

Lab. No. 2

Sección 07

Jefry Javier martinez contreras

1133824

#### Actividad 1.

1. ¿Por qué la manera de resolver el problema no fue la mejor?  
R. Porque no tomo en cuenta la cantidad de problemas que tenia la falta de su mochila.
2. ¿Qué le faltó a Ferjo?  
R. Tomar en cuenta la cantidad de libros que utilizaría para así tomar en cuenta el tamaño de la mochila.
3. ¿Ud. cómo lo hubiera resuelto? (Tomando en cuenta el pensamiento computacional)  
R. Primer paso: vería cual es mi problema, en este caso no tengo mochila.  
Segundo paso: Pensaría en comprar una mochila que me guste, ósea linda y en una la cual este seguro de que cabrán mis libros en ella.  
Tercer paso: iría a comprar la mochila  
Cuarto paso: revisar que el tamaño si sea adecuado al de los libros que utilizare y ver si la mochila es funcional.

#### 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.

Paso 1: levantarte de tu silla

Paso 2: girar 90 grados a tu derecha

Paso 3: dar dos pasos hacia en frente

Paso 4: girar otros 90 grados a tu derecha

Paso 5: dar 8 pasos hacia en frente

Paso 6: girar 90 grados a la izquierda

Paso 7: avanzar hacia adelante si es que la puerta está abierta.

Encaso de que la puerta este cerrada:

Lab. No. 2

Sección 07

Jefry Javier martinez contreras

1133824

Paso 8: agarrar la manivela

Paso 9: girarla al sentido del reloj

Paso 10: jalar la puerta

Paso 11: avanzar hacia adelante.

Actividad 3.

1. ¿Qué patrón observa?  
R. el mensaje se repite en si
2. ¿Qué valor es el que cambia en el mensaje?  
R. La cantidad de botellas de agua en la pared y las botellas de agua
3. . ¿Cuál es la condición para que se deje de mostrar el mensaje?  
R. que se terminen las botellas de agua
4. . Defina el algoritmo  
R. paso 1: colocar la cantidad de botellas (99)  
Paso 2: mostrar el mensaje con la cantidad x de botellas  
Paso 3: restarle 1 a la cantidad de botellas  
Paso 4: repetir el paso 2 y 3 mientras la cantidad de botellas sea mayor a 0  
Paso 5: Prueba

Prueba:

1. X le asignamos 99
2. Primer iteración:  
A. 99 botellas
3. X va a valer 98
4. ¿x es mayor a 0? R//si

Lab. No. 2

Sección 07

Jefry Javier martinez contreras

1133824

5. Segunda iteración:
  - a. 98 botellas...