

Laboratorio 2

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?

Porque solo eligió una mochila por ser bonita.

¿Qué le faltó a Ferjo?

No tomo en cuenta el tamaño de la mochila ni la posible cantidad de libros.

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

Primero reviso el pensum para conocer la cantidad de libros que tendré, luego reviso las mochilas tomando en cuenta su tamaño y cuantos libros pueden contener y elijo la que tenga un tamaño adecuado para la cantidad de libros.

Actividad No.2

Realizar un algoritmo (serie de pasos) para desplazarme desde mi posición hacia la puerta del fondo.

1. Levantarse
2. Dar 1 paso al frente
3. Girar 90 grados hacia la izquierda
4. Dar 8 pasos al frente.
5. Girar 90 grados hacia la derecha.
6. Si la puerta esta cerrada, abrirla y dar dos pasos al frente.
7. Si la puerta está abierta, dar 2 pasos al frente.

Actividad No.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.

¿Qué patrón observa?

Cada que pasa la persona, toma una botella de agua por lo que disminuye la cantidad de botellas.

¿Qué valor es el que cambia en el mensaje?

La cantidad de botellas.

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

La cantidad de botellas llegue a 0.

Defina el algoritmo

1. Mostrar en pantalla la cantidad de botellas.
2. Se resta 1 botella.
3. Repetir desde el paso 1 si la cantidad de botellas no es 0.