

LABORATORIO 3

Christian Pineda



IMPAR

```
Let mines = 0
Let n = 1
Start loop
    If square has a mine
        Then mines = mines + 1
    N = n + 1
Loop again if n < 9
```

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
SQUARE		X		X		X		X	

MINES	N
0	1
1	2
2	3
3	4
4	5
	6
	7
	8
	9

PROCESO O PROBLEMA DE INGENIERIA CIVIL

Next Page

PROCESO PARA REALIZAR UN HORARIO DE ACTIVIDADES PARA LA CONSTRUCCIÓN DE UNA VIVIENDA

Crear un horario para una construcción implica varios procesos y varios pasos, los cuales son fundamentales debido a que dentro de la construcción se tendrá personas viviendo y tendría que cumplir con todas las normas.

Para poder realizarlo se tendrá que ver los siguientes aspectos:

1. Presupuesto
2. Tareas necesarias
3. Cimientos
4. Estructura
5. Instalaciones
6. Acabados
7. Compra de material
8. Tiempos de secado
9. Personal
10. Especificaciones del cliente
11. Estudio de suelo
12. Planos
13. Drenajes
14. Agua potable
15. Tiempo estimado para finalización de obra gris
16. Tiempo estimado para la entrega de la obra
17. Clima
18. Disponibilidad de material

Posteriormente se tendrá que establecer una secuencia lógica y todas las estimaciones de duración para cada tarea.

Para poder llevar a cabo con el horario se podría utilizar los Diagramas de Gantt o buscar otro tipo que facilite la programación de las actividades.

También se tendrá que tomar en cuenta que existirán retrasos imprevistos y hacer los cálculos adecuados para que esto no afecten en la obra final ni los tiempos.

DIAGRAMA DE EXPERIENCIA

Desafío		Introducción al Pensamiento Computacional		Universidad Rafael Landívar Tradición Jesuita en Guatemala	
Integrantes del grupo		Christian Pineda		Fecha: 29/08/2023	
Etapas para la resolución de problemas que se aplicó. <ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> Comprender el problema<input checked="" type="checkbox"/> Elaborar el plan<input checked="" type="checkbox"/> Ejecutar el plan<input checked="" type="checkbox"/> Revisar y verificar el plan		Técnicas aplicadas <ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> Reflexión<input checked="" type="checkbox"/> Análisis<input checked="" type="checkbox"/> Diseño<input checked="" type="checkbox"/> Programación<input checked="" type="checkbox"/> Aplicación		Actitudes aplicadas <ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> Perseverancia<input checked="" type="checkbox"/> Experimentación<input checked="" type="checkbox"/> Creatividad	
				Tipo de pensamiento utilizado y cómo <div><div>CONVERGENTE  SOLUCIÓN</div><div>DIVERGENTE  PROBLEMA</div></div>	
¿Qué aprendieron? <p>acerca de progrmamas basicos como lo es la sentencia if</p>		¿Cómo ayudó la práctica a reforzar los conceptos teóricos? <p>ayudó a comprender de mejor forma el tema</p>			
¿Qué fue interesante? <p>hacer una secuencia para contar minas</p>					
¿Qué dudas quedan? <p>por el momento ninguna</p>					