

Laboratorio 02

José Javier Berreondo Cabrera – 1095324

Sección 04

Actividad 1

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

R// No fue la mejor manera de resolverlo debido a que no tomó en cuenta el espacio de la mochila y el tamaño de sus útiles.

¿Qué le faltó a Ferjo?

R// Le faltó ser más precavido, tener en cuenta el tamaño de los útiles y buscar una mochila adecuada para el espacio de sus útiles.

¿Ud. cómo lo hubiera resuelto?

R// Primero, tomar en cuenta que debo comprar una mochila cómoda y suficientemente amplia para poder llevar todos mis útiles. Partiendo de eso, les tomaría una foto a los útiles para poder tenerlos de referencia luego, ya en mente el espacio que ocuparía cada útil podría buscar la mochila más óptima.

Actividad 2

Elaborar un algoritmo para poder desplazarse desde mi asiento dentro del laboratorio de clases hacia la puerta de salida del salón.

- Levantarse del asiento
- Girar 90 grados hacia la derecha
- Avanzar 2 metros
- Girar 90 grados hacia la derecha
- Avanzar 1 metro
- Girar 90 metros hacia la izquierda
- Avanzar 3 pasos hacia el frente

Condicionante:

- Si la puerta está cerrada, abrir la puerta y recurrir a último paso
- Si, al contrario, la puerta está abierta seguir con el siguiente paso.

- Cruzar el marco de la puerta y salir del laboratorio

Actividad 3

¿Cómo utilizaría el pensamiento computacional en mi carrera?

En mi carrera, ingeniería civil, podría ser de suma utilidad, debido a que podría diseñar diferentes edificios, construcciones, etc. mediante el uso de programas de diseño gráfico (SketchUp, AutoCAD, entre otros) y el uso de una computadora. Adicional a esto, sería de utilidad el poder entender el uso de diferentes máquinas para darles así, un uso correcto.

Actividad 4

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

“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...”

- Imprimir la oración “X botellas de agua en la pared, X botellas de agua.
Toma una abajo, pasa a tu alrededor,
- Reemplazar la variable por el número consecuente al anterior
- Restar la variable -1
- Repetir nuevamente la secuencia ya establecida desde 99 hasta 0.

Condicionante:

- Cuando el contador de la variable llegue a 0, la secuencia será finalizada.