

Laboratorio 2: Pensamiento Computacional

Actividad 1

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

Porque no verifico las necesidades que tenía que cubrir como tener más espacio para sus libros y no vio mas opciones.

¿Qué le faltó a Ferjo?

Tiempo ya que no tenía tiempo y agarro cualquier mochila entonces lo que tuvo que haber hecho con tiempo anticipado era: Investigar que mochila le seria funcional, buscar opciones de mochilas y lugares para comprarla.

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

Primero ve cuanto tiempo tengo para buscar la mochila, ver que cosas llevare en la mochila, en base a eso empiezo a buscar mochilas que se adapten a mis necesidades, luego veo el mejor precio y calidad, por ultimo la voy a comprar.

Actividad 2

Algoritmo para salir de la clase de laboratorio:

1. Revisa que no tenga sesiones y ventanas abiertas.
2. Cerrar las sesiones y ventanas abiertas.
3. Dejar la computadora encendida.
4. Revisar que lleve todos sus materiales de estudio.
5. Dejar el lugar en donde se encuentra en orden.
6. Levantarse de la silla.
7. Gira a la derecha.
8. Se agacha para agarrar su mochila.
9. Se pone la mochila en la espalda.
10. Da media vuelta hacia la derecha.
11. Camina recto.
12. Gira a la derecha.
13. Se dirige hacia el catedrático.
14. Se despide del catedrático.
15. Da media vuelta.
16. Camina recto para dirigirse a la puerta.
17. Sale de la clase
18. Esta listo para dirigirse a su siguiente clase.

Jeimy Palencia

1021625

Sección17

ACTIVIDAD 3

Defina un algoritmo para poder mostrar en pantalla el siguiente enunciado:

99 botellas de agua en la pared, 99 botellas de agua.

Toma una abajo, pasa a su alrededor,

98 botellas de agua en la pared...

1. ¿Qué patrón observa?
Que cada vez que toma una abajo se disminuye una botella, se vuelve a repetir hasta que estas se terminen.
2. ¿Qué valor es el que cambia en el mensaje?
El número de botellas de agua.
3. ¿Cuál es la condición para que se deje de mostrar el mensaje?
Es un ciclo que se va a repetir varias veces hasta que ya no haya botellas de agua.
4. Defina el algoritmo
Hay 99 botellas, se toma una abajo, pasa a su alrededor, se disminuye una botella por cada vez que toma una abajo, así sucesivamente hasta que se acaben las botellas de agua.

ACTIVIDAD 4

Convergente:

1. El teléfono se quedó sin carga, entonces lo enchufaremos al cargador.
2. Si hay asueto, no vamos a la universidad.

Divergente:

- 1.El monitor no enciende, se revisa si esta enchufada. (Puede haber varios factores por las que no encienda).
- 2.La cámara fotográfica no funciona, se tiene que cargar. (Puede ser que sea eso o puede tener un daño interno).

Colocar las letras que cumplen sus funciones lógicas.

1 o 2

- A
- B
- C
- D

1 y 2

- C

Not 1 y 2

- B

1 y \neg 2

- A
- D

\neg 1 y \neg 2

- Ninguna cumple