

Actividad No. 2 Algoritmos

1. Levantarme
2. Girar a la derecha
3. Dar 3 pasos hacia adelante
4. Girar a la derecha
5. Dar 5 pasos hacia adelante
6. Girar a la izquierda
7. Dar 2 pasos hacia adelante

Actividad No. 1

Las vacaciones están a punto de terminar, Ferjo se da cuenta de que no tiene una mochila para llevar los libros a la universidad, así que corre al centro comercial y compra la mochila que le pareció más bonita, con lo que el problema parecía resuelto. Sin embargo, el primer día de clases, Ferjo se da cuenta de que los libros no caben en la mochila nueva.

1. ¿Por qué la manera de resolver el problema no fue la mejor?
 - Porque Ferjo se dejó guiar para comprar la mochila que más le pareció bonita, sin pensar qué tenía que llevar sus libros.
2. ¿Qué le faltó a Ferjo?
 - Analizar cuántos libros tenía que llevarse a la universidad para poder basarse en comprar una mochila con el tamaño correcto.
3. ¿Ud. cómo lo hubiera resuelto? (Tomando en cuenta el pensamiento computacional)
 - a. Entraría a la página de Totto
 - b. Observo las mochilas disponibles
 - c. Compraría la mochila que más me favorezca

Actividad No. 3

Defina un algoritmo para poder mostrar en pantalla el siguiente enunciado:

“99 botellas de agua en la pared, 99 botellas de agua.

Toma una abajo, pasa a tu alrededor, 98 botellas de agua en la pared...”

1. ¿Qué patrón observa?
 - Cada vez van quedando menos botellas, conforme se van tomando
2. ¿Qué valor es el que cambia en el mensaje?
 - El de la botella
3. ¿Cuál es la condición para que se deje de mostrar el mensaje?
 - Cuando se acaben las botellas, cuando llegue a 0
4. Defina el algoritmo
 - a. Mostrar el mensaje
 - b. Disminuir el número de la botella
 - c. Repetir el primer paso hasta que las botellas se acaben, cuando llegue a 0