuela.
3. Hacer que mi perra salte 3 veces, después se haga la muerta, se levante y al final que se siente
4. Abrir la puerta de mi coche, sentarme dentro de mi coche, cerrar la puerta de mi coche, encenderlo.
5. El apellido de Hugo y Paco será “Pérez López”.
6. Hacer que mi gato juegue con la pelota, después que coma las croquetas y al final se duerma.

**Actividad 3. Coloca en la línea la letra C para indicar que es una clase y la letra O para indicar que es un objeto.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| laTelevision | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | miPerro | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| Computadora | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | Moneda | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| miLaptop | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | laLaptopDeJuan | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| laEscalera | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | Automóvil | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| Ana |  | Flor |  |