

Laboratorio 2

Actividad 1

¿Por qué la manera de resolver el problema no fue la mejor?

- Porque él compró la mochila corriendo y no pensó en la cantidad de libros que iba a utilizar, tampoco pensó en el grosor de cada libro, ya que, fue una acción impulsiva la que realizó.

¿Qué le faltó a Ferjo?

- Observar la mochila y analizar si esta tenía el espacio suficiente para llevar todos los libros que necesita.

¿Ud. cómo lo hubiera resuelto? (Tomando en cuenta el pensamiento computacional)

1. Análisis: observar detalladamente todas las mochilas de la tienda y verificar todas sus características
2. Diseño: buscar en la tienda en línea todas las mochilas y observar las mochilas que más me interesen, luego ir al centro comercial y ver la mochila en físico para verificar que si cumpla con las características que necesito. Si la mochila cumple con todo, la compro.
3. Aplicación y programación: realizar el diseño del plan.
4. Reflexión: comprobar que la mochila si me sea útil.

Actividad 2

1. Levantarme de la silla
2. Dar un giro 90 grados hacia la derecha
3. Dar 5 hacia adelante
4. Dar un giro de 90 grados hacia la derecha
5. Caminar 4 pasos hacia adelante
6. Dar un giro de 90 grados hacia la izquierda
7. Si está cerrada la puerta se debe abrir y si la puerta está abierta, salir por la puerta

Actividad 3

¿Qué patrón observa?

- Las botellas van disminuyendo cada vez que aparece el mensaje.

¿Qué valor es el que cambia en el mensaje?

- El número de botellas

¿Cuál es la condición para que se deje de mostrar el mensaje?

- El número de botellas debe llegar a 0

Defina el algoritmo

- Mostrar el mensaje
- Disminuir el número de botellas
- Repetir el ciclo hasta que el número de botellas llegue a 0