

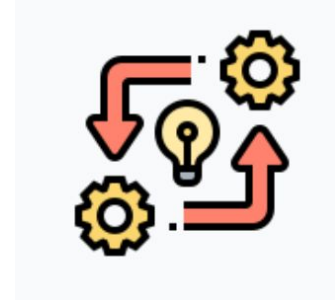


Pensamiento Computacional

Programar es resolver problemas

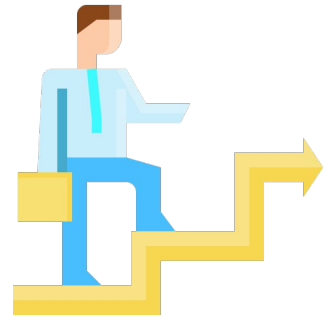
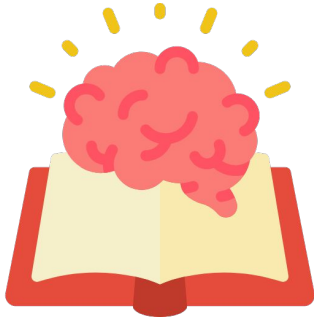
No pensamos igual que las máquinas

Computadoras



Nosotr@s

....



Computadoras vs Nosotros



Rápidas

Tontas



Lentos

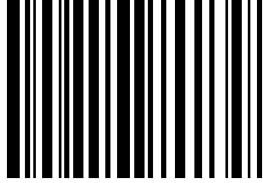
Inteligentes



La persona terminará rápido la tarea... pero



El perrete robótico necesaria



es??

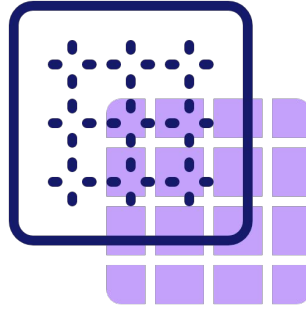


El pensamiento computacional es aprender a resolver problemas de la manera que una computadora lo haría.

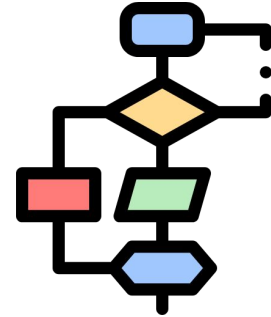
Este pensamiento se divide en 3 pasos



1. Descomposición



2. Identificar Patrones

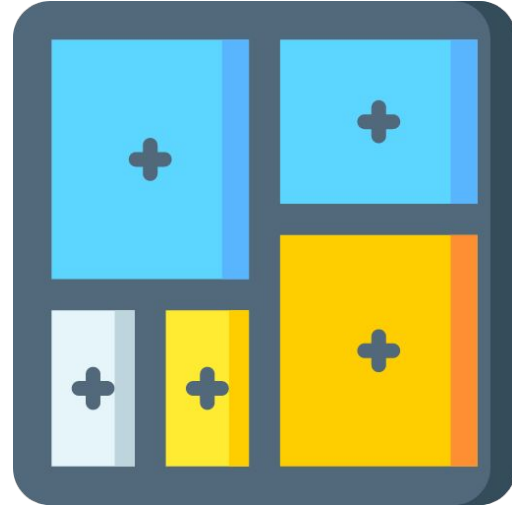


3. Crear un Algoritmo

Construyamos una aplicación de mensajería.

Descomposición

Dividir el problema en pasos más pequeños,
analizar qué es lo que necesita la computadora
y pasar a la computadora una lista más
ordenada de cosas que hacer.



Si dividimos en partes esto

1. Aceptar el Texto a Enviar en el Emisor
2. Mandar el Mensaje
3. Mostrar el mensaje en el receptor

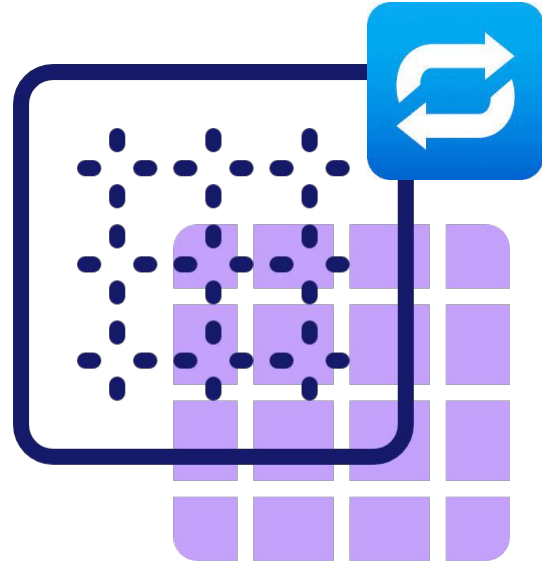
Si dividimos en partes esto

1. Aceptar el Texto a Enviar en el Emisor
 - a. Tomar el texto de un Input
 - b. Detectar que el usuario presione Enter
 - c. Guardarlo en un formato
2. Mandar el Mensaje
 - a. Conocer la dirección del remitente.
 - b. Etc...
3. Mostrar el mensaje en el receptor



Identificar Patrones

Identificar patrones es muy útil ya que las computadoras suelen ser muy rápidas al encontrar un patrón de tareas a ejecutar podemos agruparlas de manera eficiente para que la computadora las realice una y otra vez.



Cada vez que un usuario de Enter

1. Aceptar el Texto a Enviar en el Emisor
 - a. Tomar el texto de un Input
 - b. Detectar que el usuario presione Enter
 - c. Guardarlo en un formato
2. Mandar el Mensaje
 - a. Conocer la dirección del remitente.
 - b. Etc...
3. Mostrar el mensaje en el receptor

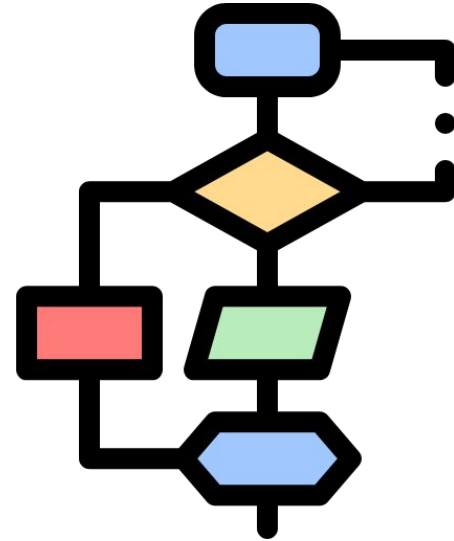


Crear el Algoritmo

Al haber reconocido los patrones necesarios ya podemos crear un algoritmo.

Pero este tiene que ser:

- **Preciso**
- **Definido**
- **Finito**



y se hace una prueba de escritorio

La precisión es clave

Es diferente decirle a la computadora que mande un mensaje cuando el usuario presione Enter, pero no cuando presione SHIFT.

Hay que ser muy específico@ al desarrollar nuestros algoritmos.

Aprender a dominar los pequeños pasos

Some advices



Desiré 🌞 @helleworld_ · 12 mar.

Persona que está aprendiendo a programar:

"ya he programado esto una vez, no voy a volver a programarlo".

➡ Posiblemente programes lo mismo 1 y otra vez en tu carrera. Y de formas diferentes cada vez.

➡ Si no repites el código e intentas entenderlo no aprenderás nada.



6



36



293



Propina



Pablo Sirera @pablosirera · 13h

Cuántas horas habremos perdido atascados en una tarea y volver al día siguiente y hacerlo en 10 minutos 🧐



19



72



516



Propina

Watch

<https://www.youtube.com/watch?v=sDk1pTDPROI>

