

- 1) Asignar variables a cada jugador.
- 2) Asignar 4 grupos: base, semifinal, final y ganador.
- 3) Leer y contar el número de veces que aparece cada variable.
 - 3.1) Si la variable aparece 1 vez, entonces asignar al grupo base.
 - 3.2) Si la variable aparece 2 veces, entonces asignar al grupo semifinal
 - 3.3) Si la variable aparece 3 veces, entonces asignar al grupo final
 - 3.4) Si la variable aparece 4 veces, entonces asignar al grupo ganador.
 - 3.5) Si el contador es 0, entonces regresar al paso 1.

1) Gerp-nv-ta

Invertir Gerp

Invertir nv

Preg-un-ta

Preg PEGAR un

Pregun-ta

Pregun PEGAR ta

Pregunta

3) Gerp-ta-nv

Invertir Gerp

Invertir nv

Preg-ta-un

Invertir ta-un

Preg-un-ta

Preg Pegar un

Pregun Pegar ta

Pregunta

2) Ta-gerp-nv

Invertir Gerp

Invertir nv

ta-preg-un

Preg Pegar un

ta-pregun

Invertir ta-Pregon

Pregun Pegar ta

Pregunta

4) Nu-gerp-ta

Invertir Nu

Invertir Gerp

un-preg-ta

Invertir un-preg

Preg-un-ta

Preg Pegar un

Pregun Pegar ta

Pregunta

Integrantes del grupo

Andrea Cifuentes - 1221519

Fecha:

17/08/22

Etapas para la resolución de problemas que se aplicó.

- ✓ Comprender el problema
- ✓ Elaborar el plan
- ✓ Ejecutar el plan
- ✓ Revisar y verificar el plan

Técnicas aplicadas

- ✓ Reflexión
- ✓ Análisis
- ✓ Diseño
- ✓ Programación
- ✓ Aplicación

Actitudes aplicadas

- ✓ Perseverancia
- ✓ Experimentación
- ✓ Creatividad

Tipo de pensamiento utilizado y cómo

CONVERGENTE



SOLUCIÓN

DIVERGENTE



PROBLEMA

¿Qué aprendieron?

A buscar soluciones óptimas

¿Qué fue interesante?

Los problemas a resolver

¿Qué dudas quedan?

¿Qué es solución genérica?

¿Cómo ayudó la práctica a reforzar los conceptos teóricos?

- con el tema de defectos y soluciones