**-Huevo frito 1.0**

La forma de hacer el huevo solo puede llevarse a cabo si a los “ingredientes” (variables) se les da un valor en este caso material.

Estamos de frente en la cocina y tenemos esto a mano.

-Sartén

-Huevo

-Aceite

-Fuego

-Sal

1.- Encendemos el fuego. (Inicio de un programa)

2.- Después pondremos aceite en la sartén. (Suma de variables)

3.- Luego pondremos esta sartén en el fuego.

4.- Cuando veamos que el aceite esté caliente echaremos el huevo previamente abierto y separado de la cáscara.

5.- Después echaremos sal.

6.- Mientras no esté hecho ir revisando de vez en cuando para que no se ponga duro pero que tampoco se quede crudo.(Bucle)

8.- Una vez hecho por último apagar el fuego.

**-Huevo frito 2.0**

Supongamos que esta máquina sabe identificar objetos, puede identificar la distancia que hay entre las cosas, puede mover su cuerpo como un humano, sabe la diferencia entre crudo y hecho, la diferencia entre coger y soltar, la diferencia entre encendido y apagado, la diferencia entre arriba y abajo, comprende la rotación de los objetos, comprende los distintos niveles de fuerza, sabe la diferencia entre derecha e izquierda, entre un huevo roto y no roto, sabe golpear y abrir el huevo, sabe diferencia entre cáscara y huevo y sabe lo que es colocar los objetos.

Supongamos que esta máquina que hará el huevo, está pegada a una distancia media del fuego y tiene todo lo necesario al alcance.

Todo lo que necesitaremos será una sartén, un huevo previamente filtrado y comprobado como que está bueno, un vaso con una cantidad de aceite razonable para hacer un huevo frito, un fuego, una paleta, un tenedor, un plato y sal.

1.- Coger la sartén.

2.- Poner sobre el fuego. (Aún apagado)

3.- Soltar la sartén.

4.- Coger el vaso de aceite.

4.- Colocar el vaso encima de la sartén a unos 10 cm.

5.- Girar el vaso 60º.

6.- Esperar 5 segundos a que caiga el aceite.

7.- Girar el vaso a su posición inicial.

8.- Colocar el vaso donde no se identifique ningún objeto

9.- Encender el fuego.

10.- Coger el huevo con el brazo izquierdo.

11.- Coger la paleta con el brazo derecho

12.- Mientras (bucle) no esté abierto el huevo golpear el huevo con la paleta con una fuerza media.

13.- Soltar la paleta del brazo derecho.

14.- Colocar el brazo encima de la sartén.

15.- Abrir el huevo con las dos manos a una distancia de unos 5cm.

16.- Colocar la cáscara donde no se identifique ningún objeto.

17.- Coger tenedor.

Si hay cáscara en el huevo:

17.1.- Identificar cáscara.

17.2.- Coger cáscara con el tenedor.

17.3.- Dejar cáscara donde no se identifique ningún objeto.

Si no hay cáscara de huevo:

17.1.- Soltar el tenedor donde no se identifique ningún objeto

18.- Coger sal.

19.- Colocar brazo encima del huevo a 5cm.

20.- Soltar sal.

21.- Colocar sal donde no se identifique ningún objeto.

22.- Mientras el huevo no esté hecho, esperar (bucle)

23.- Apagar el fuego.

24.- Coger paleta con el brazo izquierdo.

25.- Coger sartén con el brazo derecho.

26.- Colocar la sartén sobre el plato a 5cm.

27.- Coger el huevo con la paleta.

28.- Girar la paleta 30º.

29.- Colocar la sartén donde no se identifique ningún objeto.

30.- Colocar la paleta donde no se identifique ningún objeto.

**-COMO DEBE PENSAR UN PROGRAMADOR**

1.- Indentificar todos los objetos/datos que están involucrados.

2.- Las acciones que puedes hacer en esos objetos.

3.- Escenario básico, los pasos que hay que dar. (Hay que construirlos con pasos identificables y numerables)

4.- Prevenir alteraciones.

5.- Pensar como una máquina piensa, no como nuestra mente piensa.