

Actividad independiente tipo: problema del día

Actividad donde el alumno intenta generar conocimientos por si mismo. El alumno no conoce todavía las estructuras repetitivas anidadas pero ha visto los if anidados.

Problema del día. Realizar el ejercicio de la tabla de multiplicar en Java para los diez primeros números. Pensar en la estructura de if anidados para obtener la solución.

Desarrollo de la tarea

1. Tienen 5 minutos para diseñar el problema.
2. Tras los 5 minutos se consulta a los alumnos por las ideas de cómo resolver el problema. Se recogen sus ideas y se diferencia entre alumnos Expertos y Noveles. Se trabaja en pareja con dos grupos, los que han llegado a la solución, Expertos, y los que no Noveles. Entre ambos miembros del grupo resuelve el problema.
3. Se ofrece el problema resuelto al final. Si hay alguna duda se resuelve en este punto

Tabla del 1

1 X 1 = 1

1 X 2 = 2

1 X 3 = 3

1 X 4 = 4

...

...

Tabla del 2

2 X 1 = 2

2 X 2 = 4

Proceso TablaDeMultiplicar

Definir i Como Entero;

Definir j Como Entero;

para i<- 1 hasta 10 Hacer

 Escribir "Tabla del ", i;

 para j<-1 hasta 10 hacer

 Escribir i, " X ", j , " = " ,i*j;

```
        FinPara
    Escribir "";
FinPara
FinProceso
```

Objetivo: Introducir al alumno en la instalación y uso de IDE's Eclipse. Elaborar programas en Java

Desarrollo de la actividad

1. Actividad independiente. Se proporcionará apoyo para que los alumnos pinten un tablero de ajedrez con estructuras repetitivas. Dibujar tablero de ajedrez con estructuras repetidas. Con una X se marca la casilla negra, con blanco la casilla blanca.

Solución:

```
X X X X
X X X X
X X X X
X X X X
X X X X
X X X X
X X X X
X X X X
X X X X
```