# Tarea #2:

Pensamiento computacional

Luis Rodrigo Galindo Girón (1174225) y José Pablo Osorio Grajeda (1336325)

24/01/25

* Algoritmos:
* Comprar en una máquina expendedora:

1. Decidir que producto de la maquina Vas a comprar.
2. Teclear el número del producto en la máquina.
3. Elegir el método de pago: Tarjeta de crédito o efectivo.
4. Pagar el producto con el método de pago seleccionado.
5. Recoger tu Vuelto si pagaste en efectivo y con un billete mas grande que el precio del producto.
6. Recoger el producto de la máquina.

* Sacar la basura:

1. Abrir el bote de basura.
2. Sacar la bolsa de basura.
3. Echar la basura que hay dentro del bote en la bolsa, si es que hay.
4. Cerrar el bote de basura
5. Amarrar la bolsa de basura.
6. Salir de la casa.
7. Dejarla enfrente de la casa.

* Hacerse un sándwich tri pack:

1. Sacar los ingredientes de nuestra alacena: Pan sándwich, queso, jamón, mayonesa y kétchup.
2. Sacar una rodaja de pan sándwich
3. En el pan, untar las salsas.
4. Colocar jamón a elección sobre el pan.
5. Colocar queso a elección sobre el pan.
6. Sobre todo esto colocar otro pedazo de pan.
7. Repetir los pasos 2, 3, 4, 5 y 6.
8. Aplastar el sándwich con delicadeza para comprimirlo.
9. Disfrutar.

* Hacer sentadilla en el gimnasio:

1. Llegar al gimnasio.
2. Ir al área de pierna.
3. Ocupar un rack o turnarme con alguien para usar un rack.
4. Conseguir discos de los pesos que levanto.
5. Llevar los discos al rack.
6. Calentar haciendo sentadillas con peso corporal.
7. Habiendo calentado, colocar los discos en cada lado de la barra del rack.
8. Hacer 10 sentadillas con la barra.
9. Descansar 3 o 4 minutos.
10. Repetir los pasos 8 y 9 otras 3 Veces.
11. Quitar los discos de la barra.
12. Llevar los discos al stand de los discos.
13. Irse.

* Sacar dinero del cajero:

1. Insertar la tarjeta en el cajero
2. Ingresar el pin de la tarjeta
3. Elegir “Retiro” en las opciones de transacción
4. Elegir el tipo de cuenta que es su cuenta actual.
5. Seleccionar la cantidad de dinero que queremos retirar.
6. Agarrar el dinero.
7. Guardar el dinero.
8. Si pregunta si deseamos hacer otra transacción, colocar no.
9. Recuperar la tarjeta
10. Irse.

* Lógica booleana:
* Se puede entrar al gimnasio solo si tienes el carnet y si tienes el código de acceso.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| p | q | p^q |
| V | V | V |
| V | F | F |
| F | V | F |
| F | F | F |

* Una oferta de McDonald 's se puede usar solo si tienes el QR o no eres un cliente frecuente.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| p | ~q | p V ~q |
| V | F | V |
| V | V | V |
| F | F | F |
| F | V | V |

* Yo abro el paraguas cuando llueve y hoy está lloviendo.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| p | q | p^q |
| V | V | V |
| V | F | F |
| F | V | F |
| F | F | F |

* Puedo salir hoy a jugar si no está lloviendo y está despejado el cielo.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ~p | q | ~p^q |
| F | V | F |
| F | F | F |
| V | V | V |
| V | F | F |

* Me puedo parquear en el estacionamiento de la universidad si tengo el carnet o tengo dinero para pagar el ticket.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| p | q | p V q |
| V | V | V |
| V | F | V |
| F | V | V |
| F | F | F |