

Universidad Rafael Landívar

Facultad de ingeniería

Ingeniería Industrial

Laboratorio introducción a programación, sección:05

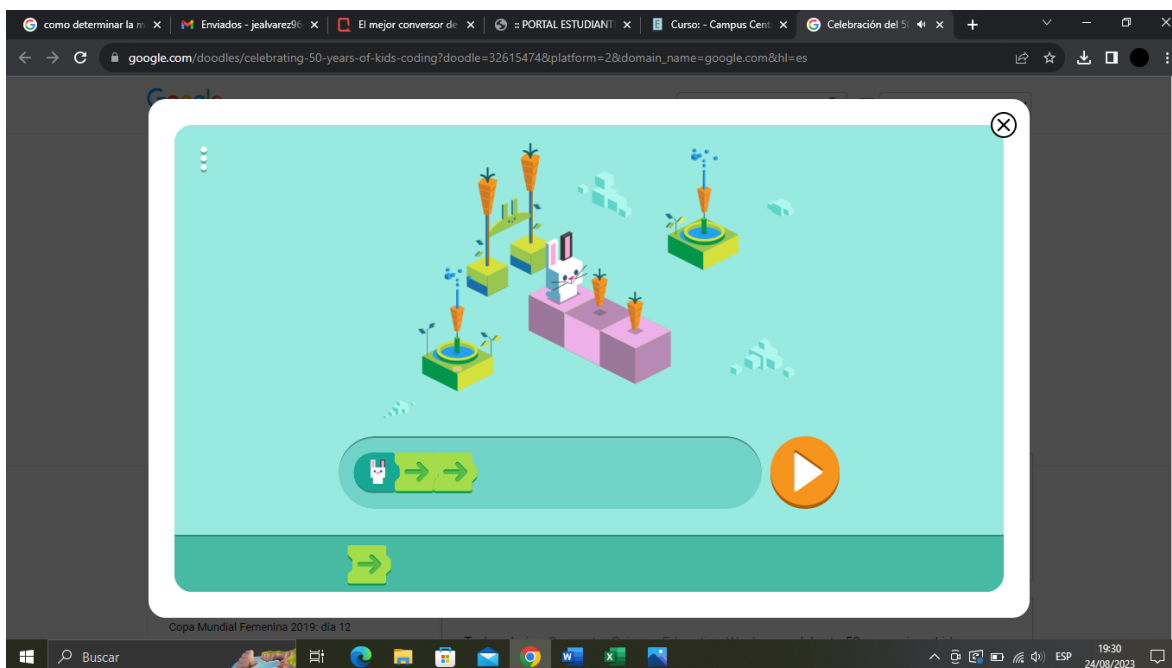
LABORATORIO#2

Jose Esteban Alvarez Aquino

Carné:1114723

Guatemala, 24 de agosto del 2023

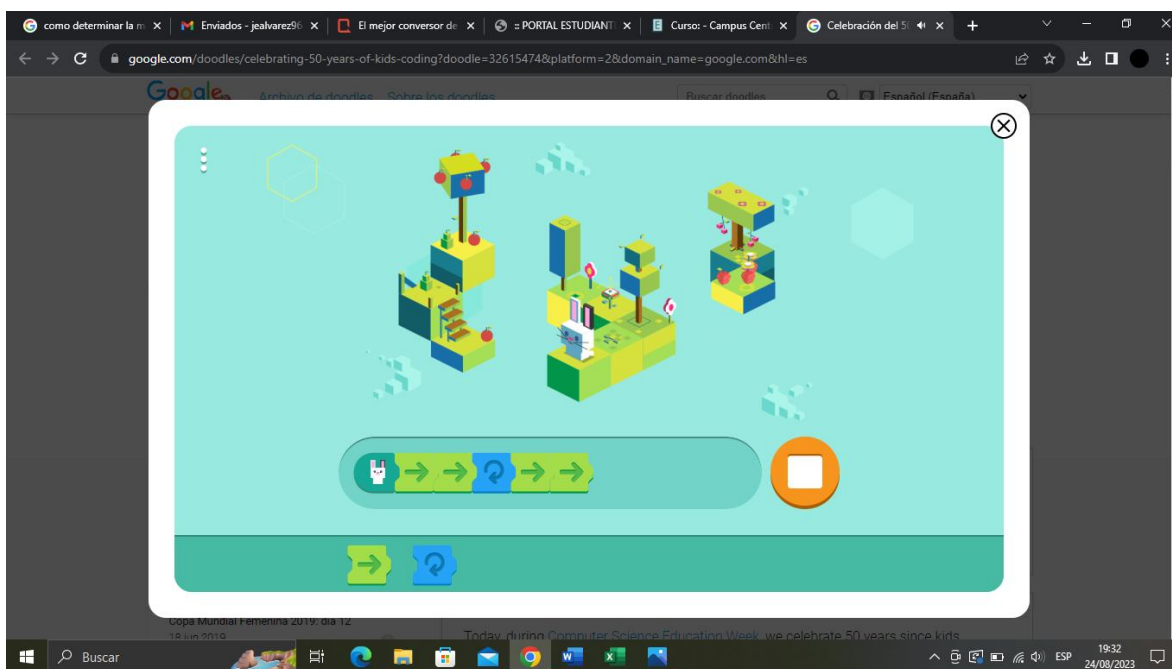
Nivel 1:



Paso 1: Contar las zanahorias

Paso 2: ingresar dos flechas para que el conejo llegará a la meta

Nivel 2:

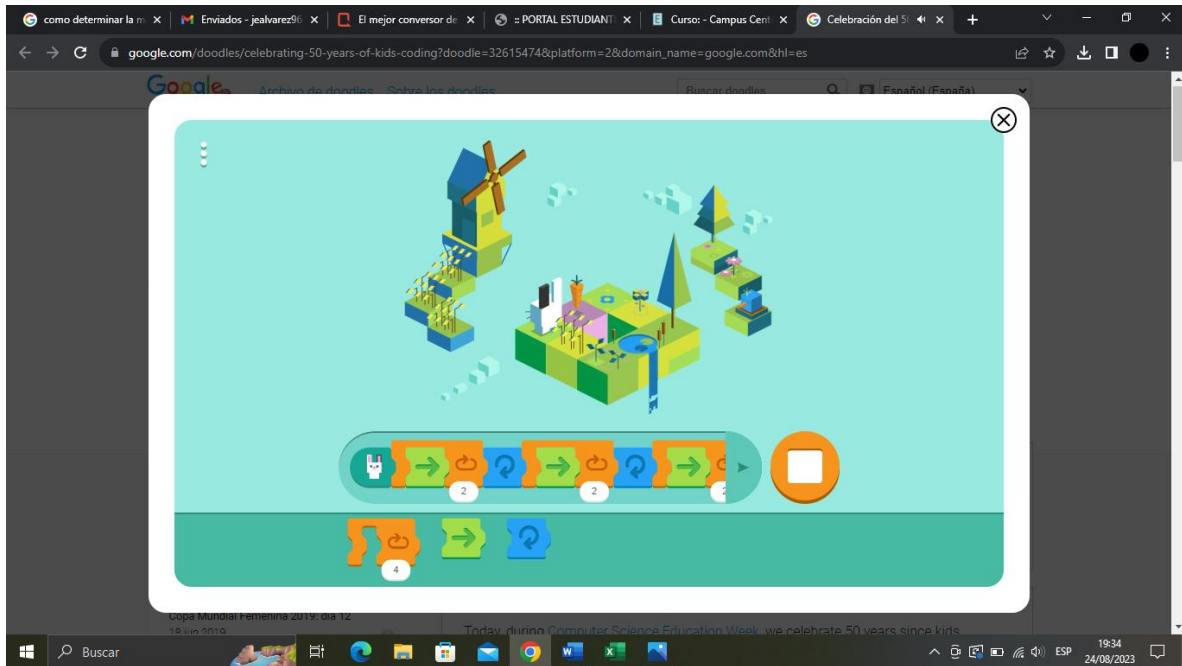


Paso 1: Colocar 2 flechas

Paso 2: Girar

Paso 3: 2 flechas para llegar a la meta

Nivel 3:



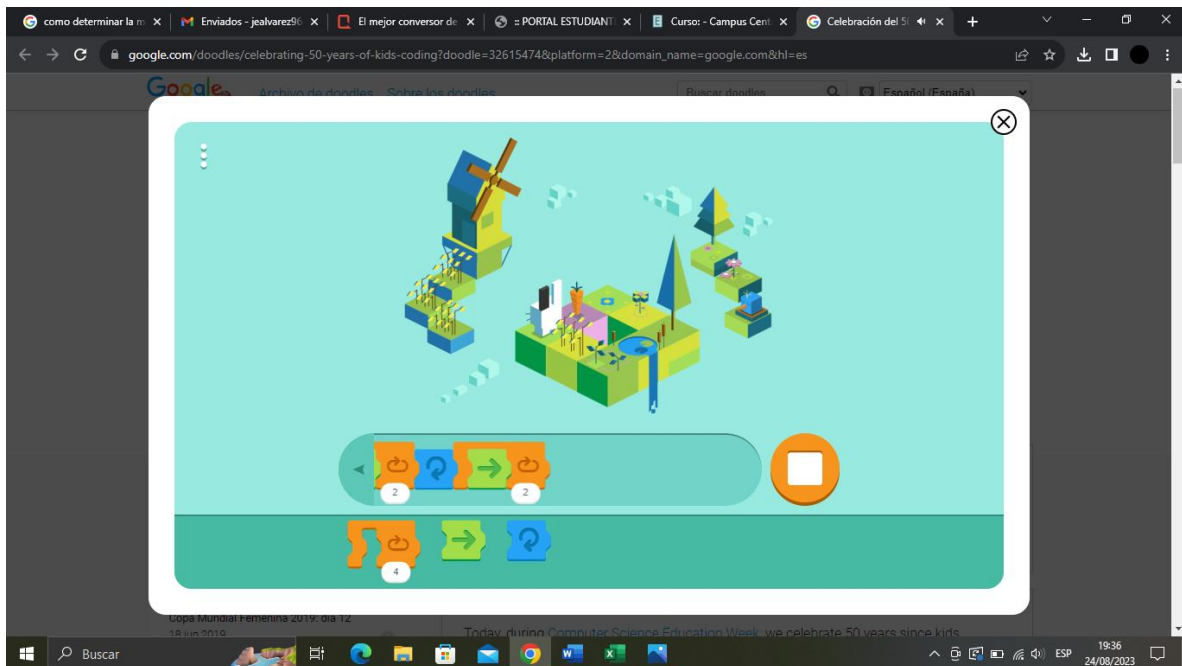
Paso 1: usar el bucer para dar dos saltos

Paso 2: girar

Paso 3: usar el bucer para dar dos saltos

Paso 4: girar

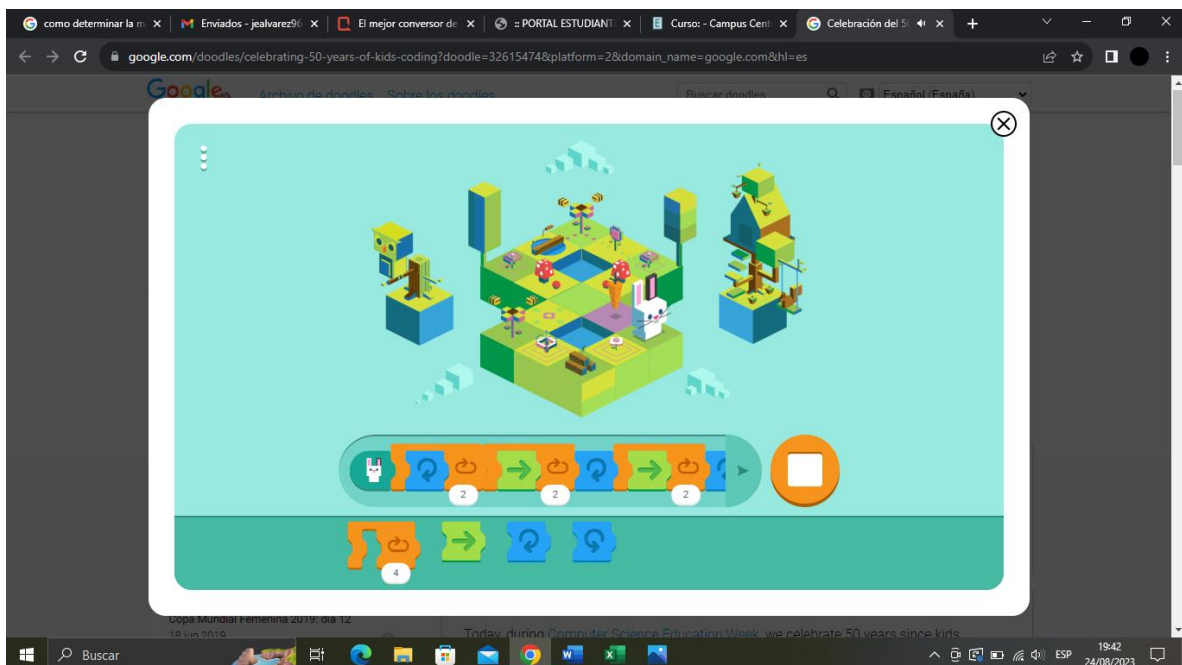
Paso 5: usar el bucer para dar dos saltos



Paso 6: girar

Paso 7: usar el bucer para dar los ultimos dos pasos

Nivel 4:

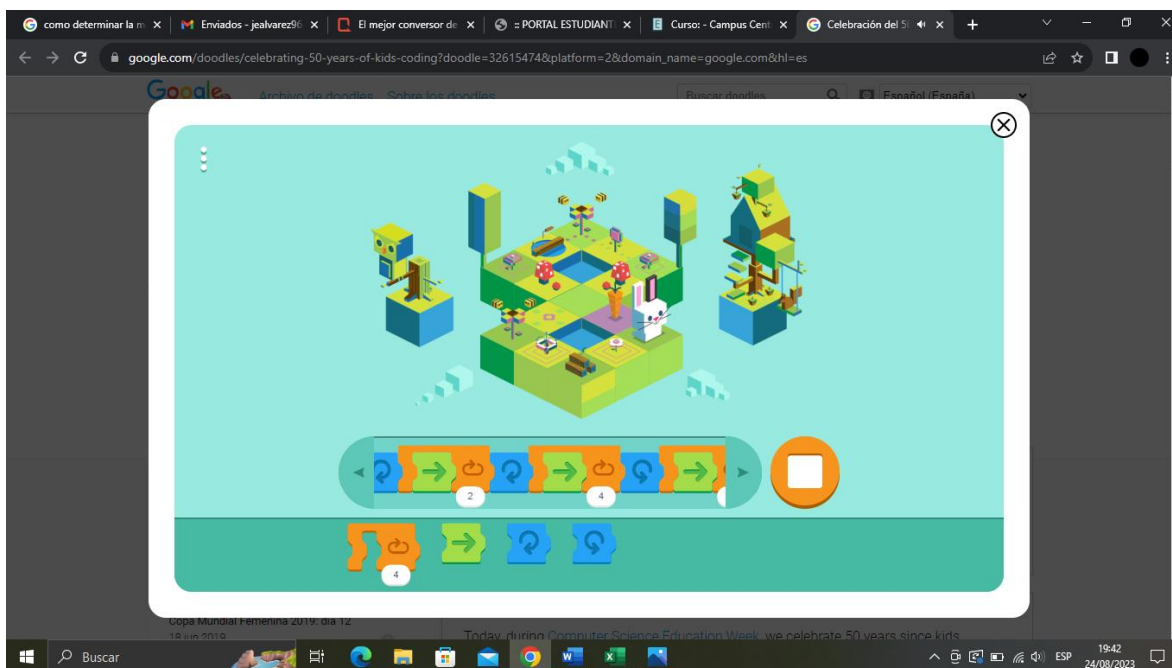


Paso 1: Dar doble giro

Pao 2: Dar doble salto

Paso 3: Dar un giro

Paso 4: Dar doble salto

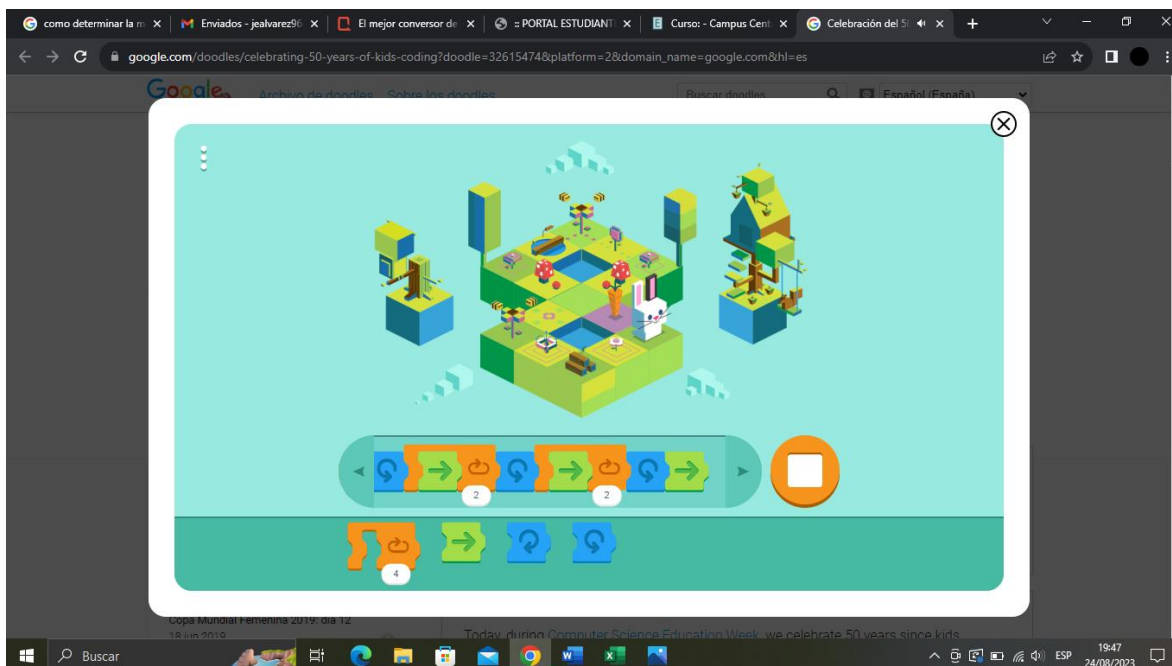


Paso 5: Dar doble salto

Paso 6: Dar un giro

Paso 7: Dar 4 saltos

Paso 8: Dar un giro



Paso 9: Dar doble salto

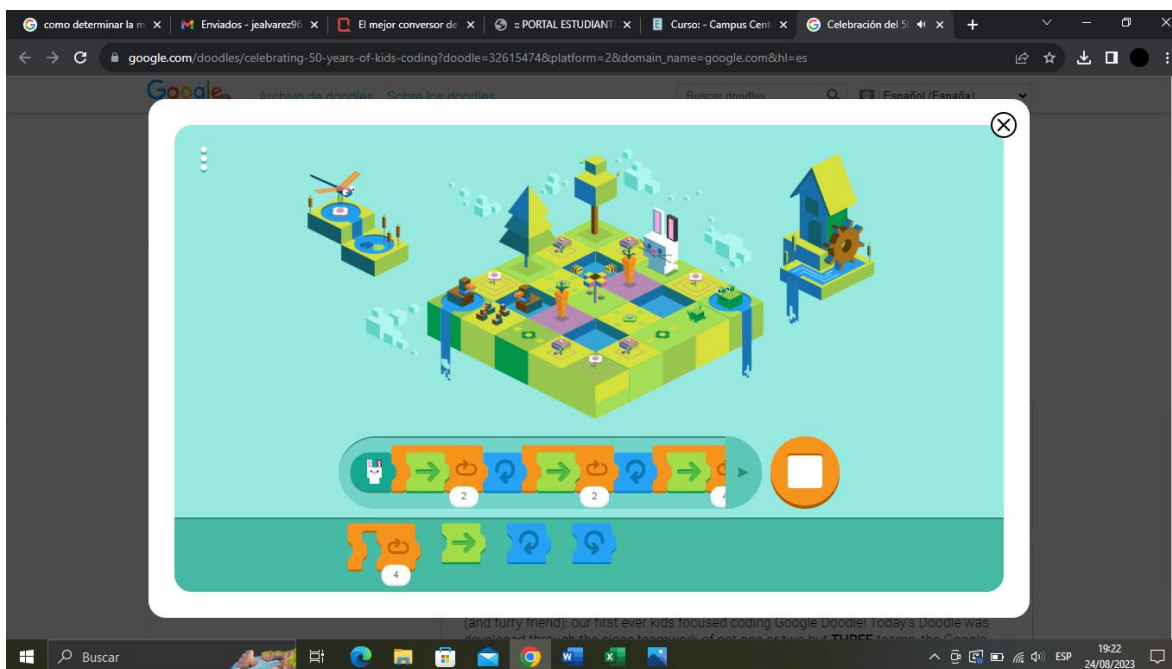
Paso 10: Dar un giro

Paso 11: Dar doble salto

Paso 12: Dar un giro

Paso 13: Dar un salto para llegar a la meta

Nivel 5:

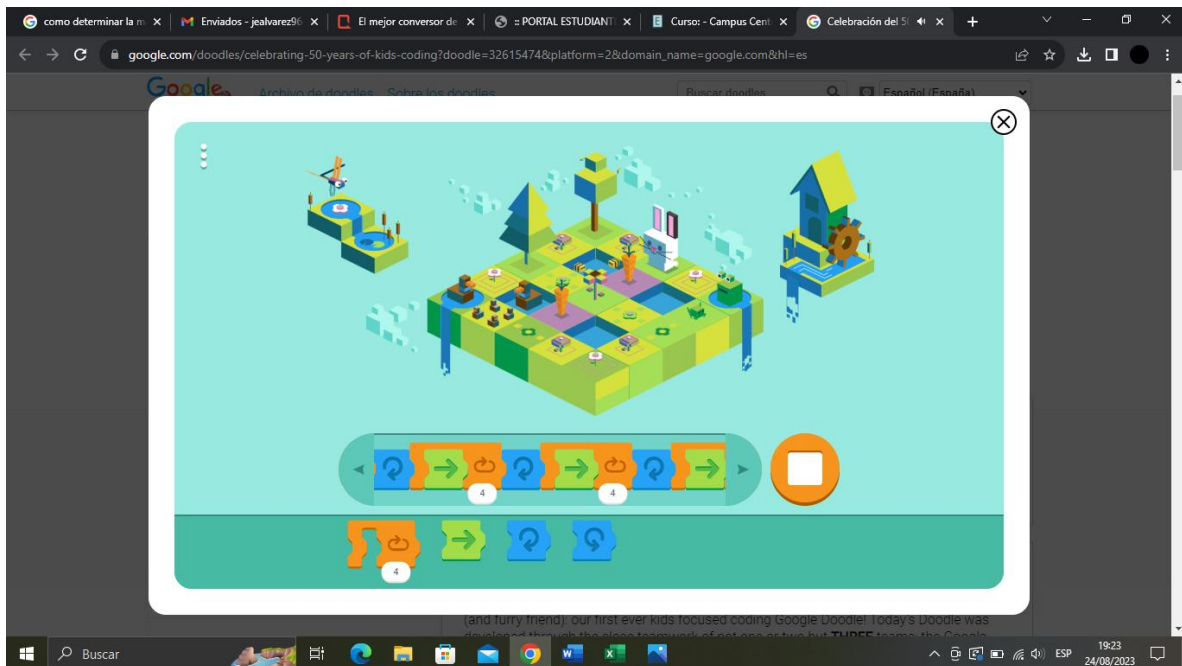


Paso 1: Dar doble salto

Paso 2: Dar un giro

Paso 3: Dar doble salto

Paso 4: Dar un giro

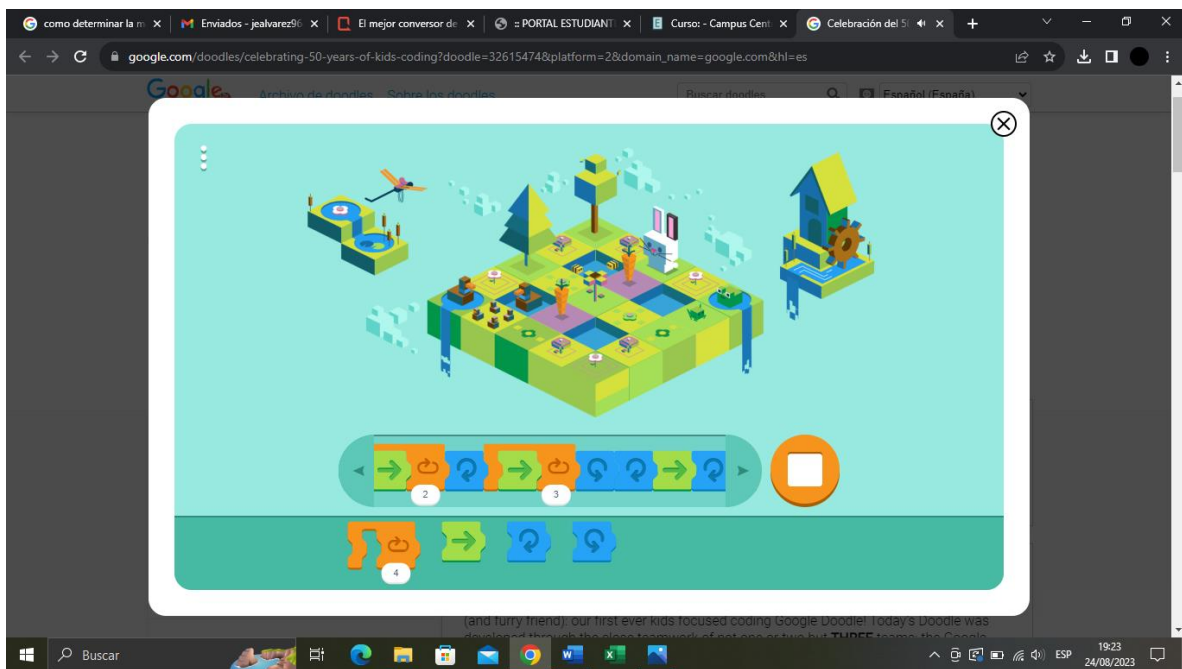


Paso 5: Dar 4 saltos

Paso 6: Dar un giro

Paso 7: Dar 4 saltos

Paso 8: Dar un giro



Paso 9: Dar doble salto

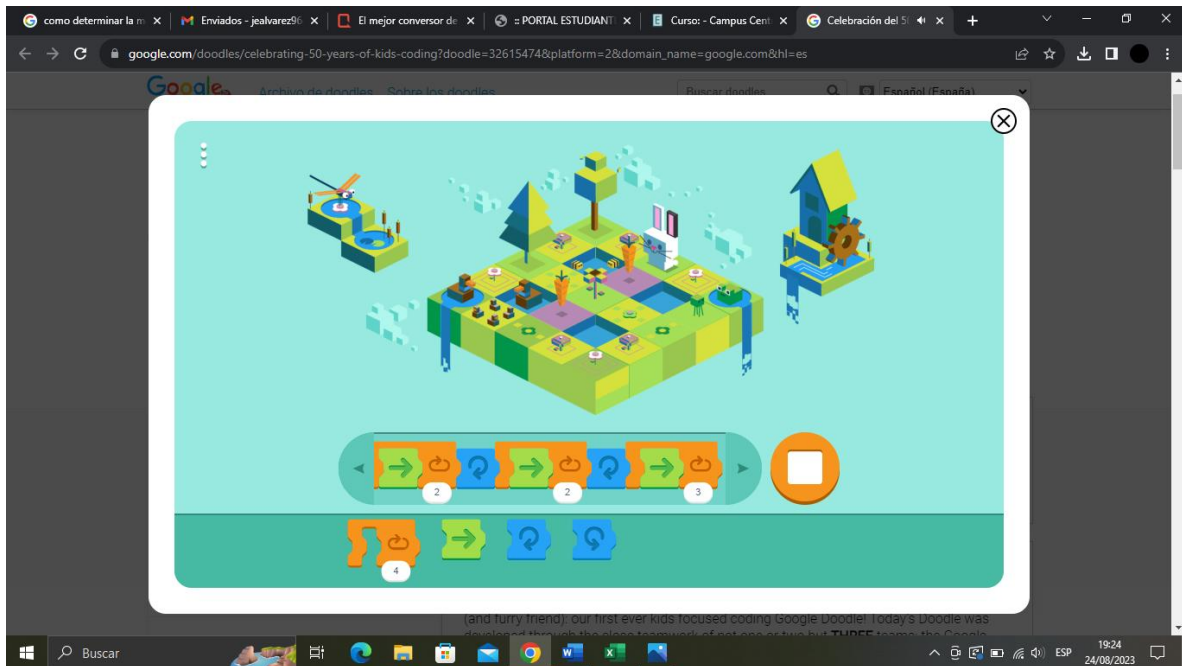
Paso 10: Dar un giro

Paso 11: Dar 3 saltos

Paso 12: Dar un giro a la derecha y luego a la izquierda

Paso 13: Dar un salto

Paso 14: Dar un giro



Paso 15: Dar dos saltos

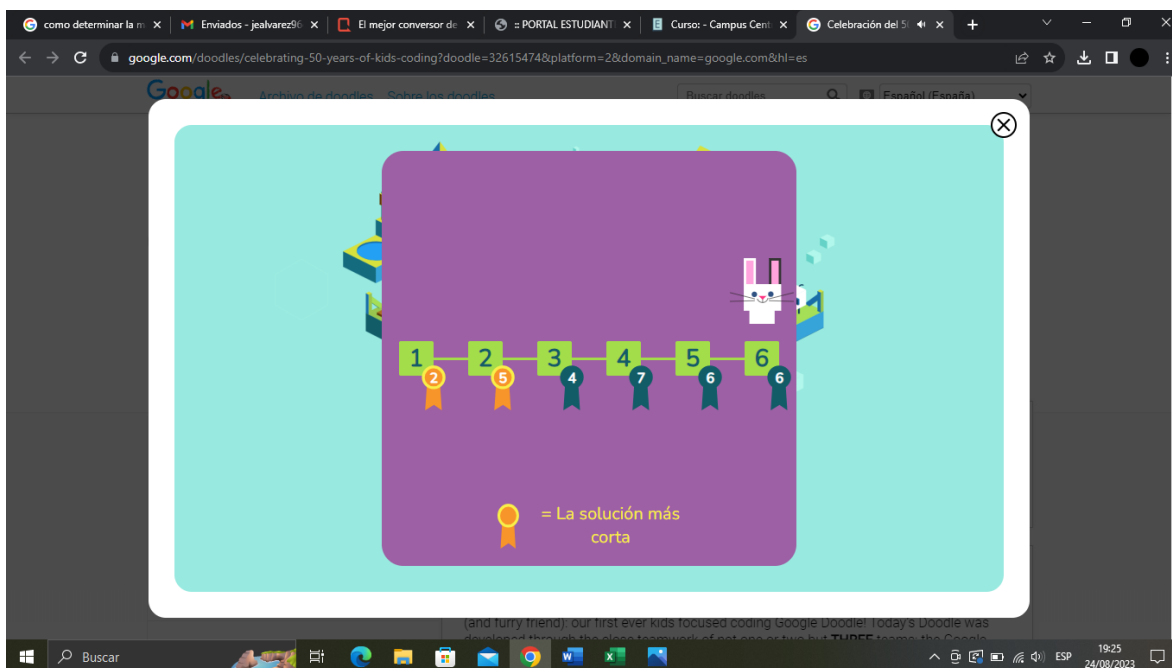
Paso 16: Dar un giro

Paso 17: Dar dos saltos

Paso 18: Dar un giro

Paso 19: Dar 3 saltos para llegar a la meta

Niveles alcanzados:



Juego del ratón:

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. Baja 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

Respuesta: La entrada correcta es la numero 1

Paso 1: Baja por el tubo uno y se encuentra con el tubo 2

Paso 2: Baja por el tubo 2 y se encuentra con el tubo 3

Paso 3: Baja por el tubo 3 y se encuentra con el tubo 4

Paso 4: Baja por el tubo 4 y se encuentra con el tubo 5

Paso 5: Finalmente baja por el tubo 5 y encuentra el queso

Canva:

Desafío		Introducción al Pensamiento Computacional		Universidad Rafael Landívar	
Integrantes del grupo		Jose Esteban Alvarez Aquino		Fecha: 24 de agosto del 2023	
Etapas para la resolución de problemas que se aplicó. <ul style="list-style-type: none">Comprender el problemaElaborar el planEjecutar el planRevisar y verificar el plan		Técnicas aplicadas <ul style="list-style-type: none">ReflexiónAnálisisDiseñoProgramaciónAplicación		Actitudes aplicadas <ul style="list-style-type: none">PerseveranciaExperimentaciónCreatividad	
		Tipo de pensamiento utilizado y cómo <div><div>CONVERGENTE SOLUCIÓN</div><div>DIVERGENTE PROBLEMA</div></div>			
¿Qué aprendieron? <p>A buscar distintas soluciones aplicando los pasos de polya</p> ¿Qué fue interesante? <p>Aplicar lo aprendido en clase con juegos que te ayudan a analizar</p> ¿Qué dudas quedan? <p>Por el momento no tengo dudas</p>		¿Cómo ayudó la práctica a reforzar los conceptos teóricos? <p>La práctica me ayudo a aplicar los pasos de polya de forma correcta, asimismo como a diferenciar el pensamiento convergente del divergente. Utilice el divergente ya que tome distintos caminos para llegar a una misma solución. También que cada solución lleva a una serie de pasos</p>			