



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL  
ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO



**U.A: Tecnologías para la Web**

**“Tarea 1”**

**Grupo: 2CM14**

**Profesora: Morales Guitron Sandra Luz**

**Alumno: Sánchez Becerra Ernesto Daniel**

**Boleta: 2020630409**

# Índice

|                    |     |
|--------------------|-----|
| Introducción ..... | (1) |
| Ejercicio 1 .....  | (1) |
| Ejercicio 2 .....  | (1) |
| Ejercicio 3 .....  | (1) |
| Ejercicio 4 .....  | (1) |
| Ejercicio 5 .....  | (2) |
| Ejercicio 6 .....  | (2) |
| Ejercicio 7 .....  | (2) |
| Ejercicio 8 .....  | (2) |
| Ejercicio 9 .....  | (2) |
| Ejercicio 10 ..... | (3) |
| Ejercicio 11 ..... | (3) |
| Ejercicio 12 ..... | (3) |
| Ejercicio 13 ..... | (3) |
| Ejercicio 14 ..... | (4) |
| Ejercicio 15 ..... | (4) |
| Ejercicio 16 ..... | (4) |
| Ejercicio 17 ..... | (4) |
| Ejercicio 18 ..... | (5) |
| Ejercicio 19 ..... | (5) |
| Ejercicio 20 ..... | (5) |
| Ejercicio 21 ..... | (5) |
| Ejercicio 22 ..... | (6) |
| Ejercicio 23 ..... | (6) |
| Ejercicio 24 ..... | (6) |
| Ejercicio 25 ..... | (6) |
| Ejercicio 26 ..... | (7) |
| Ejercicio 27 ..... | (7) |
| Resultados .....   | (7) |
| Conclusión .....   | (8) |

## Introducción:

En esta actividad 1 se realizaron una serie de ejercicios en la página “w3schools” en la que debíamos de dar solución a las problemáticas representadas como el camino que debía seguir un personaje animado.

En total fueron 27 ejercicios en donde se pudieron apreciar y reforzar habilidades lógicas para darle solución a cada uno de los escenarios que se presentaron durante la actividad.

A continuación, se presentan las capturas de pantalla de cada uno de los ejercicios realizados y la solución correcta de cada uno de los mismos.



LEVEL 5

What about a right turn?

CODE PANEL

→ → ↻ → →

→ ↻

▶ Play code

Select level

LEVEL 6

Make a U-turn!

CODE PANEL

→ → ↻ → → ↻ →

→

→ ↻

▶ Play code

LEVEL 7

Turn both left and right!

CODE PANEL

→ → ↻ → → ↻ →

→

→ ↻ ↻

▶ Play code

LEVEL 8

Find the shortest way!

CODE PANEL

→ → → → ↻ → →

→ ↻ ↻

▶ Play code

Select level

LEVEL 9

Watch out for the Trees!

CODE PANEL

↻ → ↻ → → → →

↻ →

→ ↻ ↻

▶ Play code

2

LEVEL 10

Use the paw to open the chest!

CODE PANEL

→ → → 🐾

→ 🐾

▶ Play code

Select level

LEVEL 11

Use the paw to open the chest!

CODE PANEL

→ → ↺ → → 🐾

→ ↺ ↻ 🐾

▶ Play code

Select level

LEVEL 12

Always open the chest from the front!

CODE PANEL

→ ↺ → → 🐾

→ ↺ ↻ 🐾

▶ Play code

Select level

LEVEL 13

Find the shortest way to the goal!

CODE PANEL

↺ → ↺ → → ↺ →

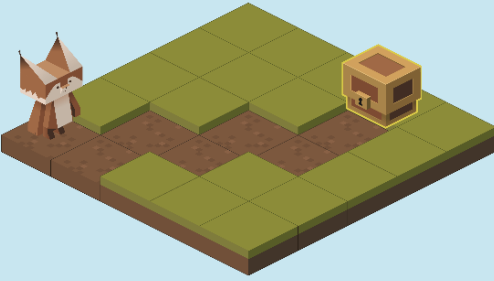
↺ 🐾

→ ↺ ↻ 🐾

▶ Play code

LEVEL 14

Zickety Zack!




CODE PANEL

|   |   |   |   |             |   |   |
|---|---|---|---|-------------|---|---|
| → | ↺ | → | ↻ | →           | ↺ | → |
| ↻ | → | ↺ | → | 🐾           |   |   |
| → | ↺ | ↻ | 🐾 | ▶ Play code |   |   |

LEVEL 15

Zackety Zick!



CODE PANEL

|   |   |   |   |             |   |   |
|---|---|---|---|-------------|---|---|
| → | ↻ | → | ↺ | →           | ↻ | → |
| ↺ | → | ↻ | → | 🐾           |   |   |
| → | ↺ | ↻ | 🐾 | ▶ Play code |   |   |

LEVEL 16

A key?



CODE PANEL

|   |   |             |   |
|---|---|-------------|---|
| → | → | →           | 🐾 |
| → | 🐾 | ▶ Play code |   |

⌵ Select Level

LEVEL 17

You need the key!



CODE PANEL

|   |   |   |   |             |   |   |
|---|---|---|---|-------------|---|---|
| → | → | → | ↺ | →           | ↻ | ↻ |
| → | ↺ | → | 🐾 |             |   |   |
| → | ↺ | ↻ | 🐾 | ▶ Play code |   |   |

LEVEL 18

Remember the key!

CODE PANEL

↺ → → ↻ → → ↻

→ → ↺ → → 🐾

→ ↻ ↺ 🐾

▶ Play code

LEVEL 19

Can you finish in just 11 steps?

CODE PANEL

→ → ↺ → ↻ ↻ →

↺ → → 🐾

→ ↻ ↺ 🐾

▶ Play code

LEVEL 20

Turn around!

CODE PANEL

↺ ↺ → → ↺ ↺ →

→ → 🐾

→ ↻ ↺ 🐾

▶ Play code

LEVEL 21

The key is behind the trees!

CODE PANEL

↻ → → ↻ → → →

↻ ↻ → → → ↺ →

↻ → → ↻ 🐾

LEVEL 22

Hm, 5 steps to the cone, but only 4 slots available!  
If only I could do a loop...

CODE PANEL

↺ → [ ] 5

→ ↺

▶ Play code

Select level

LEVEL 23

I must put everything in the loop.

CODE PANEL

↺ ↻ → → [ ] 3

→ ↻ ↻ ↺

▶ Play code

LEVEL 24

I must put everything in the loop.

CODE PANEL

↺ ↻ → ↻ → [ ] 3

→ ↻ ↻ ↺

▶ Play code

LEVEL 25

I must put everything in the loop.

CODE PANEL

↺ ↻ → → → [ ] 2

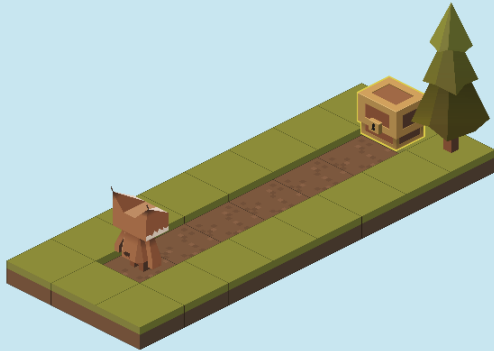
→ ↻ ↻ ↺

▶ Play code



LEVEL 26

To add a paw after the loop, the loop must be inactive.  
Tip: click inside the loop to make it unactive/active.



CODE PANEL

↺ → [ ] 5 [Paw]

→ [Paw] ↺ [ ] ▶ Play code

LEVEL 27

Don't forget the key!  
Remember: click the loop to make it unactive/active.



CODE PANEL

↺ ↻ ↻ → → → [ ] 2 [Paw]

[Paw] [ ]

LEVELS

Walking

1 ✓ 2 ✓ 3 ✓

Turning

4 ✓ 5 ✓ 6 ✓

× Close

LEVELS

Turning

4 ✓ 5 ✓ 6 ✓

7 ✓ 8 ✓ 9 ✓

Action

× Close

LEVELS

Action

10 ✓ 11 ✓ 12 ✓

13 ✓ 14 ✓ 15 ✓

Condition

× Close

LEVELS

Condition

16 ✓ 17 ✓ 18 ✓

19 ✓ 20 ✓ 21 ✓

Looping

× Close

LEVELS

Looping

22 ✓ 23 ✓ 24 ✓

25 ✓ 26 ✓ 27 ✓

× Close

## Conclusión

Podemos concluir que mediante la actividad realizada se desarrollaron habilidades de lógica y se reforzaron temas donde se deben de utilizar los conocimientos que hemos adquirido cuando se está programando como lo fueron los bucles pues algunos ejercicios necesitaban de estos ciclos para poder resolver el ejercicio de una manera más optima y sencilla.

Además, se tiene un acercamiento al tipo de animación que se puede realizar mediante herramientas de software que permiten elaborar una animación que en este caso se realizó con un lenguaje de programación de bajo nivel como es el lenguaje “HTML”.