Universidad Rafael Landivar Laboratorio de Programacion

LABORATORIO 2

Eddi Andres Figueroa Ramirez 1300123



JUEGO DOODLE

EN ESTE JUEGO, LOS USUARIOS DEBEN GUIAR A UN PEQUEÑO CONEJO A TRAVÉS DE UNA SERIE DE DESAFÍOS RESOLVIENDO PROBLEMAS CON BLOQUES DE PROGRAMACIÓN.



JUEGO DEL RATON

EN ESTE JUEGO EL RATON TIENE CIERTAS CONDICIONES PARA ENCONTRAR EL QUESO, Y EL INCISO QUE CUMPLE CON TODO LO PEDIDO ES EL TUBO 3.

Desafío

Introducción al Pensamiento Computacional



Integrantes del grupo

Andres Figuroa

21/08/2023

Tipo de pensamiento utilizado y cómo

Etapas para la resolución de problemas que se aplicó. Comprender el problema

Elaborar el plan

Ejecutar el plan

Por el momento ninguna

Revisar y verificar el plan

Técnicas aplicadas Reflexión

Análisis

Diseño

Programación

Aplicación

Actitudes aplicadas Perseverancia

Experimentación Creatividad

CONVERGENTE

SOLUCIÓN

DIVERGENTE

PROBLEMA

¿Qué aprendieron? sible sistemas actuales de programación como lo es el poder programmen linea.

¿Qué fue interesante? one existen differentes tipo de nubes en las wales las personus suben codiços de programancia grants ¿Qué dudas quedan?

¿Cómo ayudó la práctica a reforzar los conceptos teóricos? De logro comprender de una manera más sercilla. Además para mi parto de vista aprendo mucho mais practicando.