

<sup>a</sup>Facultad de Ingeniería  
Catedrática: Maria del Carmen Castillo Martini  
Tarea Parte B  
Introducción a la Programación

# **ACTIVIDAD A: Mitigación de Errores**

Oscar Andrés Gómez Morales / 1098122  
Angel Andres Fuentes Cornejo / 1162522  
Rodrigo Antonio José Carrillo López / 1073522  
María Trujillo García / 1124722  
Pablo Daniel Muralles Liquidano / 1151322  
Fryda Alejandra Orellana Castillo / 1024822

Guatemala, 06 de septiembre del 2022

## **MITIGACIÓN DE ERRORES**

***Con el proceso desarrollado.***

★ ***Revisar la redacción para evitar defectos gramaticales y lógicos.***

***- Redacción original:***

1. Ir a una máquina dispensadora
2. Verificar si funciona la máquina
3. Observar el código del producto que se quiere elegir
4. Ingresar el código
5. Insertar el dinero que cuesta el producto.
6. Abrir la cajuela o el espacio donde se encuentra el producto.
7. Recoger el producto.

***- Redacción corregida:***

1. Buscar una máquina dispensadora croquis (URL)
2. Verificar si funciona la máquina
  - a. La luz encendida
  - b. Si está enchufada a la pared
3. Ver el monto de dinero que acepta la máquina
  - a. Quetzales (5,10,20,50)
  - b. Monedas de 1 quetzal
4. Observar el código del producto
5. Ingresar el código (código de 3 dígitos)
6. Insertar el monto del producto
7. Abrir el espacio o cajuela donde se encuentra el producto
8. Recoger el producto

★ ***Crear un glosario.***

1. **Máquina:** Objeto fabricado y compuesto por un conjunto de piezas ajustadas entre sí que se usa para facilitar o realizar un trabajo determinado, generalmente transformando una forma de energía en movimiento o trabajo.
2. **Dispensar:** Otorgar, conceder o distribuir algo.
3. **Máquina dispensadora:** es una máquina que proporciona aperitivos, bebidas, golosinas y otros productos a los consumidores. Se trata de vender sin la presencia de un dependiente para cobrar los artículos.
4. **Dinero:** Conjunto de monedas y billetes que se usan como medio legal de pago.

5. **Producto:** Objetos que se encuentran en la máquina para la venta pública.

★ **Estrategías para mitigar errores**

1. Buscar una máquina dispensadora croquis (URL) **(Error: leer de manera incorrecta el mapa)**
2. Verificar si funciona la máquina **(Error: puede que no esté encendido)**
  - a. La luz encendida
  - b. Si está enchufada a la pared
3. Ver el monto de dinero que acepta la máquina
  - a. Quetzales (5,10,20,50) **(Error, si se ingresa un billete de 100 quetzales no se acepta el billete)**
  - b. Monedas de 1 quetzal **(Error, si se ingresa 25 centavos de quetzal, no acepta la moneda)**
4. Observar el código del producto (Error, observar mal el código)
5. Ingresar el código (código de 3 dígitos) **(Error, ingresar código erróneo, no acepta)**
6. Insertar el monto del producto **(Error: ingresar diferente el monto o la cantidad de dinero)**
7. Abrir el espacio o cajuela donde se encuentra el producto **(Error, la máquina se trabe o no devuelve el producto)**
8. Recoger el producto