

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

FACULTAD DE INGENIERÍA

INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN

ING. AGUILAR ROJAS LUIS ENRIQUE

Laboratorio No. 2

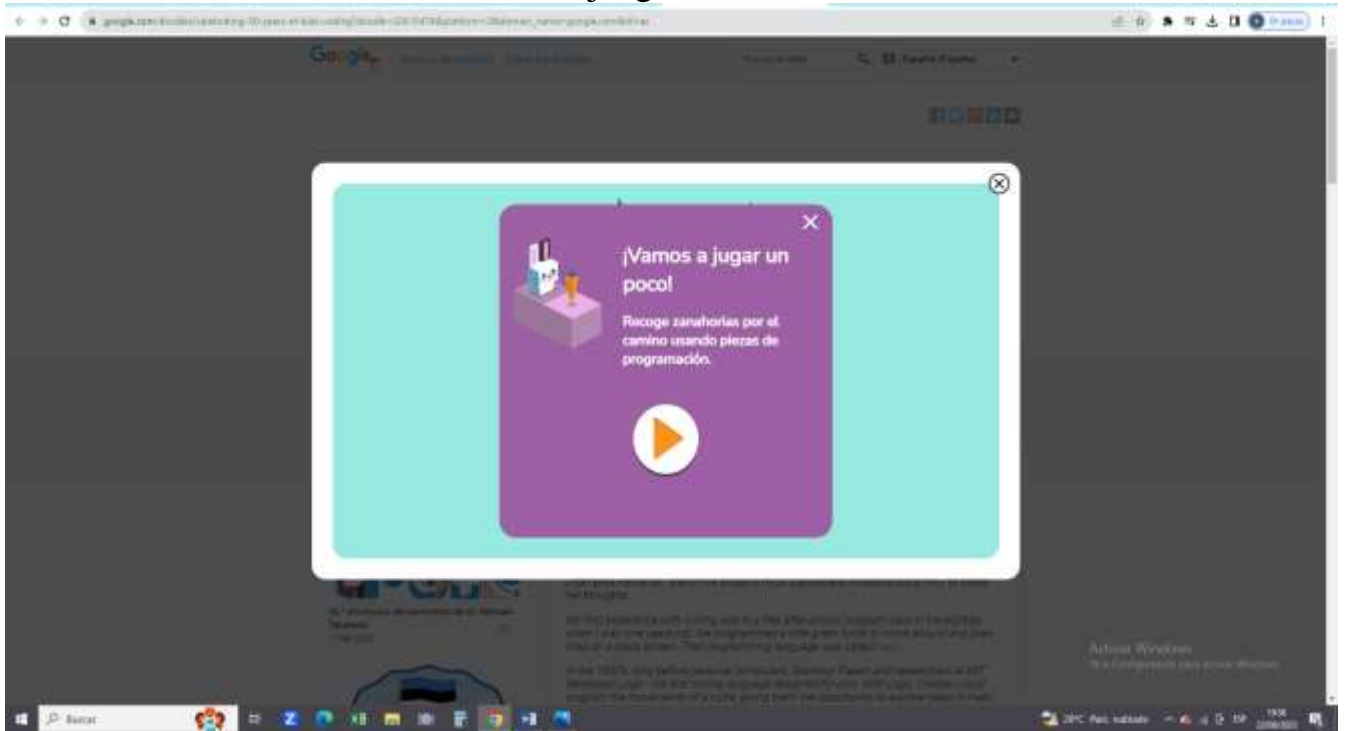
DANIELA SOFÍA CALDERÓN GÓMEZ 1296223

INGENIERIA INDUSTRIAL

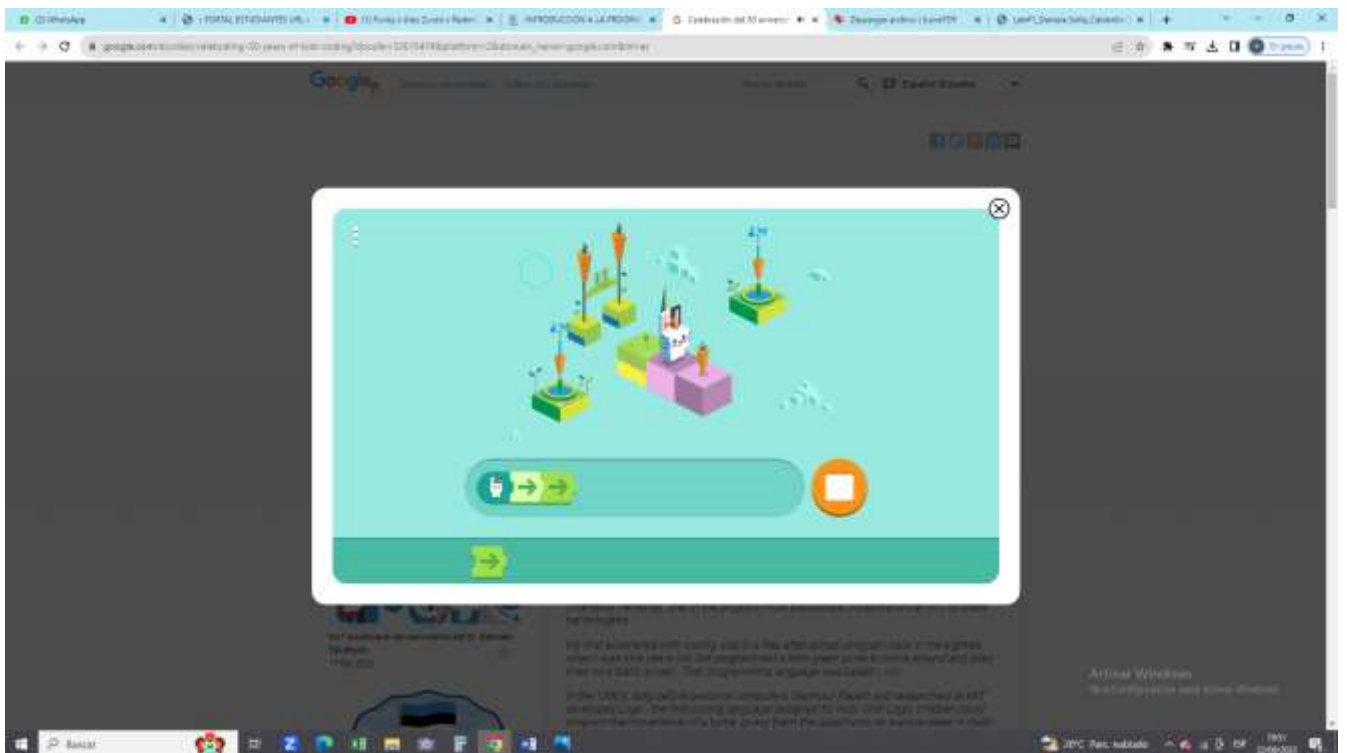
GUATEMALA, 22 DE AGOSTO DE 2023

1. Juego Doodle

- Iniciar Familiarizándonos con el juego



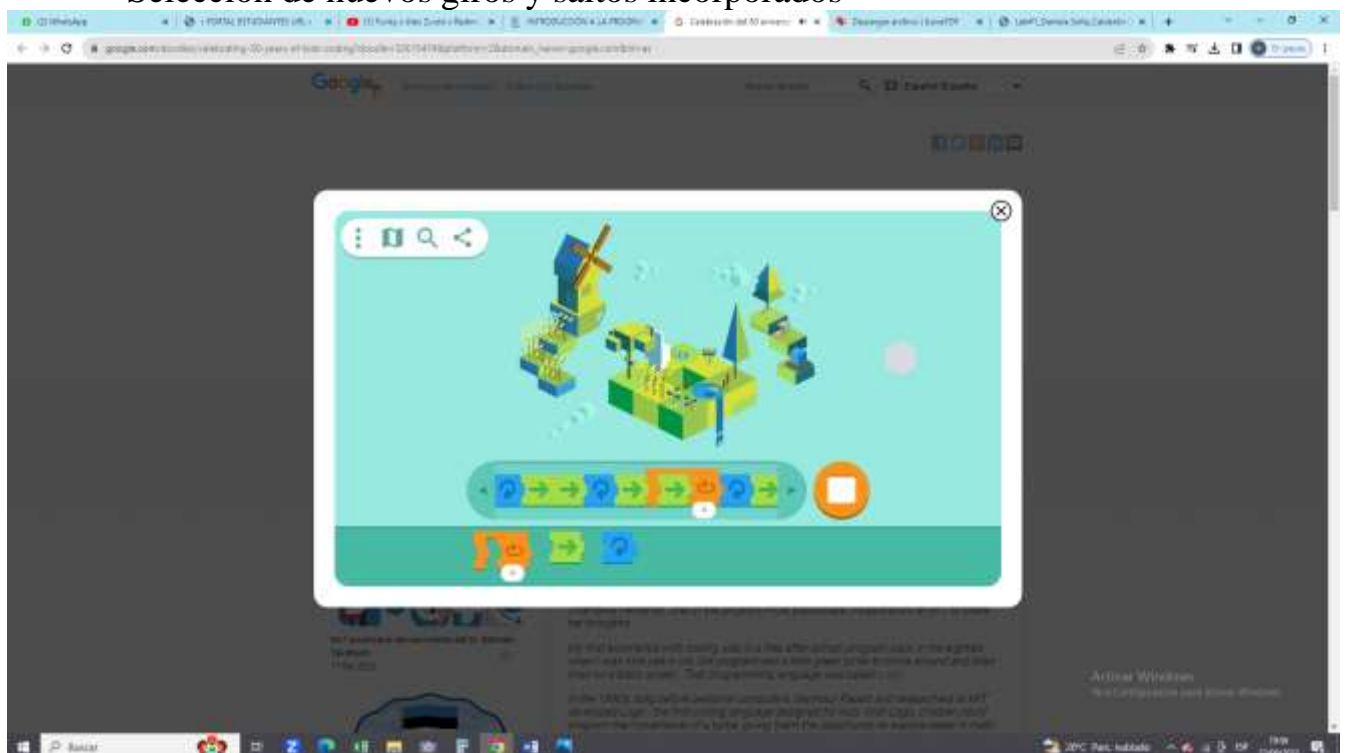
- Dar los saltos correspondientes a lo que necesita llegar



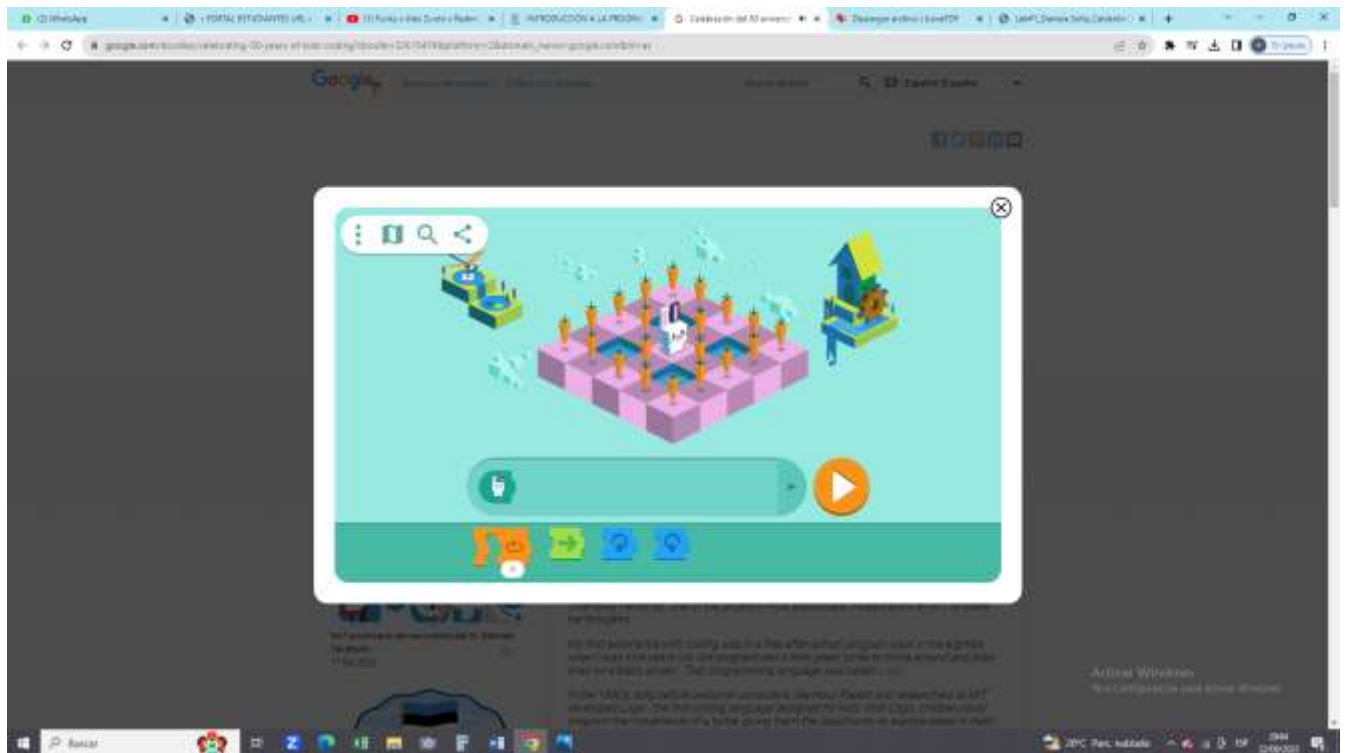
- Ahora conjugar con giros y saltos para programar al conejito



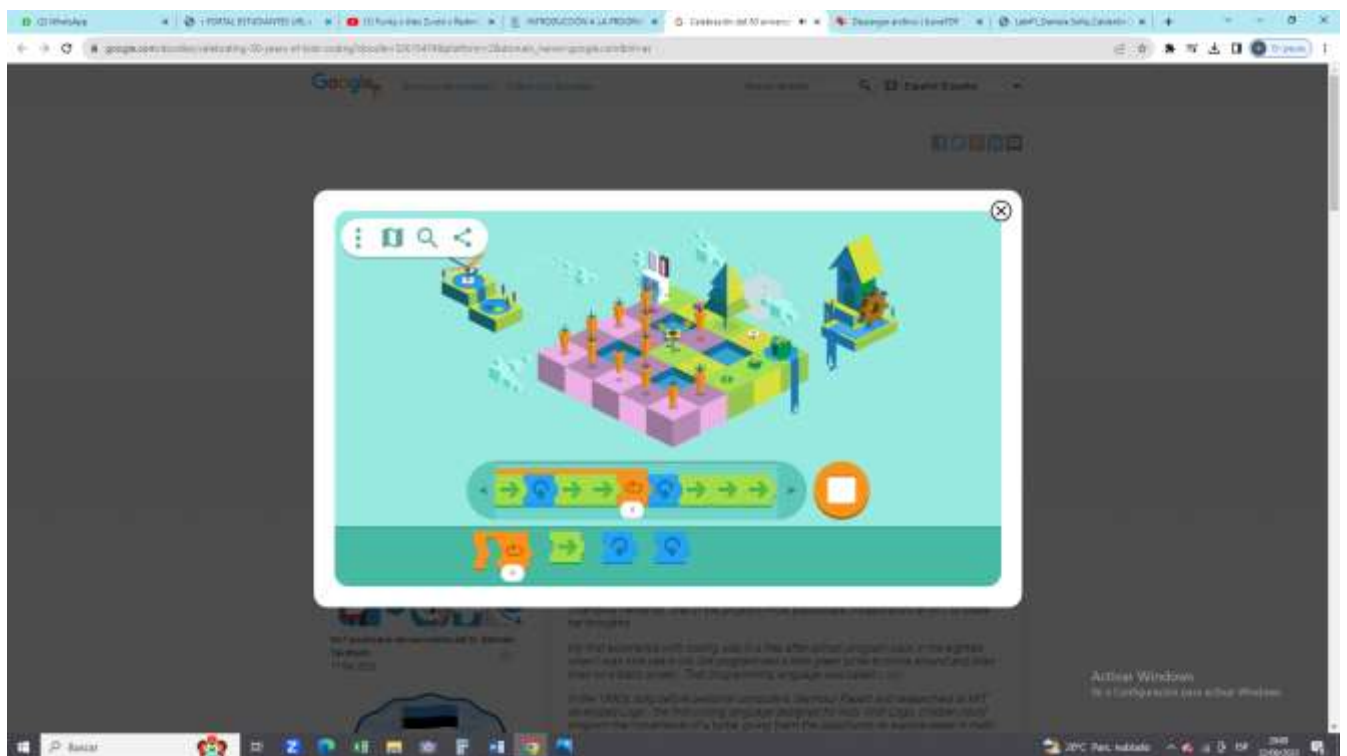
- Selección de nuevos giros y saltos incorporados



- Encontrar la solución más fácil para pasar por todas las zanahorias



- Corroborar que lo seccionado para los saltos i giros sea lo indicado



- Completar los 5 niveles, con cada rango de dificultad



1. Observando donde debe pasar el ratón y siguiendo las instrucciones, la entrada que debe ingresar debe de ser el 3 porque hay menos intersecciones entre los tubos y su llegada seria la mas fácil

TAREA 1: ¿Por dónde va?

Pensamiento algorítmico

Un ratón de laboratorio, llamado XC4, ha sido entrenado por científicos. En un experimento, está situado en la entrada de un sistema de cañerías y el objetivo es que llegue al queso que se encuentra al final del quinto caño. Estas son las instrucciones que siempre sigue XC4:

1. Bajá por el tubo hasta que aparezca un túnel nuevo.
2. Cada vez que se encuentre con un túnel nuevo, debe atravesarlo.
3. Vuelva a la instrucción 1.

PREGUNTA

¿En cuál entrada debería ingresar el ratón para llegar al queso?

© Todos los derechos reservados Universidad Rafael Landívar URL

Desafío

1

Introducción al Pensamiento Computacional



Integrantes del grupo

Daniela Sofia Calderón Gómez

Fecha

22/08/2023

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



¿Qué aprendieron?

A poder ver las posibilidades de programar de programas ya creados

¿Qué fue interesante?

Ver como hasta en juegos uno esta programando

¿Qué dudas quedan?

Por el momento ninguna duda

¿Cómo ayudó la práctica a reforzar los conceptos teóricos?

Los problemas que pueden suceder al momento de programar, y corresponder a las soluciones mas cortas que nos ayudaran a facilitar, como con la calidad, la colaboración, y una descomposición