

SA-LPD6 - Ejercicio de lógica de programación 6 (1 hora, asincrónico)

Objetivos de la sesión	<ul style="list-style-type: none"> • Seguir una serie lógica de pasos para resolver problemas específicos. • Aplicar tus conocimientos de programación para resolver problemas específicos. • Utilizar las mejores prácticas de programación. • Extraer los requerimientos para un sistema a partir de enunciados.
Puntos clave	<ul style="list-style-type: none"> • La lógica de programación es aplicada en mayor o menor medida cada vez que escribimos código. • La lógica de programación es la organización y planificación coherente de las instrucciones del programa para que su objetivo sea alcanzado o logrado. Dentro de ello hay una serie de patrones que se repiten en todos los lenguajes, como el uso de variables, métodos o funciones, condicionales y bucles. • Podemos desarrollar nuestra lógica de programación al escribir algoritmos que nos ayudan a resolver un problema pero también ver los pasos que debemos seguir. • Un algoritmo es un conjunto de pasos secuenciales y ordenados que permiten lograr un objetivo.
Habilidades de comportamiento y mentalidades	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidad de comportamiento: Orientación al Detalle • Mentalidad: Mentalidad de crecimiento
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • El instructor revisará las soluciones en los repositorios de GitHub para evaluar el conocimiento de los participantes y cómo solucionan los problemas de código.

Tiempo	Actividad
3 min	Apertura
55 min	Práctica de invertir texto
2 min	Cierre

Apertura (3 min)

SA-LPD6 - Ejercicio de lógica de programación 6 (1 hora, asincrónico)

Tipo de actividad:	Lectura
Texto:	<p>¡Bienvenido a esta sesión de refuerzo de lógica de programación!</p> <p>Esta sesión tiene como objetivo el desarrollo de tu lógica de programación, esto a través de un desafío de código que tendrás que resolver individualmente. Para que esto suceda debes esforzarte para llegar a una solución, ya que si solo copias el código, no desarrollarás tu potencial.</p> <p>Recuerda que la lógica de programación es una habilidad muy buscada por las empresas, por lo que, entre más la desarrolles, mejores oportunidades se te presentarán. Y la forma de desarrollarla es a través de la práctica.</p> <p>En esta sesión aplicarás los conocimientos adquiridos a lo largo de las sesiones técnicas y te pondrás a prueba.</p> <p>Al final de esta sesión, podrás:</p> <ul style="list-style-type: none">• Seguir una serie lógica de pasos para resolver problemas específicos.• Aplicar tus conocimientos de programación para resolver problemas específicos.• Utilizar las mejores prácticas de programación.• Extraer los requerimientos para un sistema a partir de enunciados.
Recursos:	N/A

Práctica de invertir texto (55 min)

Tipo de actividad:	Lectura
Texto:	<p>¡Aplica tus conocimientos en programación para resolver el siguiente problema!</p> <p>Instrucciones:</p>

SA-LPD6 - Ejercicio de lógica de programación 6 (1 hora, asincrónico)

	<ul style="list-style-type: none">● Crear un programa en Java que realice lo siguiente:<ul style="list-style-type: none">○ Debe solicitar al usuario por consola una palabra o frase.○ Debe mostrar por consola el texto escrito al revés.○ Entrada:<ul style="list-style-type: none">■ eduardo○ Salida:<ul style="list-style-type: none">■ odraude● Al final de tu práctica, tienes que subir el ejercicio a tu repositorio de GitHub.● Colócalo en un repositorio llamado “logica-programacion-6” <p>Sugerencias:</p> <ul style="list-style-type: none">● Puedes escribir tu código directamente en tu clase Main.● Para ayudarte puedes desarrollar un algoritmo y el pseudocódigo.
Recursos:	N/A

Cierre (2 min)

Tipo de actividad:	Lectura
Texto:	<p>Gracias por trabajar en esta sesión sobre lógica de programación.</p> <p>A estas alturas debes poder:</p> <ul style="list-style-type: none">● Seguir una serie lógica de pasos para resolver problemas específicos.● Aplicar tus conocimientos de programación para resolver problemas específicos.● Utilizar las mejores prácticas de programación.

SA-LPD6 - Ejercicio de lógica de programación 6 (1 hora, asincrónico)

	<ul style="list-style-type: none">• Extraer los requerimientos para un sistema a partir de enunciados. <p>¡Esperamos verte pronto!</p>
Recursos:	N/A