

## **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?**

R// Porque no considero el tamaño de la mochila ni el de los libros.

**¿Qué le faltó a Ferjo? ¿Ud. cómo lo hubiera resuelto?**

R// A Ferjo le faltó medir el tamaño de sus libros y cuadernos para después de comprar donde le cupieran.

R// Yo lo que hubiera echo es medir los libros o llevarme uno de muestra hacia donde voy a comprar mi mochila y después revisar si el tamaño es el correcto y si me caben sin necesidad de apretarlos. Otra opción puede ser revisar la pagina web de donde voy a comprar la mochila mediante mi computadora o teléfono y ver las especificaciones de las que hay de muestra y verificar si el tamaño es el adecuado para mis libros y cuadernos.

## **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: Levantarme de la silla

Paso 2: Girar hacia la derecha

Paso 3: Caminar 1.40 metros hacia adelante

Laboratorio 2

Emilio Andrés Arias García 1204124

Sección 04

Paso 4: Girar hacia la derecha

Paso 5: Caminar medio metro

Paso 6: Girar a la izquierda

Paso 7: Caminar recto a la salida (Abrir la puerta si estuviera cerrada)

Condiciones: Levantarse de la silla, Abrir la puerta si se encuentra cerrada, etc.

### Actividad 3

¿Cómo utilizaría el pensamiento computacional en mi carrera?

Ingeniería Mecánica Industrial

R// En mi carrera podría aplicar el pensamiento computacional mediante programas para diseñar piezas específicas para distintas necesidades como piezas de carros, engranajes, artefactos que logren hacer cualquier procedimiento más fácil o más rápido. Podría hacer simulaciones de nuevas piezas sin necesidad de gastar materiales y arriesgarse a cualquier tipo de accidente.

### Actividad 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...”*

1. Imprimir la oración “X” (X=botellas de agua en la pared).
2. Tomar una abajo y después pasar alrededor
3. Restar 1 cantidad por cada vez que se pasa alrededor

Laboratorio 2

Emilio Andrés Arias García 1204124

Sección 04

4. Establecer una secuencia hasta llegar a 0

Condición: Cuando llegue a cero, la secuencia se dará por finalizada.