

Laboratorio No.2

Nickolas Adiel Vásquez Cruz-1292524

Sección: 04

Actividad No.1

Las vacaciones están a punto de terminar, Ferjo se da cuenta de que no tiene una mochila para llevar los libros a la universidad, así que corre al centro comercial y compra la mochila que le pareció más bonita, con lo que el problema parecía resuelto. Sin embargo, el primer día de clases, Ferjo se da cuenta de que los libros no caben en la mochila nueva.

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

R//:

Ya que no tomo la funcionalidad y tomo en cuenta la estética sobre la funcionalidad

¿Qué le faltó a Ferjo?

R//:

Le faltó tomar en cuenta la capacidad de la mochila además de la estética

¿Ud. cómo lo hubiera resuelto?

R//:

Investigar los tipos de mochila y encontrar el diseño y capacidad promedio de cada una luego tomar la mas indicada para las necesidades y buscar un lugar donde se venda ese diseño y en mejor caso modelo y marca de la que busco como "ideal" para obtenerla, si había días previos a su uso por ejemplo 2 semanas se puede pedir la mochila en línea.

Actividad No.2

Elabore un algoritmo (serie de pasos lógicos, escrito en forma narrativa), de programación desconectada, para poder desplazarse desde su asiento elegido dentro del laboratorio de clases hacia la puerta de salida del fondo del salón.

1. Girar 180 grados a la derecha aun sentado
2. Levantarse de la silla
3. Girar 90 grados a la izquierda
4. Caminar recto 4 metros (esquivar obstáculos en el camino)
5. Girar a la derecha en 90 grados
6. Caminar 10 metros (esquivar obstáculos en el camino)
7. Girar 90 grados a la izquierda
8. Salir caminando recto a la salida
9. Abrir la puerta si estaba cerrada

Actividad No.3

¿Cómo utilizaría el pensamiento computacional en mi carrera?

Lo utilizaría para planificar mi código además del hacer una planificación previa a proyectos algo largos los cuales no pueden ser elaborados en un día y en si administrar mi tiempo de elaboración de tareas y personal.

Actividad No.4

Defina un algoritmo para poder imprimir en pantalla el siguiente enunciado.

“99 botellas de agua en la pared, 99 botellas de agua. Toma una abajo, pasa a tu alrededor”

“98 botellas de agua en la pared...

Asignar: $V=99$

Repetir Si V no es igual a 0 (

Imprimir: (V) , “botellas de agua en la pared, “ , (V) , “ botellas de agua. Toma una abajo, pasa a tu alrededor”

)

Fin.