

## Laboratorio 2

### Actividad No. 1

1. ¿Por qué la manera de resolver el problema no fue la mejor?
  - Porque lo hizo apresuradamente y busco lo mejor estéticamente y no funcionalmente.
2. ¿Qué le faltó a Ferjo?
  - Analizar bien las características que necesitaba para comprar la mochila y buscar la que le era más funcional.
3. ¿Ud. cómo lo hubiera resuelto? (Tomando en cuenta el pensamiento computacional)
  1. Análisis: analizaría las características que necesito que tenga la mochila, por ejemplo: tamaño, color, etc.
  2. Diseño: buscaría de forma online en distintas tiendas las opciones que se adecuen mejor a mis necesidades, después, ya teniendo varias opciones seleccionadas iría a la tienda y vería cual esta la más práctica y por último compraría la mochila que me pareció más adecuada.
  3. Aplicación/programación: utilizaría la tecnología para llevar acabo la primera parte de mi plan y después ejecutaría lo demás mencionado.
  4. Reflexión: verifico que la mochila me sea funcional y sea adecuada a mis necesidades.

### Actividad No. 2

Pasos para salir del salón:

1. Ponerme de pie
2. Girar 90° hacia la derecha
3. Dar 6 pasos hacia delante
4. Girar 90° hacia la derecha
5. Dar 4 pasos hacia adelante
6. Girar 90° hacia la izquierda
7.
  - a. Si la puerta está abierta: caminar hacia adelante hasta salir
  - b. Si la puerta esta cerrada: abrirla y posteriormente caminar hacia adelante hasta salir.

### **Actividad No. 3**

1. ¿Qué patrón observa?
  - Que el número de botellas disminuye de unidad en unidad (-1)
2. ¿Qué valor es el que cambia en el mensaje?
  - La cantidad de botellas
3. ¿Cuál es la condición para que se deje de mostrar el mensaje?
  - Que ya no haya botellas, es decir que el número de botellas sea 0
4. Defina el algoritmo
  - Mostrar el mensaje
  - Disminuir una unidad a la cantidad de botellas
  - Repetir los pasos hasta agotar las botellas