





# **Ayúdame, quiero ...**

---

**José Luis Sánchez Lopez**

# Introducción

---

La enfermedad de Alzheimer se debe a cambios en el cerebro por la presencia de la proteína beta amiloide que se acumula frecuentemente en el lóbulo temporal. Dicha toxina provoca inflamación y muerte progresiva de neuronas.

Provoca olvidos de eventos recientes, problemas de lenguaje, alteraciones del pensamiento abstracto, desorientación, olvido de lugares habituales, nombres de personas cercanas y vestirse por sí mismas, entre otras.



The background features several large, overlapping geometric shapes in teal, yellow, and green, creating a modern, abstract design. A large black quotation mark is positioned at the top left of the text area.

“

El enfoque del programa está orientado a apoyar al adulto mayor con demencia senil o la enfermedad de Alzheimer que presenta problemas para recordar el nombre de algunas actividades y expresarlas oralmente, mediante la presentación de imágenes que asocie con acciones cotidianas y la reproducción de audios que comuniquen el deseo del adulto mayor.

# Objetivo

Two horizontal bars, one green and one olive green, positioned below the title.

**Desarrollar una aplicación en la que un adulto mayor identifique una acción que desee realizar en una imagen dentro de una pantalla y al presionarla se reproduzca un audio que exprese su intención, para que le ayuden a llevarla a cabo.**

# Cibernética y Computación II

## Unidad 2. Estructuras de control de secuencia

---

---

- Desarrolla programas que involucren las estructuras condicionales simples, compuestas y anidadas en los métodos de una Clase.
- Desarrolla programas que involucren la estructura condicional múltiple en los métodos de una Clase.
- Desarrolla programas para resolver problemas que involucren la estructura repetitiva for en los métodos de una Clase.
- Desarrolla programas que involucren la estructura repetitiva while en los métodos de una Clase.
- Desarrolla programas que involucren el uso de los arreglos unidimensionales en los métodos de una Clase.
- Realiza programas que involucren el uso de los arreglos bidimensionales.
- Desarrolla programas que involucren el uso de los arreglos bidimensionales en los métodos de una Clase.
- Desarrolla un proyecto que utilice las sentencias vistas hasta el momento, incluyendo los arreglos.

