Ejercicio 2:

1. Doblar el papel por la mitad
2. Desdoblar el papel
3. Doblar la esquina izquierda al centro
4. Doblar la esquina derecha al centro
5. Doblar la esquina izquierda al centro
6. Doblar la esquina derecha al centro
7. Doblar el papel por la mitad
8. Doblar hacia abajo en ambos lados para formar alas

Ejercicio 2, b:

1. Doblar el papel por la mitad
2. Desdoblar el papel
3. Doblar la esquina derecha al centro
4. Doblar la esquina izquierda al centro
5. Doblar la esquina derecha al centro
6. Doblar la esquina izquierda al centro
7. Doblar el papel por la mitad
8. Doblar hacia abajo en ambos lados para formar alas

Ejercicio 3:

1. Abrir un navegador en un dispositivo inteligente
2. Escribir [www.guarani.unq.edu.ar](http://www.guarani.unq.edu.ar) en la barra de búsqueda
3. Apretar “enter”
4. Apretar en la barra de “identificación”
5. Escribir la identificación de tu cuenta
6. Apretar la barra de “contraseña”
7. Escribir tu contraseña
8. Apretar el botón de ingresar
9. Apretar en el botón a la derecha de carrera
10. Elegir la carrera a la que se va a inscribir a materias
11. Apretar la pestaña de Inscripción materias
12. Realizar click en la materia que se va a inscribir (en la lista de materias)
13. Apretar el botón de “inscribirse” en la comisión deseada
14. Realizar los pasos 12 y 13 con cada materia a inscribirse

Ejercicio 4:

1. Ir presencialmente a la institución designada por el patrón, para votar, entre las 8:00 y 18hrs
2. Entrar a la institución
3. Ir a la mesa que te corresponde según el padrón electoral
4. Mostrar tu DNI a las autoridades
5. Recibir el sobre abierto y vacío con la firma del presidente de mesa
6. Ir al cuarto oscuro
7. Elegir la boleta del partido preferido
8. Poner la boleta en el sobre
9. Cerrar el sobre
10. Salir del cuarto oscuro
11. Poner el sobre en la urna
12. Firmar el padrón de la autoridad de mesa
13. Recibir la constancia de voto
14. Recoger tu dni

Ejercicio 5:

Ej2: Propósito: Tener un avión de papel

Ej3: Propósito: Estar inscripto a materias en la UNQ

Ejercicio 6:

Ej2: Precondiciones: Tener un papel cuadrado o rectangular en perfecto estado

Ej3: Precondiciones: Estar inscripto en una carrera en la UNQ

Ejercicio 7:

1. Realizar una mudanza (general) **Pre**(Tener una casa para mudarse, tener un flete) Pro(Mover todos los muebles hacia la casa a mudarse)
2. Prender la luz (atómica) **Pre**(Tener un interruptor de luz) **Pro**(Tener la luz encendida)
3. Sentarse en una silla (atómica) **Pre**(Tener una silla) **Pro**(Estar sentado en la silla)
4. Organizar un cumpleaños (general) **Pre**(Tener un espacio para realizar la fiesta) Pro(Tener la fiesta de cumpleaños organizada)
5. Preparar un desayuno (general) **Pre**(Tener los elementos y comida para preparar el desayuno) **Pro**(Tener el desayuno preparado)
6. Escuchar música (general) **Pre**(Disponer de un dispositivo para reproducir música) **Pro**(Estar escuchando música)
7. Estudiar para un examen (general) **Pre**(tener los temas del examen) **Pro**(Haber estudiado para el exámen)

Lo decidí debido a que las generales requieren varios pasos para su realización, mientras que las atómicas solo uno

Ejercicio 8:

1. Se aplican: La algoritmia, la generalización, la programación y la descomposición

Algoritmo:

Precondición: Tener una incógnita sobre quién ganó entre dos participantes, tener una tarjeta disponible con el número de uno de los dos competidores.

Propósito: Determinar cuál de los dos competidores ganó su ronda.

Paso 1: Visualizar quiénes fueron los participantes que compitieron en la anterior ronda

Paso 2: Buscar una tarjeta desordenada que tenga uno de los dos números de los competidores.

Paso 3: Seleccionar esa tarjeta como el ganador de la ronda.

8.2

Precondición: Que el número de un participante se repita 3 veces en distintas tarjetas desordenadas

Propósito: Determinar el ganador del primer puesto

Paso 1: Visualizar qué numero se repite 3 veces entre los participantes

Paso 2: Seleccionar al ganador según qué número de los participantes se repitió 3 veces.

B: Se aplica el concepto de algoritmia, programación y generalización