

Ian Pablo Salguero Woc
Laboratorio Introducción a la Programación
Carnet: 1151222
Sección 02

CANVA SEMANA 2

Etapas para la resolución del problema:

- Comprender el problema
- Elaborar el plan
- Ejecutar el plan
- Revisar y verificar el plan

Técnicas aplicadas:

- Reflexión
- Análisis
- Diseño
- Programación

Actitudes:

- Perseverancia
- Experimentación
- Creatividad

-Pensamiento divergente debido a que se podían plantear diferentes soluciones hacia un mismo problema.

¿Qué aprendí?

Aprendí a diseñar un algoritmo básico de programación el cual permitiera al conejo conseguir todas las zanahorias, la cual era la meta del juego. Además, aprendí a cómo generar ser perseverante y darme cuenta de mis errores para repararlos y así encontrar la solución idónea para el problema.

¿Qué fue interesante?

Lo que más llamó mi atención fue la herramienta de "bucle", la cual permitía repetir una serie de pasos en el número de veces que deseáramos. Esta técnica es indispensable para optimizar el tiempo y el trabajo de programación. Realmente es una técnica sumamente útil.

¿Qué dudas quedan?

Me hubiera gustado encontrar la solución más eficaz del nivel 5.