

## SA-LPD5 - Ejercicio de lógica de programación 5 (1 hora, asincrónico)

<b>Objetivos de la sesión</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seguir una serie lógica de pasos para resolver problemas específicos.</li> <li>• Aplicar tus conocimientos de programación para resolver problemas específicos.</li> <li>• Utilizar las mejores prácticas de programación.</li> <li>• Extraer los requerimientos para un sistema a partir de enunciados.</li> </ul>
<b>Puntos clave</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La lógica de programación es aplicada en mayor o menor medida cada vez que escribimos código.</li> <li>• La lógica de programación es la organización y planificación coherente de las instrucciones del programa para que su objetivo sea alcanzado o logrado. Dentro de ello hay una serie de patrones que se repiten en todos los lenguajes, como el uso de variables, métodos o funciones, condicionales y bucles.</li> <li>• Podemos desarrollar nuestra lógica de programación al escribir algoritmos que nos ayudan a resolver un problema pero también ver los pasos que debemos seguir.</li> <li>• Un algoritmo es un conjunto de pasos secuenciales y ordenados que permiten lograr un objetivo.</li> </ul>
<b>Habilidades de comportamiento y mentalidades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Habilidad de comportamiento:</b> Orientación al Detalle</li> <li>• <b>Mentalidad:</b> Mentalidad de crecimiento</li> </ul>
<b>Evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El instructor revisará las soluciones en los repositorios de GitHub para evaluar el conocimiento de los participantes y cómo solucionan los problemas de código.</li> </ul>

Tiempo	Actividad
3 min	<b>Apertura</b>
55 min	<b>Práctica del número secreto</b>
2 min	<b>Cierre</b>

### Apertura (3 min)

### SA-LPD5 - Ejercicio de lógica de programación 5 (1 hora, asincrónico)

<b>Tipo de actividad:</b>	Lectura
<b>Texto:</b>	<p>¡Bienvenido a esta sesión de refuerzo de lógica de programación!</p> <p>Esta sesión tiene como objetivo el desarrollo de tu lógica de programación, esto a través de un desafío de código que tendrás que resolver individualmente. Para que esto suceda debes esforzarte para llegar a una solución, ya que si solo copias el código, no desarrollarás tu potencial.</p> <p>Recuerda que la lógica de programación es una habilidad muy buscada por las empresas, por lo que, entre más la desarrolles, mejores oportunidades se te presentarán. Y la forma de desarrollarla es a través de la práctica.</p> <p>En esta sesión aplicarás los conocimientos adquiridos a lo largo de las sesiones técnicas y te pondrás a prueba.</p> <p>Al final de esta sesión, podrás:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Seguir una serie lógica de pasos para resolver problemas específicos.</li><li>• Aplicar tus conocimientos de programación para resolver problemas específicos.</li><li>• Utilizar las mejores prácticas de programación.</li><li>• Extraer los requerimientos para un sistema a partir de enunciados.</li></ul>
<b>Recursos:</b>	N/A

#### Práctica del número secreto (55 min)

<b>Tipo de actividad:</b>	Lectura
<b>Texto:</b>	<p>¡Aplica tus conocimientos en programación para resolver el siguiente problema!</p> <p>Instrucciones:</p>

### SA-LPD5 - Ejercicio de lógica de programación 5 (1 hora, asincrónico)

	<ul style="list-style-type: none"><li>● Crear un programa en Javascript que realice lo siguiente:<ul style="list-style-type: none"><li>○ Debe pedirle al usuario que intente adivinar el número secreto por prompt o por input, dicho número será del 1 al 100.</li><li>○ Si el usuario no adivina el número secreto, debe mostrar un mensaje por consola o DOM diciendo: “Ups, el número secreto es incorrecto, vuelve a intentarlo. ” y volver a solicitarle que ingrese un número.</li><li>○ Si el usuario adivina el número secreto debe de mostrar un mensaje por consola o DOM diciendo: “Felicidades, adivinaste el número secreto”. Además debe imprimir por consola o DOM la lista de números introducidos antes de adivinar el número secreto.</li><li>○ El número secreto puede ser introducido manualmente o generar un número aleatorio, pero recuerda que debe ser del 1 al 100.</li><li>○ Debe ser capaz de identificar si el dato de entrada es de tipo number, en caso contrario debe mandar un mensaje de error y volver a solicitar el dato.</li></ul></li><li>● Al final de tu práctica, tienes que subir el ejercicio a tu repositorio de GitHub.</li><li>● Colócalo en un repositorio llamado “logica-programacion-5”</li></ul> <p>Sugerencias:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Recuerda convertir a number el valor solicitado por prompt y verificar que sea un número para evitar errores en tu programa.</li><li>● Recuerda que para mostrar mensajes por consola o por el DOM, debes crear un archivo HTML y enlazar tu script.</li><li>● Para ayudarte puedes desarrollar un algoritmo y el pseudocódigo.</li></ul>
<b>Recursos:</b>	N/A

Cierre (2 min)

<b>Tipo de actividad:</b>	Lectura
---------------------------	---------

**SA-LPD5 - Ejercicio de lógica de programación 5 (1 hora, asincrónico)**

<b>Texto:</b>	<p>Gracias por trabajar en esta sesión sobre lógica de programación.</p> <p>A estas alturas debes poder:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Seguir una serie lógica de pasos para resolver problemas específicos.</li><li>• Aplicar tus conocimientos de programación para resolver problemas específicos.</li><li>• Utilizar las mejores prácticas de programación.</li><li>• Extraer los requerimientos para un sistema a partir de enunciados.</li></ul> <p>¡Esperamos verte pronto!</p>
<b>Recursos:</b>	N/A