



**Universidad Nacional Autónoma de
México**

Facultad de Ingeniería



Asignatura: Fundamentos de Programación

Tarea 7: Actividad asíncrona

Alumna: Hernández Vázquez Daniela

Profesor: M.I. Marco Antonio Martínez Quintana

Primer semestre

Fecha: 21/10/2020

2020-2021



Proyecto 1 (*flying jet suit*)

PROBLEMA: Adicionar o sustraer uno (1) a un valor.

RESTRICCIONES: El número debe ser entero, no puede ser negativo.

DATOS DE ENTRADA: Un número entero positivo, 0 o 1.

DATOS DE SALIDA: Valor mayor o igual a 0 y menor o igual a 10.

ALGORITMO:

1. Introducir 0 o 1.
2. Si el numero ingresado es 0, se validan las siguientes condiciones:
 - 2.1. Se seguirá la formula $c=c+1$ hasta un valor n_1 menor o igual a 10. Valor inicial de $c=0$.
 - 2.2. Si $c=n_1$ regresar al punto 1.
3. Si el numero ingresado es 1 y el valor de c es mayor a 0 (no inicial), se validan las siguientes condiciones:
 - 3.1. Se seguirá la formula $c=c-1$ hasta un valor n_2 mayor o igual 0.
 - 3.2. Si $c=n_2$ regresar al punto 1.

Proyecto 2 (*Prototipo de imitador animal*)

PROBLEMA: Imitar lo más parecido posible las actitudes de un felino.

DATOS DE ENTRADA: Estímulos externos.

DATOS DE SALIDA: Actitudes de un felino.

ALGORITMO:

1. Introducir un estímulo externo. Ej: decir su nombre.
2. El estímulo pasará por una base de datos en la cual se encontrará con una respuesta al estímulo dado. Ej: el tendrá dentro de su base en la composición fonológica de su nombre e irá hacia donde provenga el sonido.