











Diseño de Experiencia																
Semana 7			Evaluación de soluciones										24/09/2022			
Describa en 1 o 2 oraciones su experiencia en Laboratorio			Al enterarme que empezaríamos a utilizar Visual Studio para empezar a programar, me alegré, ya que esto significa que empezaremos a programar; poniendo en práctica todos los conceptos que hemos visto en teoría.													
¿Qué competencias ha adquirido?			1. Proactividad					2. Capacidad de analizar un problema								
			3. Aprender a usar Visual Studio					4. Programar en C#								
En la siguiente línea temporal de las actividades de laboratorio, describa con una palabra o emoji (puede incluir varios) cómo percibió dicha actividad. También describa brevemente qué se realizó en dichas actividades. Si considera necesario, agregue más actividades a la línea temporal.																
																
Inicio	Retroalimentación de temas		Base C#		Problema Monedas											Fin
	Al iniciar la clase, se repasaron los temas previamente vistos durante las semanas pasadas para garantizar que podemos empezar a programar.		En una aplicación de consola, utilizando el lenguaje C#, se escribió un código simple para familiarizarnos con la plataforma.		Se intentó resolver el problema que divide cierta cantidad de dinero en billetes y centavos.											