

#### Actividad 1.

- **¿Por qué la manera de resolver el problema no fue la mejor?** Primero que nada, tomo una decisión apresurada en la cual no tomo en cuenta el tamaño y cantidad de todos los libros y solo se baso en la apariencia y estética en vez de las necesidades
- **¿Qué le faltó a Ferjo?** Analizar detenidamente la cantidad de los libros y sobre todo el tamaño de dichos libros. Más sus útiles extras.
- **¿Ud. cómo lo hubiera resuelto? (Tomando en cuenta el pensamiento computacional):** Analizaría el problema inicial, luego establecería mis necesidades en lo que necesito tomando en cuenta todas las variables como peso, cantidad y tamaños más lo mismo de los materiales extras. Teniendo eso claro iría a lugar de la venta y compraría una a base de mis necesidades, vería todas las opciones y ahora si podría elegir la que más me guste.

#### Actividad 2.

1. Levantarme del asiento
2. Girar hacia lado derecho unos 90 grados
3. Un paso en horizontal hacia la derecha
4. Caminar 6 pasos hacia el frente
5. Vuelta en 90 grados hacia el lado derecho
6. Caminar unos 8 pasos hacia adelante
7. Girar 90 grados hacia el lado izquierda
8. Avanzar 2 pasos hacia adelante (si está abierta la puerta)
9. Si está cerrada, abrirla y avanzar los 2 pasos

#### Actividad 3.

- **¿Qué patrón observa?** Que todo el enunciado es el mismo solo con la diferencia de que en la primera parte donde dice botellas en la pared va disminuyendo la cantidad de botellas; 99,98,97 etc.
- **¿Qué valor es el que cambia en el mensaje?** El valor que cambia es la cantidad de botellas que se menciona en el enunciado
- **¿Cuál es la condición para que se deje de mostrar el mensaje?** La condición es que todo el enunciado es lo mismo a excepción de la primera parte que mencionan la cantidad, el resto es lo mismo así que se puede dejar de mostrar el mensaje. Que se acaben las botellas.
- **Defina el algoritmo**
  1. Definir la cantidad de botellas que hay
  2. Mostrar el mensaje con la cantidad X de botellas
  3. Restarle 1 a la cantidad de botellas
  4. Repetir paso 2 y 3 mientras la cantidad de botellas sea mayor a 0

Interacción de prueba:

1. X le asignamos 99

Laboratorio 2

Sección 7

Felipe Alvarado 1276124

2. Primera interacción:
  - a. 99 botellas
3. X va a valer 98
4. ¿X es mayor a 0? R/Si
5. Segunda Interacción:
  - a. 98 botellas