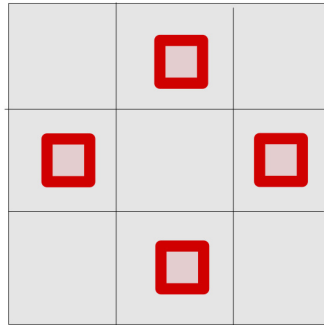


Universidad Rafael Landivar
Laboratorio de Programacion

LABORATORIO 3

Eddi Andres Figueroa

Ramirez 1300123



- Let mines = 0
- Let n = 1
- Start loop

✓ If square has a mine

- *Then mines = mines + 1

✓ n = n + 1

- Loop again if n ≤ 8

Square	1	2	3	4	5	6	7	8
		□		□		□		□

Mines	n
0	1
1	2
2	3
3	4
4	5
	6
	7
	8

ACTIVIDAD MINAS

ANDRES FIGUEROA 1300123

CHRISTIAN PINEDA 1275923

PROCESO PARA REALIZAR UN HORARIO DE ACTIVIDADES PARA LA CONSTRUCCIÓN DE UNA VIVIENDA

Crear un horario para una construcción implica varios procesos y varios pasos, los cuales son fundamentales debido a que dentro de la construcción se tendrá personas viviendo y tendría que cumplir con todas las normas.

Para poder realizarlo se tendrá que ver los siguientes aspectos:

1. Presupuesto
2. Tareas necesarias
3. Cimientos
4. Estructura
5. Instalaciones
6. Acabados
7. Compra de material
8. Tiempos de secado
9. Personal
10. Especificaciones del cliente
11. Estudio de suelo
12. Planos
13. Drenajes
14. Agua potable
15. Tiempo estimado para finalización de obra gris
16. Tiempo estimado para la entrega de la obra
17. Clima
18. Disponibilidad de material

Posteriormente se tendrá que establecer una secuencia lógica y todas las estimaciones de duración para cada tarea.

Para poder llevar a cabo con el horario se podría utilizar los Diagramas de Gantt o buscar otro tipo que facilite la programación de las actividades.

También se tendrá que tomar en cuenta que existirán retrasos imprevistos y hacer los cálculos adecuados para que esto no afecten en la obra final ni los tiempos.

PROBLEMA

Desafío

Introducción al Pensamiento Computacional

Integrantes del grupo

Andres Figueroa

Fecha:

29/08/2023

Etapas para la resolución de problemas que se aplicó.

- ☒ Comprender el problema
- ☒ Elaborar el plan
- ☒ Ejecutar el plan
- ☒ Revisar y verificar el plan

Técnicas aplicadas

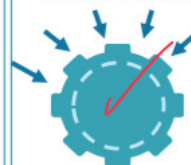
- ☒ Reflexión
- ☒ Análisis
- ☒ Diseño
- ☒ Programación
- ☒ Aplicación

Actitudes aplicadas

- ☒ Perseverancia
- ☒ Experimentación
- ☒ Creatividad

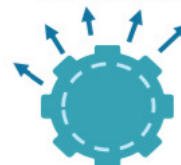
Tipo de pensamiento utilizado y cómo

CONVERGENTE



SOLUCIÓN

DIVERGENTE



PROBLEMA

¿Qué aprendieron?

sobre la descomposición de un problema

¿Qué fue interesante?

Que existen ciclos los cuales ayudan a mejorar la programación
ya que logra hacer que sean más simple

¿Qué dudas quedan?

¿Cómo ayudó la práctica a reforzar los conceptos teóricos?

Bastante ya que es un tema
que no habra visto