

Actividad #1:

Las vacaciones están a punto de terminar, Ferjo se da cuenta de que no tiene una mochila para llevar los libros a la universidad, así que corre al centro comercial y compra la mochila que le pareció más bonita, con lo que el problema parecía resuelto. Sin embargo, el primer día de clases, Ferjo se da cuenta de que los libros no caben en la mochila nueva.

- ¿Por qué la manera de resolver el problema no fue la mejor?

Porque para resolver su problema, Ferjo debió tomar en cuenta los datos adicionales al problema y así asegurarse que la mochila nueva satisficiera sus necesidades efectivamente.

Para esto, pudo haber utilizado instrumentos de medición y asegurarse de las dimensiones que requería para la mochila.

- ¿Qué le faltó a Ferjo?

Ferjo omitió la comprensión del problema y, por tanto, no desarrolló un plan con los requerimientos adecuados, ni la búsqueda necesaria.

- ¿Ud. cómo lo hubiera resuelto? (Tomando en cuenta el pensamiento computacional)

En mi caso, hubiera estimado la cantidad de material que requería llevar en la mochila. Siguiendo las indicaciones de mi horario de clases y el tamaño de cada cuaderno y libro.

Al haber reconocido cuánto material necesito llevar y sus dimensiones estimadas, hubiera procedido a investigar qué tiendas ofrecen una mochila con las dimensiones necesarias (y espacio adicional) y que cumpla con mi gusto personal, para finalmente dirigirme a la tienda y realizar la compra del artículo u ordenarlo por medio de la tienda virtual.

Actividad #2:

Elabore un algoritmo (serie de pasos lógicos, escrito en forma narrativa), de programación desconectada, para poder desplazarse desde su asiento elegido dentro del laboratorio de clases hacia la puerta de salida del fondo del salón

INICIO

1. Deslizar el teclado para guardarlo
2. Ponerme de pie
3. Girar 90 grados hacia la derecha
4. Avanzar dos pasos

Laboratorio #2
Sccción 07
Jade Jasmin Ventura Cotom
1052624

5. Girar 90 grados a la derecha
 6. Avanzar dos pasos
 7. Girar 90 grados hacia la izquierda (para ver hacia la puerta)
 8. Avanzar hasta la puerta
- Si (La puerta está cerrada)
- a. Extender un brazo
 - b. Girar la perilla
 - c. Empujar la puerta para abrirla

Else

- a. Avanzar hasta salir

FIN

Actividad #3:

PREGUNTAS:

1. ¿Qué patrón observa?
2. ¿Qué valor es el que cambia en el mensaje?
3. ¿Cuál es la condición para que se deje de mostrar el mensaje?
4. Defina el algoritmo

INICIO

1. Asignar un valor a la cantidad inicial de botellas ($x=99$)
2. Siempre y cuando $x \geq 0$
 - a. Escribir "x" + "botellas de agua en la pared, " + "x" + "botellas de agua." + "Toma una abajo, pasa a tu alrededor,
 - b. $x-1=x$

Else

- a. Parar el ciclo

FIN

Iteraciones de prueba:

1. X se le asigna 99
2. Primera iteración

Laboratorio #2

Sección 07

Jade Jasmin Ventura Cotom

1052624

- a. 99 botellas...
- 3. X se va al valor de 98 (porque se restó)
- 4. ¿X es mayor o igual que 0? Sí
- 5. Segunda iteración
 - a. 98 botellas...