

## Tarea#5

Fecha de entrega: 01 de octubre de 2020

Suarez Velasco Gabriela

### 3 actividades en lenguaje natural

Algoritmo para conducir un monoplaza

- a. INICIO / Saber conducir
- b. Tener un monoplaza aerodinamico y con potencia en el motor
- c. Saber el tipo de circuito
- d. Tener un buen ingeniero de pista
- e. Tener un buen equipo en boxes
- f. Tener un buen equipo de seguridad
- g. Tener un casco especial
- h. Ponerse todo el equipo de seguridad
- i. Meterse al coche
- j. Abrocharse los cinturones de seguridad
- k. Arrancar el coche
- l. Ganar el primer lugar
- m. FIN

Algoritmo para jugar un videojuego

- a. INICIO / Terminar los deberes
- b. Prender el televisor y la consola
- c. Poner el videojuego de agrado
- d. Sentarse en un lugar cómodo
- e. Jugar
- f. Divertirse
- g. FIN

Algoritmo para ponerse los zapatos

- a. INICIO / Ponerse talco o spray para pies
- b. Ponerse los calcetines
- c. Ponerse el zapato derecho y después el izquierdo
- d. Amarrar los cordones si es que tiene
- e. FIN

### 2 platillos en lenguaje natural

Algoritmo para preparar agua de limón

- a. INICIO / Preparar los utensilios
- b. Tener a la mano los ingredientes
- c. Lavar con agua el citrico
- d. Cortar el limon
- e. Poner agua potable en una jarra
- f. Exprimir el limón en la jarra con agua
- g. Poner azucar al gusto
- h. Revolver para integrar los ingredientes
- i. Servir en un vaso
- j. FIN

Algoritmo para preparar cereal

- a. INICIO / Preparar los utensilios
- b. Tener a la mano los ingredientes
- c. Poner en el plato el cereal que mas le guste
- d. Picar un poco de fruta
- e. Poner leche al gusto
- f. Revolver
- g. Comer y disfrutar
- h. FIN