

Actividad No. 01

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?

Porque ferjo no reviso en el pagina de la universidad cuantos libros eran ni cuantas hojas traía cada libro y ferjo solo compro por la que se miraba mas bonita no la que tenia mejor utilidad

¿Qué le faltó a Ferjo?

Ser objetivo en como le iba ayudar en la universidad la mochila y que beneficios le traía esa mochila

¿Ud. cómo lo hubiera resuelto? (Tomando en cuenta el pensamiento computacional)

1. Primer paso revisar en que me puede ayudar cada mochila metiéndome a la página web de la empresa que hizo la mochila para después utilizarla en la universidad
2. Segundo paso ver que libros hay en la universidad y cuales se van a utilizar y de que tamaños son para calcular el espacio
3. Tercer paso comprar la que mejor me va servir en la universidad
4. Cuarto paso verificar que si es de buena utilidad en la universidad y que si tiene buen espacio

Actividad No. 02

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.

1. Pararme de mi asiento
2. Girar 90° hacia mi derecha
3. Dar un paso hacia adelante
4. Avanzar 6 metros hacia adelante
5. Luego girar 90° hacia la izquierda
6. Abrir la puerta de la salida (si está cerrada)
7. Empujar la puerta
8. Dar un paso hacia adelante y salir
9. Si está abierta solo continuar y dar un paso hacia adelante y salir

Actividad No. 03

Defina un algoritmo para poder mostrar 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...” nueva.

1. **¿Qué patrón observa?**
Que hay una diferencia siempre que se agarra una botella de la pared y que lo único que cambia es el valor de botellas, pero el mensaje sigue
2. **¿Qué valor es el que cambia en el mensaje?**
EL numero de botellas en la pared
3. **¿Cuál es la condición para que se deje de mostrar el mensaje?**
Que se acaben las botellas de agua
4. **Defina el algoritmo**
 - a. Definir la cantidad inicial de botellas que es 99
 - b. Mostrar el mensaje con la cantidad x de botellas
 - c. Restarle uno a x o la cantidad de botellas
 - d. Repetir el paso 2 y 3 mientras que la cantidad sea mayor que cero

Iteraciones de prueba

1. X le asignamos 99
2. Primera iteración
 - a) 99 botellas
3. X va a valer 98
4. ¿x es mayor a 0? R//SI
5. Segunda iteración
 - b) 98 botellas