

Universidad Rafael Landívar

Facultad de Ingeniería

Ingeniería Industrial

INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN

Catedrático: Ingeniero LUIS ENRIQUE AGUILAR ROJAS

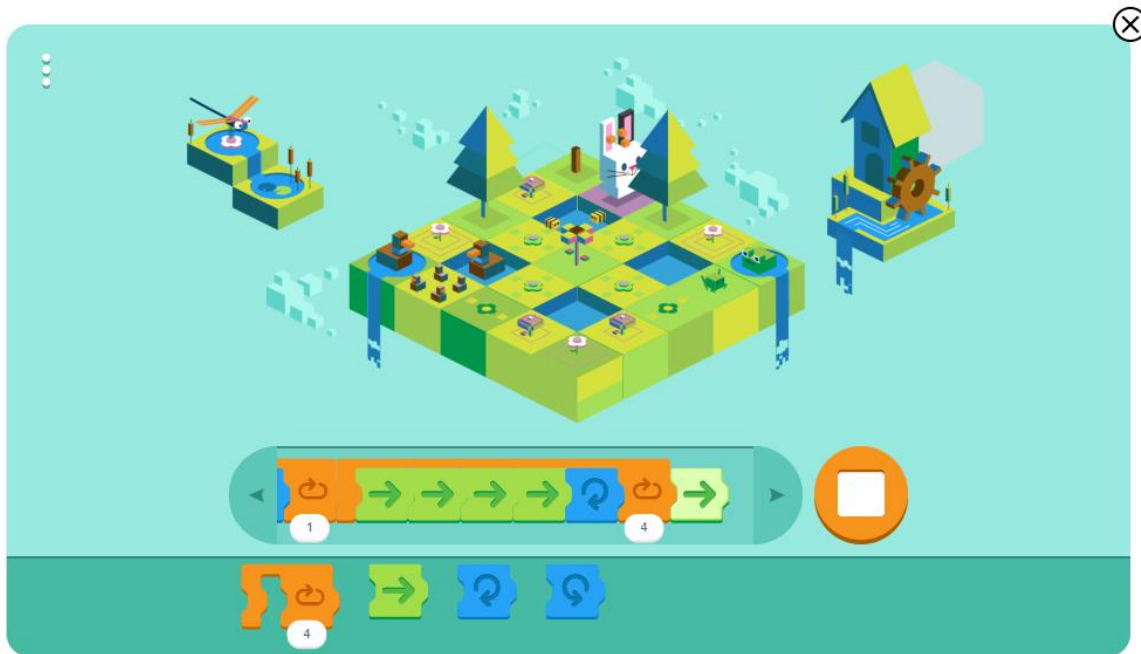
## **LABORATORIO #2**

Jorge Alejandro Contreras Rivera

Carné: 1128123

Guatemala, martes 22 de agosto de 2023.

# 1. Juego Doodle - Llegar al nivel 5 y describir la secuencia de pasos para superar el nivel



1. Decidir a que lado se empezará a avanzar. (Recomendación enfrente)
2. Avanzar 1 y dar 2 giros a la derecha.
3. Avanzar 2 y dar 2 giros a la derecha.
4. Avanzar 1, dar 1 giro a la derecha y avanzar 1.
5. Dar 2 giros a la derecha, avanzar 3 y dar un giro a la derecha.
6. En una misma casilla color naranja introducir que se repita 4 veces: Avanzar 4 veces y 1 giro a la derecha.

## 2. Completar lo solicitado en imagen adjunta, tarea el ratón y el laberinto.



# TAREA 1: ¿Por dónde va?

## Pensamiento algorítmico

Un ratón de laboratorio, llamado XC4, ha sido entrenado por científicos. En un experimento, está situado en la entrada de un sistema de cañerías y el objetivo es que llegue al queso que se encuentra al final del quinto caño. Estas son las instrucciones que siempre sigue XC4:

- 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?

© Todos los derechos reservados Universidad Rafael Landívar URL

## 3. Archivo CANVA

<b>Etapas para la resolución de problemas que se aplicó</b> <ul style="list-style-type: none"><li><input checked="" type="checkbox"/> Comprender el problema</li><li><input type="checkbox"/> Elaborar el plan</li><li><input type="checkbox"/> Ejecutar el plan</li><li><input type="checkbox"/> Revisar y verificar el plan</li></ul>	<b>Técnicas aplicadas</b> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Reflexión</li><li><input checked="" type="checkbox"/> Análisis</li><li><input type="checkbox"/> Diseño</li><li><input type="checkbox"/> Programación</li><li><input type="checkbox"/> Aplicación</li></ul>	<b>Actitudes aplicadas</b> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Perseverancia</li><li><input checked="" type="checkbox"/> Experimentación</li><li><input type="checkbox"/> Creatividad</li></ul>	<b>Tipo de pensamiento utilizado y cómo</b> <div><div><b>CONVERGENTE</b><b>SOLUCIÓN</b></div><div><b>DIVERGENTE</b><b>PROBLEMA</b></div></div>
<b>¿Qué aprendieron?</b> <p>A realizar un repositorio para guardar cualquier tipo de archivo en github</p> <b>¿Qué fue interesante?</b> <p>Conocer que es un repositorio</p> <b>¿Qué dudas quedan?</b> <p>No hay dudas.</p>		<b>¿Cómo ayudó la práctica a reforzar los conceptos teóricos?</b> <p>En relación a las propiedades de los logaritmos, seguimos los pasos junto al catedrático para aprender a utilizar la página llamada github.</p>	