

Laboratorio 02

Diego Escobar Osorio - 10844-24

Sección 4

Actividad 1

¿Por qué la manera de resolver el problema no fue el mejor?

- Porque no tomo en cuenta que mochila era mejor para llevar a la Universidad, y cuantos y cuales cuadernos debía llevar (tamaño, grosor, etc.).

¿Qué le faltó a Ferjo?

- Le faltó ser más precavido para comprar una mochila más grande con mayor espacio para guardar todos sus útiles y cuadernos.

Ud. ¿Como lo hubiera resuelto?

- Yo hubiera visto que mochila era más grande, pero a la vez más practica para llevar y poder guardar mis cuadernos cómodamente, además para encontrar la mochila ideal hubiera cotizado el precio en mi teléfono y buscado en páginas web en mi computadora para encontrar una mochila adecuada.

Actividad 2

- 1) Levantarse del asiento.
- 2) Voltear 90 grados a la derecha y avanzar 2 pasos.
- 3) Voltear 90 grados a la izquierda y guardar el asiento en el escritorio suavemente.
- 4) Voltear 90 grados a la derecha y avanzar 18 pasos.
- 5) Detenerse y voltear 90 grados a la derecha.
- 6) Avanzar 8 pasos y detenerse.
- 7) Voltear 90 grados a la izquierda y avanzar 6 pasos.
- 8) Cruzar la puerta del salón.

Condicionante: Si la puerta está cerrada, tomar la manija y abrir la puerta y seguir el paso 8, en caso contrario seguir paso 8 igualmente.

Actividad 3

¿Cómo utilizaría el pensamiento computacional en mi carrera?

Utilizaría el pensamiento computacional en mi carrera de Ingeniería Mecánica Industrial para manipular maquinaria que realice procesos vitales para el correcto desarrollo y producción de una fábrica, además para administrar los procesos que

se lleven a cabo en la fábrica, manejar los costos el inventario y resolver problemas que surjan en este amplio ambiente laboral.

Actividad 4

Defina un algoritmo para poder imprimir 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) Imprimir el enunciado.
- 2) Repetir el enunciado siguiendo el patrón de números en descendencia.
- 3) Finalizar cuando el número llegue a 0 botellas.