

ACÀMICA

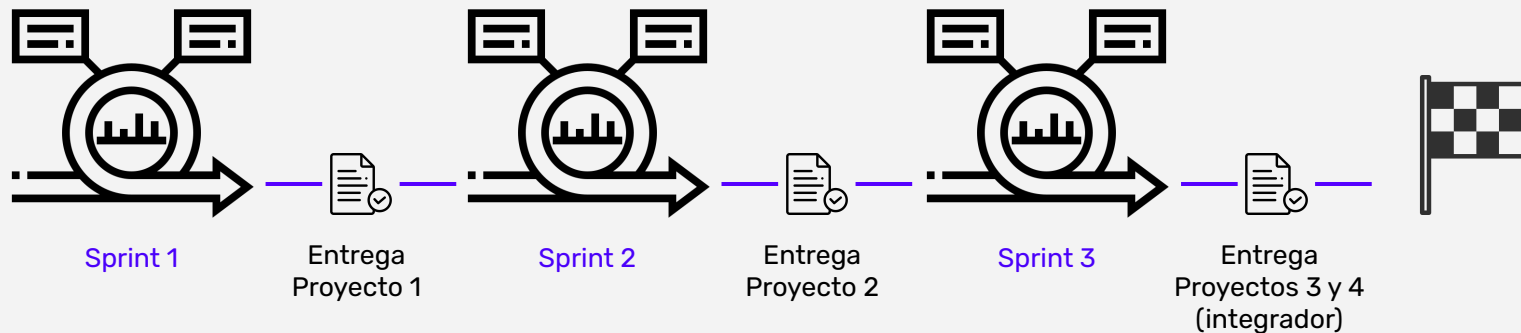
Sprint 2

Camino a GifOS



Así se estructura tu carrera

7 meses
3 sprints - 4 Proyectos



Sprints de aprendizaje



Qué aprenderás en el sprint 2

Semana 10

Principios de usabilidad

Semana 11

Diseño en alta fidelidad I

Semana 12

Objetos y Funciones

Semana 13

DOM y Eventos

Semana 14

Asincronía

Semana 15

Asincronía y Promesas

Semana 16

APIs

Semana 17

Cierre de Sprint

Semana 18

Cierre de proyecto

Proyecto 2

GifOS

En el proyecto GifOS crearás una aplicación que se conecte a una API (Application Programming Interface) donde tus usuarios podrán interactuar con Gifs animados alojados en <https://giphy.com/>

También podrán almacenar búsquedas, ver los trendings y hasta subir sus propios Gifs animados.





MODO NOCTURNO

FAVORITOS

MIS GIFOS



Inspírate, busca, guarda, y crea
los mejores GIFOS



Busca GIFOS y más



Trending:

Reactions, Entertainment, Sports, Stickers, Artists



Inspírate, busca,
guarda, y crea los
mejores GIFOS



Busca GIFOS y más



Trending:

Reactions, Entertainment,
Sports, Stickers, Artists

Trending GIFOS

Proyecto 2



GIFOS

El proyecto 2 comienza...¡HOY!

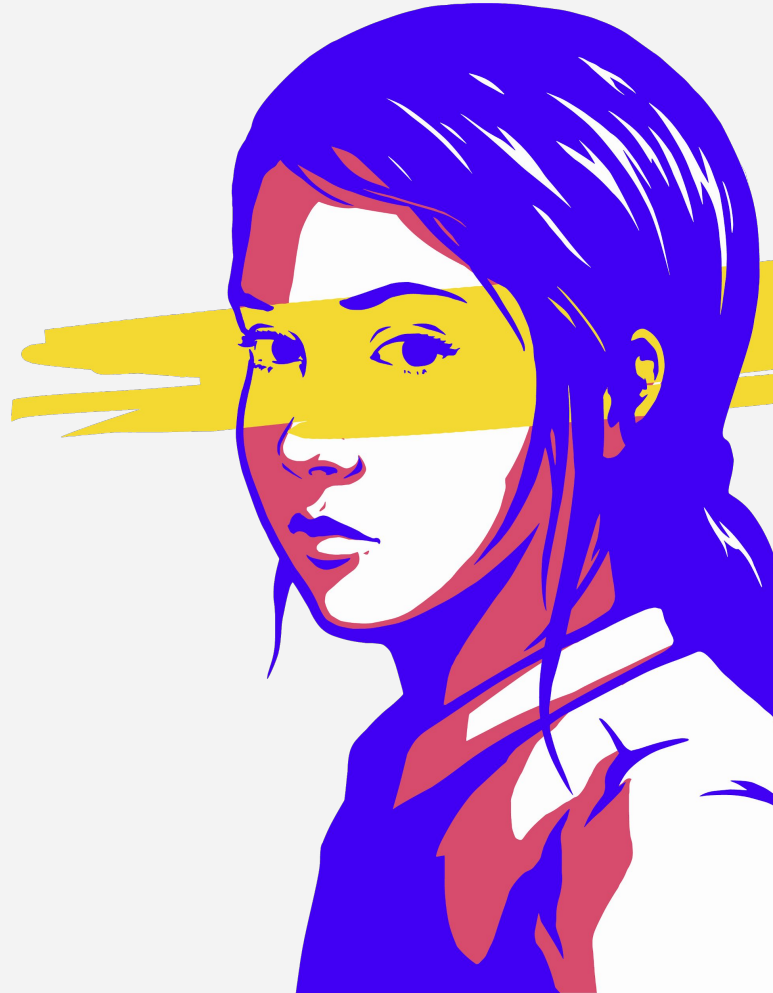
Trabaja en el maquetado estático de GIFOS. A mitad del Sprint realizaremos una puesta en común sobre el avance de sus proyectos.

Cuanto antes comiences, antes podrás resolver las dudas que tengas y aprovechar a tus compañeros/as y equipo docente.

Comienza a trabajar como un developer para entregar el proyecto a tiempo, ¡no lo dejes para el final!

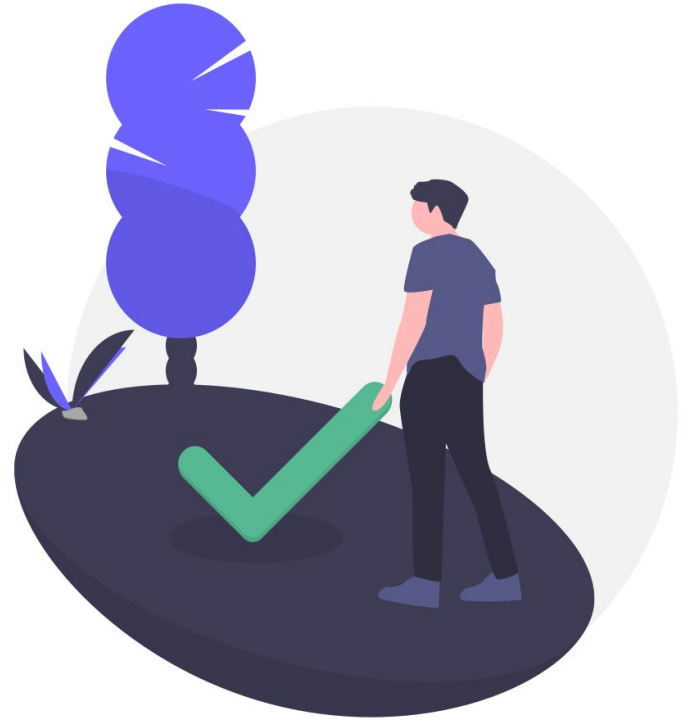
Tus deadlines

Cómo te certificarás



Durante el último encuentro del sprint, se te habilitará la opción de entrega de proyecto en la plataforma.

Una vez habilitada, quedará en ese estado durante toda la carrera.



Tus deadlines

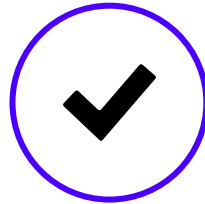
Al final de cada Sprint deberás entregar tu proyecto*. En un plazo máximo de una semana recibirás la devolución de tu evaluador/a:



*Entre un Sprint y otro contarás con una semana de “entretiempo”. Puedes usarla para terminar de ajustar tu proyecto y entregarlo, ayudar a tus compañeros/as a terminar su proyecto, o incluso descansar.

Tus deadlines

Al final de cada Sprint deberás entregar tu proyecto*. En un plazo máximo de una semana recibirás la devolución de tu evaluador/a:



Aprobado

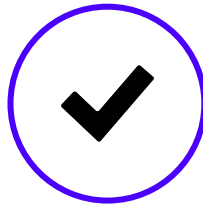
Cuando hayas cumplido satisfactoriamente con el 100% de los puntos del checklist.



*Entre un Sprint y otro contarás con una semana de “entretiempo”. Puedes usarla para terminar de ajustar tu proyecto y entregarlo, ayudar a tus compañeros/as a terminar su proyecto, o incluso descansar.

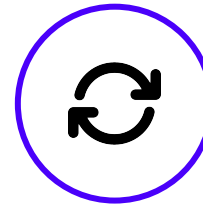
Tus deadlines

Al final de cada Sprint deberás entregar tu proyecto*. En un plazo máximo de una semana recibirás la devolución de tu evaluador/a:



Aprobado

Cuando hayas cumplido satisfactoriamente con el 100% de los puntos del checklist.



Para rehacer

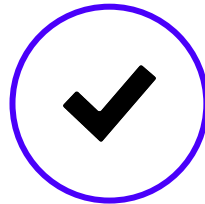
Cuando haya puntos del checklist a mejorar. ¡Tendrás hasta 3 iteraciones!



*Entre un Sprint y otro contarás con una semana de “entretiempo”. Puedes usarla para terminar de ajustar tu proyecto y entregarlo, ayudar a tus compañeros/as a terminar su proyecto, o incluso descansar.

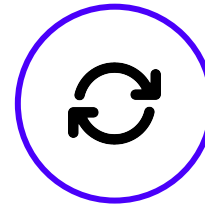
Tus deadlines

Al final de cada Sprint deberás entregar tu proyecto*. En un plazo máximo de una semana recibirás la devolución de tu evaluador/a:



Aprobado

Cuando hayas cumplido satisfactoriamente con el 100% de los puntos del checklist.



Para rehacer

Cuando haya puntos del checklist a mejorar. ¡Tendrás hasta 3 iteraciones!

Obtendrás tu certificación cuando cuentes con **todos los proyectos aprobados.**



*Entre un Sprint y otro contarás con una semana de “entretiempo”. Puedes usarla para terminar de ajustar tu proyecto y entregarlo, ayudar a tus compañeros/as a terminar su proyecto, o incluso descansar.

Si necesitas ayuda



¿Tienes dudas sobre el feedback?

¡Escríbele a tu evaluador/a por Slack para consultarle sobre su feedback si lo necesitas!

¿Esperas tu devolución hace más de 7 días?

Envía un correo a hola@acamica.com solicitando la revisión de tu caso.



DWFS

¡Empecemos!



Agenda

Daily

Teoría: Lógica de programación

Ejercicios de lógica

Break

Ejercicio: Algoritmos

Cierre



Lógica & Algoritmos

Hoy veremos cómo desarrollar nuestro pensamiento lógico y a pensar en algoritmos para nuestras primeras aplicaciones.

Daily



Daily



Sincronizando...

Bitácora



¿Cómo te ha ido?
¿Obstáculos?
¿Cómo seguimos?

Challenge



¿Cómo te ha ido?
¿Obstáculos?
¿Cómo seguimos?

Lógica de programación





Lógica de programación

La lógica de programación es la técnica que utilizamos para desarrollar la secuencia de instrucciones para lograr nuestro(s) objetivo(s).

Algoritmos

Son un **conjunto de instrucciones o reglas bien definidas, ordenadas y finitas** que permiten realizar una actividad mediante pasos sucesivos que no generen dudas a quien lo ejecute.

Dados un estado inicial y una entrada, siguiendo los pasos sucesivos se llega a un estado final y se obtiene una solución.



Lógica de programación





Ejercicio 1

SEIS AMIGOS DE VACACIONES

Seis amigos desean pasar sus vacaciones juntos y deciden, cada dos, utilizar diferentes medios de transporte; sabemos que Alejandro no utiliza el coche ya que éste acompaña a Benito que no va en avión. Andrés viaja en avión.

Si Carlos no va acompañado de Darío ni hace uso del avión, ¿podría Vd. decirnos en qué medio de transporte llega a su destino Tomás?



Ejercicio 2

SERPIENTES MARINAS

Un capitán en el Caribe fue rodeado por un grupo de serpientes marinas, muchas de las cuales eran ciegas. Tres no veían con los ojos a estribor, 3 no veían nada a babor, 3 podían ver a estribor, 3 a babor, 3 podían ver tanto a estribor como a babor, en tanto que otras 3 tenían ambos ojos arruinados.

¿Cuál es el mínimo número de serpientes necesarias para que con ellas se den todas esas circunstancias?

Ejercitando la lógica



Ejercicio 3 **CABALLOS**

El caballo de Mac es más oscuro que el de Smith, pero más rápido y más viejo que el de Jack, que es aún más lento que el de Willy, que es más joven que el de Mac, que es más viejo que el de Smith, que es más claro que el de Willy, aunque el de Jack es más lento y más oscuro que el de Smith.

¿Cuál es el más viejo, cuál el más lento y cuál el más claro?

¡Puesta en común!

- ¿Qué hicieron?
- ¿Cómo lo abordaron?
- ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo las resolvieron?



A close-up photograph of a white ceramic cup filled with a latte. The surface of the milk is decorated with intricate latte art, featuring a central heart shape surrounded by concentric, wavy lines. The cup is placed on a matching white saucer. In the background, a white napkin and a silver spoon are visible, though they are out of focus. The overall lighting is soft and even.

¡BREAK!

Algoritmos



Suma

Solicita al usuario que ingrese 2 números y muestra el resultado de la suma





¿Llega?

Un automóvil tiene un consumo de combustible de 15 kilómetros por litro.

Su tanque de nafta puede almacenar 45 litros de combustible.

Solicitar al usuario la cantidad de kilómetros que va a recorrer.

Dar un aviso al usuario si llegará a recorrer la distancia con un tanque de nafta completa o deberá abastecerse de combustible en su trayecto para llegar a su destino

¿Cuántos tanques de nafta?

Un modelo de automóvil tiene 3 versiones

Motor 1.6	15km por litro
Motor 1.8	12 km por litro
Motor 2.0	10km por litro

El tanque de nafta es igual para todos los modelos y la carga máxima es de 50 litros.

Preguntarle al usuario que modelo esta usando y la cantidad de kilómetros que va a realizar.

Indicarle cuántos tanques de nafta completos necesita para realizar el recorrido.



Dial de radio

Crea un algoritmo que valide que una radio exista.

Pide al usuario que ingrese un dial y valide la existencia de la radio con las siguientes condiciones:

- El dial debe ser impar
- El dial debe ser mayor o igual a 89.9
- El dial debe ser menor a 107.9





Transferencia bancaria

El usuario quiere transferir dinero a otro usuario.

Solicita al usuario source la cantidad de dinero que quiere transferir y a quién desea hacerlo.

Tu aplicación debe validar:

- Que tenga fondos para enviar dinero
- Que el destinatario exista

Si las validaciones pasan correctamente muestra un mensaje de “Transacción exitosa”

Para la próxima

- 1) Termina el ejercicio del encuentro de hoy.
- 2) Lee la bitácora 20 y carga las dudas que tengas al Trello.
- 3) Resuelve el challenge.

En el encuentro que viene uno/a de ustedes será seleccionado para mostrar el ejercicio de hoy y otro/a mostrará cómo resolvió el challenge de la bitácora. De esta manera, ¡aprendemos todos/as de (y con) todos/as, así que vengan preparados/as!

ACÀMICA