

Laboratorio 2

Sarahi Santos – 1110824

Sección 4

Actividad No. 01

1. ¿Por qué la manera de resolver el problema no fue la mejor?
 - Porque no analizo ni calculo la cantidad de libros que tenia que llevar en la mochila y solo hizo una compra precipitada y se guio por lo bonito de la mochila.
2. ¿Qué le faltó a Ferjo?
 - Calcular la cantidad y el tamaño de cada libro que iba a colocar en la mochila.
3. ¿Ud. cómo lo hubiera resuelto?
 - Fijarme en la cantidad y tamaño de los libros que necesito y consultar en las tiendas en línea la capacidad que tenían las mochilas y comprar la que en realidad me serviría.

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.

Paso 1: Girar la silla a la derecha a 90 grados

Paso 2: Ponerme de pie

Paso 3: Dar un paso hacia la derecha

Paso 4: Girar 90 grados hacia la izquierda

Paso 5: Verificar que el camino este despejado

Paso 6: Avanzar 2 metros

Paso 7: Girar 90 grados hacia la derecha

Paso 8: Avanzar 6 metros

Paso 9: Girar 90 grados a la izquierda

Paso 10: Abrir la puerta

Paso 11: Seguir avanzando

Actividad No. 3

¿Cómo utilizaría el pensamiento computacional en mi carrera?

- Pues lo utilizaría para programar y dirigir máquinas de producción en una planta de alimentos. También para el desarrollo de empaque, para su impresión, programar entregas o planificar actividades o informes.

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...”

Paso 1: Imprimir en la pantalla

Paso 2: Restar 1 al número anterior

Paso 3: Repetir hasta llegar a cero