

INFORME DE ACTIVIDAD DESARROLLADA

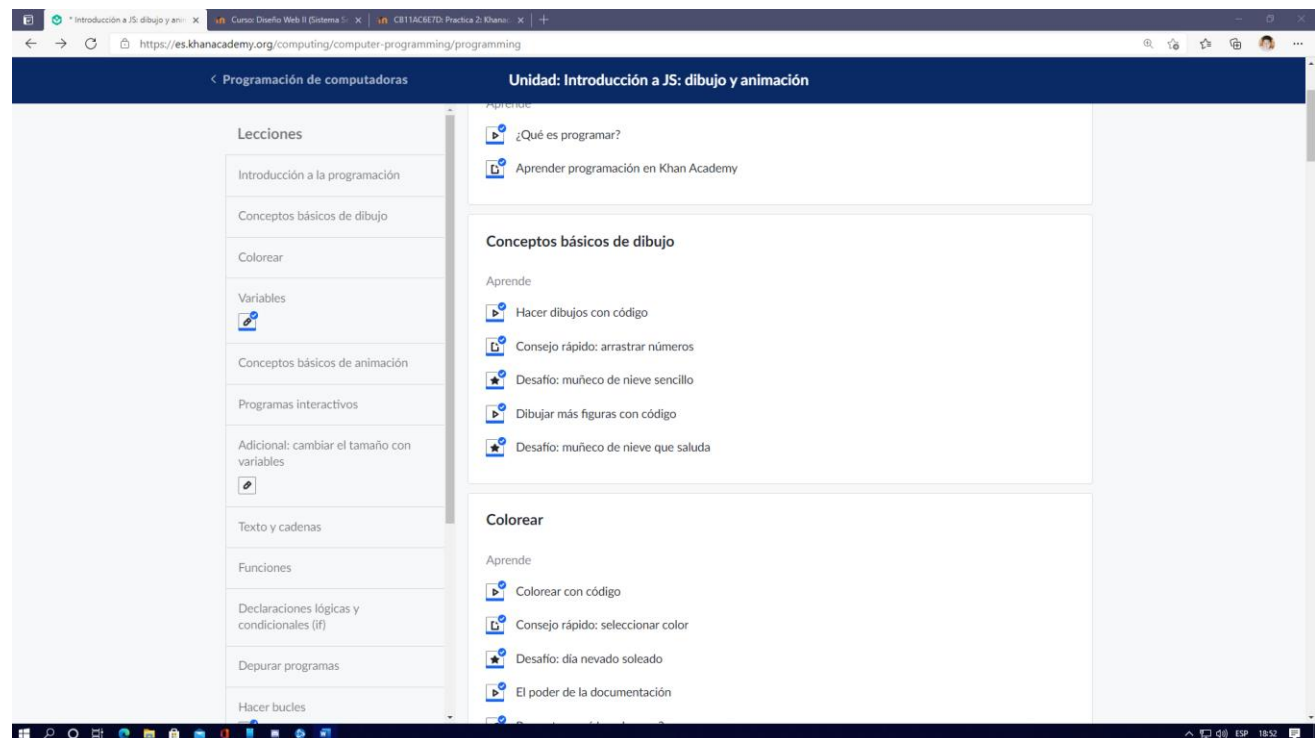
Nombre completo Molina Soliz Juan Jose**Asignatura** Diseño Web II**Docente** Lic. Fabiola Gabriela Soliz Tapia**Descripción** Khanacademy**Modalidad** Semanal**Turno** Tarde**Modulo** 3/I/2021**Fecha** 28/04/2021

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD






Descripción breve de las actividades realizadas:

- Todas las tareas asignadas están terminadas

Imágenes (captura de pantalla) como evidencia de la actividad realizada:








Aprende

-  Colorear con código
-  Consejo rápido: seleccionar color
-  Desafío: día nevado soleado
-  El poder de la documentación
-  Proyecto: ¿qué hay de cena?

Variables

Aprende

-  Introducción a las variables
-  Desafío: dientes de conejo
-  Más acerca de variables
-  Desafío: rana loca
-  Repaso: variables

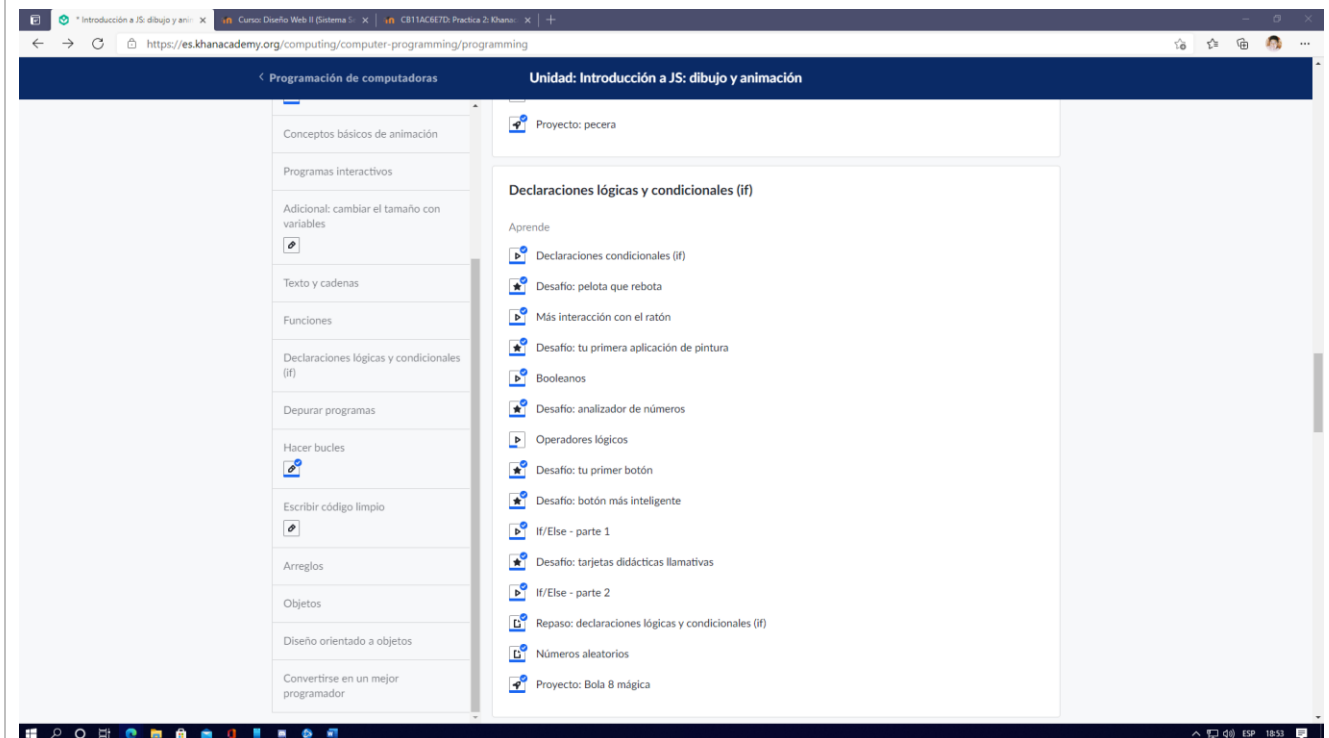
Practica



Usar variables

100%










abril 18°



The screenshot shows a web browser window with the URL <https://es.khanacademy.org/computing/computer-programming/programming>. The page is titled "Programación de computadoras" and "Unidad: Introducción a JS: dibujo y animación". The left sidebar lists various topics, including "Conceptos básicos de animación", "Programas interactivos", "Adicional: cambiar el tamaño con variables", "Texto y cadenas", "Funciones", "Declaraciones lógicas y condicionales (if)", "Depurar programas", "Hacer bucles", "Escribir código limpio", "Arreglos", "Objetos", "Diseño orientado a objetos", and "Convertirse en un mejor programador". The main content area is titled "Declaraciones lógicas y condicionales (if)" and lists several topics: "Proyecto: pecera", "Declaraciones condicionales (if)", "Desafío: pelota que rebota", "Más interacción con el ratón", "Desafío: tu primera aplicación de pintura", "Booleanos", "Desafío: analizador de números", "Operadores lógicos", "Desafío: tu primer botón", "Desafío: botón más inteligente", "If/Else - parte 1", "Desafío: tarjetas didácticas llamativas", "If/Else - parte 2", "Repaso: declaraciones lógicas y condicionales (if)", "Números aleatorios", and "Proyecto: Bola 8 mágica".

Hacer bucles

Aprende

-  Introducción a los bucles while
-  Desafío: una regla de bucles
-  Más bucles while: Hopper con globos
-  Desafío: un paisaje de bucles
-  ¡Bucles for! Una nueva clase de bucle
-  Desafío: papel rayado
-  Bucles for anidados
-  Repaso: hacer bucles
-  Proyecto: construye una casa

Practica



Usar bucles for

100%

Hoy