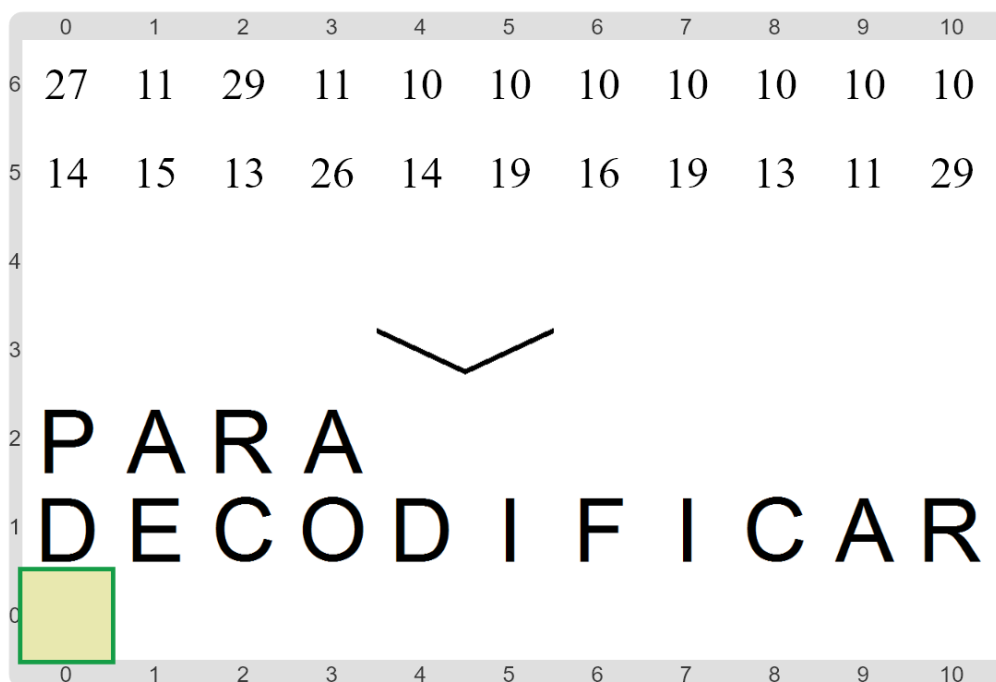


Actividad 1. En los ojos de la compu

En esta actividad tenés que construir un programa que se encargue de *decodificar* un mensaje que aparece codificado en el escenario. El mensaje tiene la forma de una lista de números, y sabemos que cada número representa el código de una letra. Tu trabajo es obtener la lista de letras a partir de esos números (o sea *transformar* la lista de números en una lista de letras). Por suerte, la función para decodificar una letra ya viene hecha: `letraDelCódigo_` dado un código, devuelve la letra correspondiente.

Así se vería un posible escenario final exitoso:



¿Cómo transformar una lista en otra? ¡Ahora es el momento de poner en acción las cosas que aprendimos durante el curso!

Pastilla: “En los ojos de la compu”

La actividad la llamamos así porque las computadoras representan las letras a través de números (en realidad, representan TODO a través de números... :)). Entonces, si fuésemos como una computadora (o sea, si estuviésemos en sus ojos) en lugar de ver las letras, veríamos los números.

Pastilla: ¿Cómo se codifican las letras en las máquinas actuales?

Los números que usan las computadoras reales no son exactamente los mismos que te mostramos acá; y de hecho, no hay una única codificación para las letras y símbolos. Para saber más, podés leer sobre el `_código ASCII_` (uno de los primeros códigos estandarizados de las computadoras) y también sobre `UNICODE` (una familia de estándares para definir la mayoría de las codificaciones que se usan actualmente; la ventaja de `UNICODE` es que sus códigos permiten representar letras en multitud de idiomas diferentes, y no solamente en inglés, como el `ASCII`).