

Nombre: Bruno Antonio Urías Castillo
Carrera: Ingeniería en informática y sistemas
Carné: 1184524
Laboratorio Número: 2

Actividad #1

Responda

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

Porque lo hizo con prisa y no pensó en las ventajas y desventajas que le podía traer la mochila que escogiera.

¿Qué le faltó a Ferjo?

Pensar en para que iba a necesitar la mochila y en base a la utilidad que le iba a dar buscar una mochila que le sirviera para eso.

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

Hubiera calculado mas o menos cuanto espacio iba a ocupar todo lo que iba a llevar en mi mochila, en base a eso hubiera buscado una mochila que cumpliera con la parte del espacio y que aparte de eso me gustara su diseño, en caso de no encontrar un diseño que fuera de mi agrado hubiera optado únicamente por el espacio.

Actividad #2

Pasos para llegar a la puerta de salida

1. Levántese de la silla
2. De un giro de 90 grados a la derecha
3. Camine 6 pasos hacia adelante
4. De un giro de 90 grados hacia la izquierda
5. Camine 9 pasos hacia adelante
6. De un giro de 90 grados hacia la derecha
7. En caso de que la puerta este cerrada, abra la puerta
8. Si la puerta está abierta... ¡Felicidades! Llegó a su destino

Nombre: Bruno Antonio Urías Castillo
Carrera: Ingeniería en informática y sistemas
Carné: 1184524
Laboratorio Número: 2

Actividad #3

Defina un algoritmo para poder mostrar 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...”

Nueva.

RESPONDA:

1. ¿Qué patrón observa?

Las botellas disminuyen de una en una

2. ¿Qué valor es el que cambia el mensaje?

La cantidad de botellas

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

Que la cantidad de botellas llegue a 0

4. Defina el algoritmo

Mostrar el mensaje en pantalla

Restarle 1 a la cantidad de botellas

Comprobar que la cantidad de botellas sea diferente de 0

Si la cantidad de botellas es igual a cero, dejar de mostrar el mensaje en pantalla

Si la cantidad de botellas es diferente de cero pasar al siguiente paso

Mostrar el mensaje en pantalla

Repetir desde el paso 2