



Tarea 3: El impacto de las nuevas tecnologías en la sociedad visualización del futuro

Nombre del estudiante: Juan José Cabrera Loaiza

Facultad: Ciencias Técnicas

Carrera: Ingeniería en Software (Modalidad en Línea)

Materia: Lógica de Programación

Fecha: 21 de diciembre de 2025

Cronograma realizado.

Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8
Unidad 1		Unidad 2		Unidad 3		Unidad 4	
Tema 1	Tema 2	Tema 3	Tema 4	Tema 5	Tema 6	Tema 7	Tema 8
1. Lógica de programación: Fundamentos de programación y resolución de problemas paso a paso.		1. AA1: Se eligió un programa para desarrollar, generando diagramas funcionales y arquitectura para resolver un problema específico.		1. Diagramas Funcionales y Arquitectura de Software: Se generaron diagramas de flujo para la estructura del software.		Tuplas: colección de datos de distintos tipos, se escriben con () y son inmutables	
2. Lenguajes y sintaxis: Conceptos básicos de Python y otras herramientas.		2. Algoritmos y Diagramas de Flujo: Un algoritmo es una secuencia de pasos para resolver un problema y un diagrama de flujo visualiza el algoritmo con símbolos.		2. AA2: Diagrama de Flujo y Código del Pong 50%, integrando las primeras funcionalidades del juego con pygame, como las barras y la bola. Se estructuraron los diagramas de flujo para las interacciones y control del juego		Listas: colección ordenada, se escriben con [], son mutables y se recorren con bucles como for	
3. Algoritmos: Estructura de algoritmos para resolver problemas en computación.		3. Herramientas para la Resolución de Problemas: El análisis y diseño previo son claves antes de programar. Codificar y pruebas son esenciales para asegurarse de que el software resuelve el problema correctamente.		3. Bucles: Se estudió el uso de bucles while y for para realizar procesos muchas veces hasta que cambie la condición		Diccionarios: estructura con {} que guarda pares llave=valor; se accede/modifica por "key" y también es mutable.	
4. Aplicaciones: Uso práctico en diversas áreas como inteligencia artificial.							

Realizado por: Juan José Cabrera Loaiza