

Lab. No. 2

Sec. 15

Lizbeth Andrea Herrera Ortega

Carnet: 1246024

Actividad 01

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

1. ¿Por qué la manera de resolver el problema no fue la mejor?
Porque Ferjo no se tomó el tiempo de buscar una mochila funcional que cumpliera con sus necesidades.
2. ¿Qué le faltó a Ferjo?
Buscar una mochila antes de que se acabaran las vacaciones y llegará al tiempo límite.
Encontrar opciones de mochilas para elegir la mejor.
3. ¿Ud. cómo lo hubiera resuelto? (Tomando en cuenta el pensamiento computacional)
Yo hubiera colocado un recordatorio desde mi teléfono para comprar la mochila meses antes de que se acabaran las vacaciones. Luego, hubiera buscado algunas opciones y las hubiera clasificado. Así, podría elegir la mejor opción para mis necesidades.

Actividad 02

- a. Giro a la derecha
- b. Levantarse de la silla
- c. 1 paso a la derecha
- d. 4 pasos al frente
- e. Giro a la izquierda
- f. 12 pasos al frente
- g. Giro a la derecha
- h. 2 pasos al frente
- i. Salir

Actividad 03

- a. Encender pantalla
- b. Mostrar texto en pantalla: "99 botellas de agua en la pared, 99 botellas de agua. Toma una abajo, pasa a tu alrededor..."
- c. Disminuir cantidad de botellas en 1
- d. Mostrar de nuevo el texto modificado en pantalla: "98 botellas de agua en la pared, 98 botellas de agua. Toma una abajo, pasa a tu alrededor..."

- e. Repetir proceso hasta llegar a 0
- 1. ¿Qué patrón observa?
Va disminuyendo la cantidad de botellas por 1, pero el mensaje se mantiene.
- 2. ¿Qué valor es el que cambia en el mensaje?
El número de botellas
- 3. ¿Cuál es la condición para que se deje de mostrar el mensaje?
Que se acaben las botellas
- 4. Defina el algoritmo
 - a. Encender pantalla
 - b. Mostrar texto en pantalla: "99 botellas de agua en la pared, 99 botellas de agua. Toma una abajo, pasa a tu alrededor..."
 - c. Disminuir cantidad de botellas en 1
 - d. Mostrar de nuevo el texto modificado en pantalla: "98 botellas de agua en la pared, 98 botellas de agua. Toma una abajo, pasa a tu alrededor..."
 - e. Repetir proceso hasta llegar a 0