

Actividad no.1

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

Porque se fijo más en el diseño de la mochila que en su funcionamiento, características necesarias y sus condiciones.

¿Qué le faltó a Ferjo?

Analizar la situación y sus necesidades.

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

Hubiera identificado el problema inicial, mis condiciones y características necesarias para la mochila, para luego buscar en internet mochilas que cumplieran con las condiciones. Luego, de no haber encontrado una mochila en internet, visitar una tienda física.

Actividad no.2

1. De estar sentado, pararme
2. Girar 90 grados a mi mano derecha.
3. Avanzar seis lugares hacia el frente luego de haber girado.
4. Girar nueva mente 90 grados a mi mano derecha.
5. Luego desplazarme tres lugares hacia el frente.
6. Girar 90 grados a mi mano izquierda.
7. Avanzar un lugar a la salida del aula.
8. Si la puerta esta cerrada abrir la puerta.
9. Avanzar un lugar más para salir del aula.

Actividad no.3

1. ¿Qué patrón observa?
La mención de las botellas de agua o el mensaje en sí.
2. ¿Qué valor es el que cambia en el mensaje?
Valor numérico de la cantidad de botellas.
3. ¿Cuál es la condición para que se deje de mostrar el mensaje?
Que se acaben las botellas de agua, que el valor llegue a cero.
4. Defina el algoritmo
 1. Definir el número total/inicial de botellas
 2. Crear el mensaje con la cantidad de botellas
 3. Definir el patrón a seguir con las botellas
 4. Ejecutar el patrón ya designado. En este caso restarle uno a la cantidad de botellas
 5. Repetir el paso dos aplicando el patrón.
 6. Repetir el proceso hasta que la cantidad llegue a cero.

Laboratorio 2
Sec. 4
Jorge Ruiz-1199124

Iteraciones de prueba:

1. $X=99$
2. Primera interacción
 - a. 99 botellas
3. $X=99$
4. $X > 0$? $R/5$
5. Segunda interacción
 - a. 98 botellas