

Taller de Herramientas Computacionales

Brenda Paola García Rivas

14.01.19



Un buen jueves de aprender

En este día se inició la clase con un nuevo problema, el profesor nos pregunto acerca de la caída libre de una pelota, al principio se me hizo un poco extraño este inicio de la sesión pues no lograba captar bien que tenía que ver con la programación, pero después de un rato se vió claro. Nos explicó que si nosotros tenemos cualquier problema hay seis pasos importantes a seguir:

1. Definir el problema.
2. Que quede claro el problema
3. Encontrar una ecuación que modele la situación
4. Conocer los elementos que contiene el problema
5. Restringirlo
6. Definirlo

Partiendo de este procedimiento, se puede visualizar el problema con mayor facilidad. Otra cosa que también se aprendió en clase fue como hacer un print con una oracion usando los signos de porcentaje y distintas letras a un lado, dependiendo de cada letra, entonces es el resultado que nos imprimirá.