

SA-LPD2 - Ejercicio de lógica de programación 2 (1 hora, asincrónico)

Objetivos de la sesión	<ul style="list-style-type: none"> • Seguir una serie lógica de pasos para resolver problemas específicos. • Aplicar tus conocimientos de programación para resolver problemas específicos. • Utilizar las mejores prácticas de programación. • Extraer los requerimientos para un sistema a partir de enunciados.
Puntos clave	<ul style="list-style-type: none"> • La lógica de programación es aplicada en mayor o menor medida cada vez que escribimos código. • 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. • Podemos desarrollar nuestra lógica de programación al escribir algoritmos que nos ayudan a resolver un problema pero también ver los pasos que debemos seguir. • Un algoritmo es un conjunto de pasos secuenciales y ordenados que permiten lograr un objetivo.
Habilidades de comportamiento y mentalidades	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidad de comportamiento: Orientación al Detalle • Mentalidad: Mentalidad de crecimiento
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • El instructor revisará las soluciones en los repositorios de GitHub para evaluar el conocimiento de los participantes y cómo solucionan los problemas de código.

Tiempo	Actividad
3 min	Apertura
55 min	Práctica de conversiones de temperaturas
2 min	Cierre

Apertura (3 min)

SA-LPD2 - Ejercicio de lógica de programación 2 (1 hora, asincrónico)

Tipo de actividad:	Lectura
Texto:	<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">• Seguir una serie lógica de pasos para resolver problemas específicos.• Aplicar tus conocimientos de programación para resolver problemas específicos.• Utilizar las mejores prácticas de programación.• Extraer los requerimientos para un sistema a partir de enunciados.
Recursos:	N/A

Práctica de conversión de temperaturas (55 min)

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

SA-LPD2 - Ejercicio de lógica de programación 2 (1 hora, asincrónico)

	<ul style="list-style-type: none">● Crear un programa en Javascript que realice lo siguiente:<ul style="list-style-type: none">○ Debe solicitar al usuario la temperatura en grados Celsius por prompt o por un input.○ Debe convertir la temperatura ingresada de grados Celsius a grados Fahrenheit y Kelvin○ Debe imprimir ambos resultados por consola o por el DOM.○ Debe ser capaz de identificar si los datos de entrada sean de tipo number, en caso contrario debe mandar un mensaje de error y volver a solicitar los datos.● Prueba tu programa con las siguientes entradas para asegurarte que funcione correctamente:<ul style="list-style-type: none">○ Entrada:<ul style="list-style-type: none">■ 45.○ Salida<ul style="list-style-type: none">■ Grados Kelvin: 318.15■ Grados Fahrenheit: 113.○ Entrada:<ul style="list-style-type: none">■ 14.○ Salida<ul style="list-style-type: none">■ Grados Kelvin: 287.15■ Grados Fahrenheit: 57.2.● Pruébalo con los valores numéricos que se te ocurran.● Al final de tu práctica, tienes que subir el ejercicio a tu repositorio de GitHub.● Colócalo en un repositorio llamado "logica-programacion-2" <p>Sugerencias:</p> <ul style="list-style-type: none">● Si no conoces las fórmulas para las conversiones puedes buscarlas en Google.● Recuerda convertir a number el valor solicitado por prompt o por un input y verificar que sea un número para evitar errores en tu programa.● Recuerda que para mostrar mensajes por consola o por el DOM, debes crear un archivo HTML y enlazar tu script.● Para ayudarte puedes desarrollar un algoritmo y el pseudocódigo.
Recursos:	N/A

Cierre (2 min)

Tipo de actividad:	Lectura
Texto:	<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">• Seguir una serie lógica de pasos para resolver problemas específicos.• Aplicar tus conocimientos de programación para resolver problemas específicos.• Utilizar las mejores prácticas de programación.• Extraer los requerimientos para un sistema a partir de enunciados. <p>¡Esperamos verte pronto!</p>
Recursos:	N/A