

## INFORME DE ACTIVIDAD DESARROLLADA

<b>Nombre</b>	Claudia Abigail Escobar Lazarte	<b>Modalidad</b>	Semanal
<b>Asignatura</b>	Base de Datos II	<b>Turno</b>	Mañana
<b>Docente</b>	Lic. Faviola Gabriela Soliz Tapia	<b>Modulo</b>	1/II/2020
<b>Nro. Actividad</b>	Nº4	<b>Fecha</b>	22/09/2020



### DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

#### Título de la actividad:

Completar las actividades de Khan Academy asignadas

#### Url Repositorio en GitHub:

<https://github.com/ClaudiaEsL/TecnologiaWeb1>

Descripción breve de la actividad realizada:

- Realizar las actividades asignadas en Khan Academy
- Ver los videos sobre el tema de animación en JS.

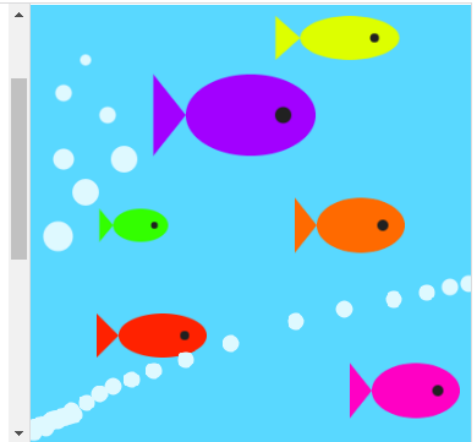
Imágenes (captura de pantalla) como evidencia de la actividad realizada:

¿Solicitaste una evaluación por accidente? [Cancela tu solicitud de evaluación](#)

```

8 // tail
9 var tailWidth = bodyLength/4;
10 var tailHeight = bodyHeight/2;
11 triangle(centerX-bodyLength/2, centerY,
12         centerX-bodyLength/2-tailWidth, centerY-tailHeight,
13         centerX-bodyLength/2-tailWidth, centerY+tailHeight);
14 // eye
15 fill(33, 33, 33);
16 ellipse(centerX+bodyLength/4, centerY, bodyHeight/5, bodyHeight/5);
17 };
18 DrawFish(200, 100, 118, 74, color(162, 0, 255));
19 DrawFish(100, 200, 50, 30, color(51, 255, 0));
20 DrawFish(300, 200, 80, 50, color(255, 106, 0));
21 DrawFish(120, 300, 80, 40, color(255, 34, 0));
22 DrawFish(350, 350, 80, 50, color(255, 0, 196));
23 DrawFish(290, 30, 90, 40, color(221, 255, 0));
24
25 //Burbujas
26 fill(222, 249, 255);
27 ellipse(50, 50, 10, 10);
28
29 fill(222, 249, 255);
30 ellipse(30, 80, 15, 15);
31

```



[Volver a empezar](#)

[Solicitar ayuda](#)



[Reiniciar](#)

[Guardar](#)

Cambia el código del `if()` para que revise si la variable de la respuesta es un cierto número. Presiona reiniciar hasta ver la respuesta.

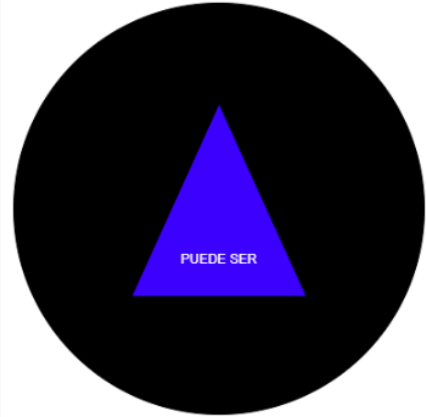
Agrega declaraciones `else if` para buscar todos los valores posibles del número. Muestra un mensaje diferente para cada uno. Para probar fácilmente las respuestas particulares, puedes agregar una línea como `var answer = 1` debajo de la línea que genera números aleatorios, y eliminarla cuando termines. Luego, ¡haz clic en reiniciar y pruébalo!

Adicional: cambia el color para las distintas respuestas o ilústralas de alguna manera.

Trabaja en tu proyecto el tiempo que quieras, luego haz clic en este botón cuando termines.

¡Terminé!

```
1 fill(0, 0, 0);
2 ellipse(200, 200, 375, 375);
3 fill(60, 0, 255);
4 triangle(200, 104, 280, 280, 120, 280);
5 fill(255, 255, 255);
6 var answer = floor(random(1, 10));
7 if (answer > 0 && answer < 3) {
8   text("PROBABLEMENTE", 150, 250);
9 }
10 if(answer > 2 && answer < 5){
11   text("MUY DUDOSO", 160, 250);
12 }
13 if(answer > 4 && answer < 7){
14   text("SIN DUDA", 170, 250);
15 }
16 if(answer > 6 && answer < 9){
17   text("PUEDE SER", 165, 250);
18 }
19 if(answer > 8 && answer < 11){
20   text("NO", 170, 250);
21 }
22
```



Volver a empezar

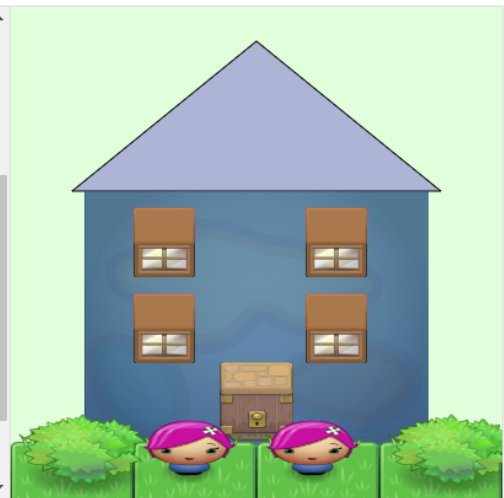
Solicitar ayuda



Reiniciar

Guardar

```
15 fill(189, 182, 182);
16 image(getImage("cute/WindowTall"),positionX, 160, 50, 60);
17 positionX+=140;
18 }
19 positionX=100;
20 for(var i = 0; i<2 ; i++){
21   fill(189, 182, 182);
22   image(getImage("cute/WindowTall"),positionX, 230, 50, 60);
23   positionX+=140;
24 }
25 //tierra
26 positionX=0;
27 for(var j = 0; j < 4; j++){
28   image(getImage("cute/GrassBlock"), positionX, 310, 100,150);
29   positionX+=100;
30 }
31 positionX=10;
32 // pasto
33 for(var j = 0; j < 2; j++){
34   image(getImage("cute/TreeUgly"), positionX, 300, 100,100);
35   positionX+=300;
36 }
37 //persona
38 positionX=95;
```



Volver a empezar

Solicitar ayuda



¡Guardado!

## Mi avance [Conoce más.](#)

La actividad más reciente puede tardar 10 minutos para aparecer a continuación.

Los últimos 7 ...

Todo el conte...

Todas las activ...

**12** minutos de...

**300** total de minutos de...

ACTIVIDAD	FECHA	NIVEL	CAMBIO	CORRECTOS/PROBLEMAS TOTALES	TIEMPO (MIN)
⚡ Desafío: dientes de conejo Programación de computadoras	sep. 21, 2020 a las 19:44	-	-	-	8
🔗 Usar variables Programación de computadoras	sep. 21, 2020 a las 19:39	Competente	↑	4/4	5
⚡ Introducción a las variables Programación de computadoras	sep. 21, 2020 a las 19:32	-	-	-	7

[Anterior](#) | [Siguiente](#)

ACTIVIDAD	FECHA	NIVEL	CAMBIO	CORRECTOS/PROBLEMAS TOTALES	TIEMPO (MIN)
⚡ Desafío: nubes que se separan Programación de computadoras	sep. 21, 2020 a las 20:36	-	-	-	5
⚡ Un atajo más corto Programación de computadoras	sep. 21, 2020 a las 20:32	-	-	-	3
⚡ Atajos para incrementos Programación de computadoras	sep. 21, 2020 a las 20:27	-	-	-	4
⚡ Desafío: el sol que explota Programación de computadoras	sep. 21, 2020 a las 20:20	-	-	-	4
⚡ Hacer animaciones Programación de computadoras	sep. 21, 2020 a las 20:14	-	-	-	6
⚡ Interacción con el ratón Programación de computadoras	sep. 21, 2020 a las 20:14	-	-	-	0
📖 ¿Qué son las animaciones? Programación de computadoras	sep. 21, 2020 a las 20:12	-	-	-	1
📖 Repaso: variables Programación de computadoras	sep. 21, 2020 a las 20:08	-	-	-	3
⚡ Desafío: rana loca Programación de computadoras	sep. 21, 2020 a las 20:02	-	-	-	6
⚡ Más acerca de variables Programación de computadoras	sep. 21, 2020 a las 19:53	-	-	-	6

ACTIVIDAD	FECHA	NIVEL	CAMBIO	CORRECTOS/PROBLEMAS TOTALES	TIEMPO (MIN)
✦ Desafío: topos en los agujeros Programación de computadoras	sep. 21, 2020 a las 22:33	-	-	-	3
✦ Parámetros de funciones Programación de computadoras	sep. 21, 2020 a las 22:28	-	-	-	5
✦ Desafío: di tu nombre Programación de computadoras	sep. 21, 2020 a las 22:25	-	-	-	2
✦ Funciones Programación de computadoras	sep. 21, 2020 a las 22:18	-	-	-	6
📚 Usar expresiones matemáticas en JS Programación de computadoras	sep. 21, 2020 a las 22:17	-	-	-	0
✦ Desafío: locura de movimiento con ... Programación de computadoras	sep. 21, 2020 a las 22:14	-	-	-	3
✦ Desafío: jitomate sabroso Programación de computadoras	sep. 21, 2020 a las 22:11	-	-	-	3
✦ Interacción con el ratón Programación de computadoras	sep. 21, 2020 a las 22:09	-	-	-	2
✦ Interacción con el ratón Programación de computadoras	sep. 21, 2020 a las 21:39	-	-	-	3
🔧 Proyecto: estrella fugaz Programación de computadoras	sep. 21, 2020 a las 20:41	-	-	-	45

ACTIVIDAD	FECHA	NIVEL	CAMBIO	CORRECTOS/PROBLEMAS TOTALES	TIEMPO (MIN)
✦ Más interacción con el ratón Programación de computadoras	sep. 21, 2020 a las 23:47	-	-	-	5
✦ Desafío: pelota que rebota Programación de computadoras	sep. 21, 2020 a las 23:43	-	-	-	3
✦ Declaraciones condicionales (if) Programación de computadoras	sep. 21, 2020 a las 23:32	-	-	-	4
✦ Funciones especiales de Processin... Programación de computadoras	sep. 21, 2020 a las 23:13	-	-	-	3
🔧 Proyecto: pecera Programación de computadoras	sep. 21, 2020 a las 23:03	-	-	-	26
📚 Repaso: funciones Programación de computadoras	sep. 21, 2020 a las 22:57	-	-	-	5
✦ Funciones especiales de Processin... Programación de computadoras	sep. 21, 2020 a las 22:50	-	-	-	7
✦ Variables locales y globales Programación de computadoras	sep. 21, 2020 a las 22:44	-	-	-	6
✦ Desafío: calculadora Programación de computadoras	sep. 21, 2020 a las 22:41	-	-	-	2
✦ Valores de regreso de una función Programación de computadoras	sep. 21, 2020 a las 22:37	-	-	-	5

ACTIVIDAD	FECHA	NIVEL	CAMBIO	CORRECTOS/PROBLEMAS TOTALES	TIEMPO (MIN)
*+ Desafío: tu primer botón Programación de computadoras	sep. 22, 2020 a las 19:44	-	-	-	16
*+ Operadores lógicos Programación de computadoras	sep. 22, 2020 a las 19:38	-	-	-	5
*+ Desafío: analizador de números Programación de computadoras	sep. 22, 2020 a las 19:32	-	-	-	6
*+ Desafío: analizador de números Programación de computadoras	sep. 22, 2020 a las 19:08	-	-	-	0
*+ Booleanos Programación de computadoras	sep. 22, 2020 a las 19:01	-	-	-	7
*+ Más interacción con el ratón Programación de computadoras	sep. 22, 2020 a las 18:58	-	-	-	1
*+ Desafío: tu primera aplicación de pi... Programación de computadoras	sep. 22, 2020 a las 18:55	-	-	-	5
► Cómo hacer crecer mi cerebro crez... Mentalidad de crecimiento	sep. 22, 2020 a las 10:02	-	-	-	1
*+ Desafío: tu primera aplicación de pi... Programación de computadoras	sep. 22, 2020 a las 9:18	-	-	-	0
*+ Desafío: tu primera aplicación de pi... Programación de computadoras	sep. 21, 2020 a las 23:53	-	-	-	5

Los últimos 7 ... ▾

Todo el conte... ▾

Todas las activ... ▾

**22** minutos de...**366** total de minutos de...

ACTIVIDAD	FECHA	NIVEL	CAMBIO	CORRECTOS/PROBLEMAS TOTALES	TIEMPO (MIN)
🔧 Desafío: una regla de bucles Programación de computadoras	sep. 22, 2020 a las 21:56	-	-	-	0
🔧 Proyecto: construye una casa Programación de computadoras	sep. 22, 2020 a las 21:54	-	-	-	25
🔧 Repaso: hacer bucles Programación de computadoras	sep. 22, 2020 a las 21:53	-	-	-	0
🔧 Desafío: papel rayado Programación de computadoras	sep. 22, 2020 a las 21:49	-	-	-	4
🔧 Usar bucles for Programación de computadoras	sep. 22, 2020 a las 21:42	Familiar	↑	5/6	2
🔧 Desafío: un paisaje de bucles Programación de computadoras	sep. 22, 2020 a las 21:42	-	-	-	7
🔧 Desafío: una regla de bucles Programación de computadoras	sep. 22, 2020 a las 21:15	-	-	-	19
🔧 Usar bucles for Programación de computadoras	sep. 22, 2020 a las 21:02	-	-	2/6	10
🔧 Usar bucles for Programación de computadoras	sep. 22, 2020 a las 20:56	-	-	-	5
🔧 Introducción a los bucles while Programación de computadoras	sep. 22, 2020 a las 20:55	-	-	-	0