



Asesorías a Lynette Pulido Cruz sobre Computer Science

FECHA: 12/09/2021

OBJETIVO CAS: Implementar mi conocimiento sobre la materia y ayudar a mi comunidad.

OBJETIVO PERSONAL: Apoyar a una amiga, y practicar mis capacidades educadoras.

HORAS A REALIZAR: 5 horas de servicio.

Al ser yo un apasionado de una materia que a muchos de mis compañeros se les complica, me encuentro en la facilidad de apoyarles con sus dudas, esto se ve remarcado aún más con la dinámica de clase, en la cual, para el proceso de creación de gran parte del Internal Assessment de la materia es necesario dedicar horas de estudio autodidactas a un tema que no necesariamente es fácil o amigable. Por lo mismo, Lynette en este parcial se me acercó buscando ayuda para poder retomar el ritmo de las clases de programación impartidas por Victor, y me busco al saber que yo tanto estaba dispuesto a apoyarla como me gustaba la materia y los temas. Con lo mismo, conseguí darme el tiempo de darle el tiempo apropiado a Lynette, usando un aproximado de 5 horas hasta ahora en recesos para ver temas de programación y sobre su posible implementación dentro de él Internal Assessment de Computer Science.

Esto mezclado con mi interés por la docencia, al ser esta un ejercicio de aprendizaje para ambas partes (en mi situación de educador, tengo que ser capaz de moldear el conocimiento y su explicación a la manera en la que el educando aprende, y a su vez, también tengo que estar abierto en cualquier momento a aprender por parte de la persona a la que en primera instancia estoy enseñando), es un ejercicio de comunicación horizontal, igualitaria, y sobre todo con diálogo relevante. Intenté implementar de la manera más cercana a ella lo que eran los más complicados como los Parámetros y Argumentos, logramos usar un par de ejemplos, como un objeto tipo Carro generando una clase y teniendo Inheritance de diferentes versiones de lo que un carro es.

Adjunto un par de ejercicios que hicimos en conjunto dentro de Java:

```
ClasesCON src lyette Clase1 main(String[]):void
38 }
39 }
40 }
41
42 public static void main(String[] args) throws IOException { //modificador de acceso, static definicion, tipo de regreso retorno, nombre de la función
43 //llenado del dictionary
44 fillDictionary(2);
45
46 //Variables y objetos a usar:
47
48 String[] words = new String[ingles.size()];
49 int i = 0, j=0, howmany;//Length del dictionary, How many words to practice
50 String guess, word;//El usuario entendió la palabra?, Palabra aleatoria
51 Random rng = new Random();
52 Scanner input = new Scanner(System.in);
53
54 for(Enumeration<String> original = ingles.keys(); original.hasMoreElements();) {
55 words[i] = original.nextElement(); i++;
56 } //creating the array of words
57
58
59 System.out.println("\t\tJuego de Dicionario en inglés: ");
60 System.out.print("\nCuántas palabras quieres practicar hoy?: ");
61 howmany = input.nextInt();
62
63 System.out.println("\nTu puedes aprender inglés :D \nEscribe quit para salir.\n\n");
64
65 while( j< howmany) { //Main Game
66 word = words[rng.nextInt(i)];
67 System.out.println("Palabra: "+word);
68 System.out.print("entendiste?(Y/N): ");
69 guess = input.next().toUpperCase();
70 if(guess.contains("N")) System.out.println("La definición de "+word+" es: " + ingles.get(word)+"\n");
71 else if (guess.contains("QUIT")) break;
72 else System.out.println("Perfect!\n");
73 j++;
74 }
```

Es claro el uso de comentarios (//) para el entendimiento profundo del programa.

NOMBRE COMPLETO DEL ALUMNO

Ain Bolaños Cortés