

## Actividad No. 1

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

Ferjo tomo una decisión impulsiva y desorganizada. Antes de comparar la mochila; debía revisar que esta mochila resolviera su problema, y no ocasionase nuevos.

### ¿Qué le faltó a Ferjo?

Ferjo debía seguir una estructura, y organizar sus opciones para resolver su problema.

### ¿Ud. cómo lo hubiera resuelto? (Tomando en cuenta el pensamiento computacional)

1. Comprender el problema, tomar en cuenta el tiempo y necesidad. Considerar diseño, capacidad, comodidad, funcionalidad e incluso accesibilidad en el precio. Debió analizar
2. Elaborar una estrategia para conseguir la mochila ideal, en corto tiempo y al mejor precio.
3. Ir a la tienda más cercana y desarrollar su plan.
4. Revisar que todos los materiales quepan en la mochila.

## Actividad No.2

- Si se estaba usando el teclado, empujarle por debajo del escritorio
- Empujar la silla para atrás
- Girar la silla alrededor de 90 y 96 grados a la derecha
- Levantarse de la silla
- Dar aproximadamente 5 pasos hacia delante
- Girar el cuerpo 90 grados a la izquierda
- Dar aproximadamente 10 pasos
- Girar el cuerpo 90 grados a la derecha
- Una vez enfrente de la puerta, dar 1 paso hacia delante.

## Actividad No.3

### ¿Qué patrón observa?

El patrón es el mensaje, cada que se muestra el mensaje, el total de botellas disminuye 1 valor

### ¿Qué valor es el que cambia en el mensaje?

El valor que cambia es el total de botellas

### ¿Cuál es la condición para dejar de mostrar el mensaje?

Que el valor, el total de botellas, sea igual a 0

**Define el algoritmo:**

Lab NO.2

Marcela Nicole Letran Lee

1102124

SEC. 15

- Encender y preparar equipo
- Mostrar en pantalla el mensaje
- Borrar mensaje inicial
- Mostrar nuevo mensaje en pantalla, siendo el mismo que el anterior, con la condición de restar 1 al total de botellas
- Repetir los dos pasos anteriores, hasta que el valor sea igual a 0
- Dejar de mostrar el mensaje en pantalla