

Universidad Rafael Landívar

Catedrático: Ing. Luis Aguilar

Laboratorio #2

INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN



Edwin Chaclán

1068623

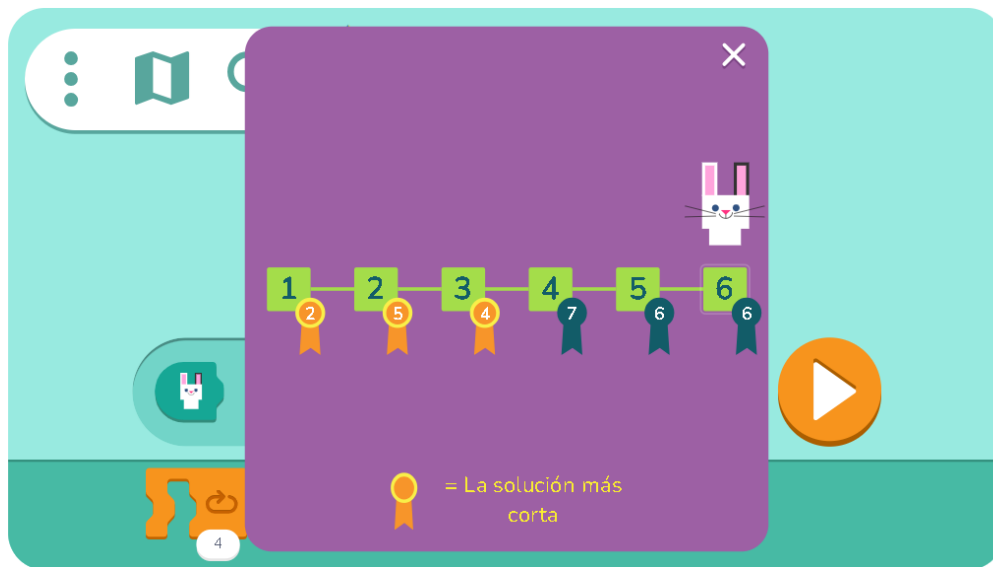
Guatemala 17 de agosto de 2023

JUEGO DOODLE

La secuencia de pasos que fue utilizada para completar el nivel 5 de este juego fue la siguiente:

Primero se colocó el primer bucle (4 reps) en el cual avanzó 2 veces y luego giró a la derecha para completar un cuadrado. Al finalizar este bucle se colocaron 3 bucles de la misma manera pero girando a sentido antihorario. Para completar este minijuego.

Figura No.01: Juego terminado



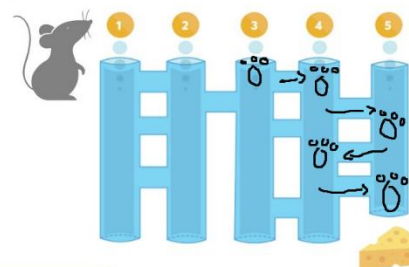
(Fuente propia)

JUEGO RATÓN

En este juego se debía identificar el bucle que utilizaba el ratón, en este caso encontrar el queso, pero cada vez que veía un nuevo tubo lo seguía por lo que el camino que lo llevó al queso fue entrando por el tubo No.03 , ya que siguiendo estas instrucciones consigue su objetivo.

Figura No.02: Juego ratón

- 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?

(Fuente propia)

Desafío

Introducción al Pensamiento Computacional



Integrantes del grupo

Edwin Chacón

Fecha:

17/08/2023

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?

Pensamiento computacional

¿Qué fue interesante?

Como los niños aprenden desde antes

¿Qué dudas quedan?

N/A

¿Cómo ayudó la práctica a reforzar los conceptos teóricos?

utilizar bucles, pensamiento computacional, ratón y condicionales.