

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

Por la prisa que tuvo Ferjo no se dio cuenta de la capacidad de la mochila,.

¿Qué le faltó a Ferjo?

No pudo tomar en cuenta el tamaño de los libros y resulto una mala opción escoger algo al azar

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

Tomando en cuenta la prisa, la mejor opción seria verificar el tamaño de los libros y comparar los tamaños, haciendo idea y poder adquirir una mochila lo suficientemente grande para mis libros y utilidades.

ACT.II

Iniciamos con ver nuestra disponibilidad de espacios, imaginamos tener una habitación con la forma cuadrada, nos damos cuenta que podemos realizar un cuadro grande de 6x6 cuadros.

1. inciamos en la parte bajo de la izquierda, dando un paso para adelante.
2. seguimos avanzando un cuadro
3. Hacemos un hacia la izquierda y avanzamos un cuadro
4. damos un paso para adelante en esa dirección
5. giramos nuevamente pero del lado contrario, hacia la derecha
6. seguimos avanzando de manera recta.
7. un giro nuevamente hacia la derecha
8. hemos llegado al ultimo cuadro y con el comando de emote hacemos un bailecin.

ACT III.

ACT III.

99 botellas de agua en la pared, 99 botellas de agua. Toma una abajo, pasa a tu alrededor, 98 botellas de agua en la pared..." nueva.



PREGUNTA

1. ¿Qué patrón observa?
2. ¿Qué valor es el que cambia en el mensaje?
3. ¿Cuál es la condición para que se deje de mostrar el mensaje?
4. Defina el algoritmo

1. Se puede observar a simple vista los números 99, botellas de agua,
2. Los números van en secuencia de mayor a menor
3. Que dicha cuenta regresiva llegue a 0
4. Definir el algoritmo
 - a. Hallar la cantidad de botellas
 - b. Ocupamos un patrón de secuencias
 - c. Ejecutamos el plan
 - d. Definimos el algoritmo.

Iteraciones de prueba:

1. X le asignamos 99
2. Primera iteración:
 - e. 99 botellas...
3. X va valer 98
4. ¿x es, mayor a 0? R//SI
5. Segunda iteración:
 - a. 98 botellas...