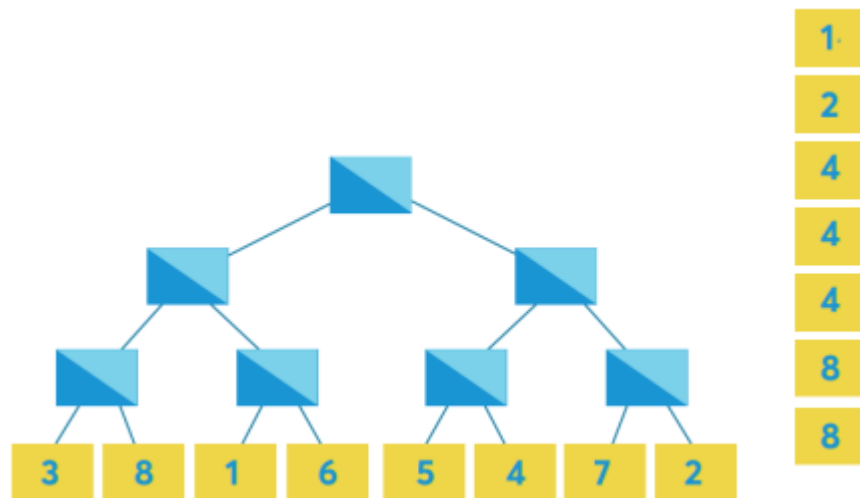


Universidad Rafael Landívar
Facultad de Ingeniería
José Miguel Molina Lemus
1308819

Introducción a la programación - Laboratorio
Sección 14

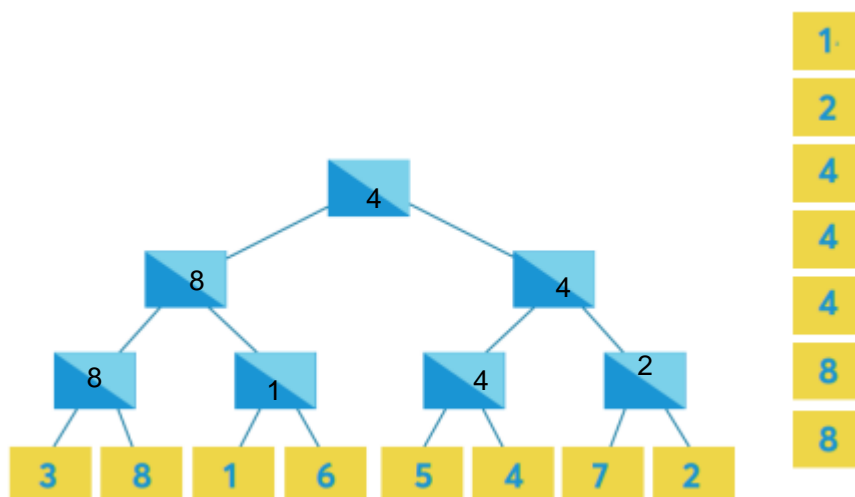
Actividad No. 08

Pensamiento Algorítmico y Evaluación




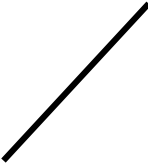


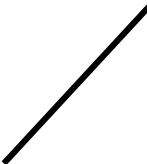
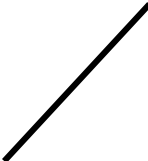


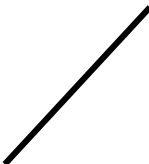

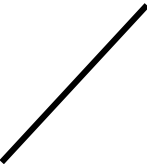
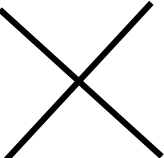
¿Es posible construir el resultado de las competencias (casillas celestes) a partir de observar las tarjetas desordenadas que se encuentran a la derecha del gráfico?

Si, si es posible, de la siguiente manera.



En las imágenes siguientes, se presenta un ejemplo de lógica. Se debe elegir un cuadro de acuerdo con dos condiciones que deben cumplirse a la vez.

1. Que el personaje de la foto no tenga ningún bastón.
2. Que todos los botones de su saco estén abrochados.

		Sin Bastón	Botones Abrochados
A			
B			
C			
D			

La imagen que cumple con la información dada, es la imagen "B".

Este ejemplo está relacionado con la lógica booleana: hay dos condiciones (las llamaremos p y q) y ambas deben cumplirse, por lo que se aplica el operador booleano y de conjunción (también escrito con el símbolo \wedge), que indica que, a partir de dos entradas verdaderas, se obtiene una salida verdadera.

p	\wedge	q
V	V	V
V	F	F
F	F	V
F	F	F