






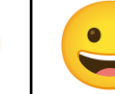





Diseño de Experiencia																
Semana 5			Anticipación y Gestión de errores										10/09/2022			
Describa en 1 o 2 oraciones su experiencia en Laboratorio			Fue una clase muy interesante ya que hubo mucho mas de como irse a la programación cosa que me emociono e hizo más ganas de seguir con la clase, me motivo a aprender más de los temas.													
¿Qué competencias ha adquirido?			1. Administrar					2. Analizar								
			3. Coordinar					4. Evitar								
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	Encontrar el error ➡		Fizz Buzz ➡			Evaluar cadenas ➡			{{Actividad 4}} ➡			{{Actividad 5}} ➡			Fin	
Entramos al salón	Analizar el problema para ver cual es el error y porque no funciona.		Hacer un programa que diga fizz si el número se divide entre 3, buzz si es 5 y fizz buzz si divide ambos.			Encontrar el patrón que hay en los códigos para averiguar la respuesta			No hubo más actividades			No hubo más actividades			Abandonamos el salón	