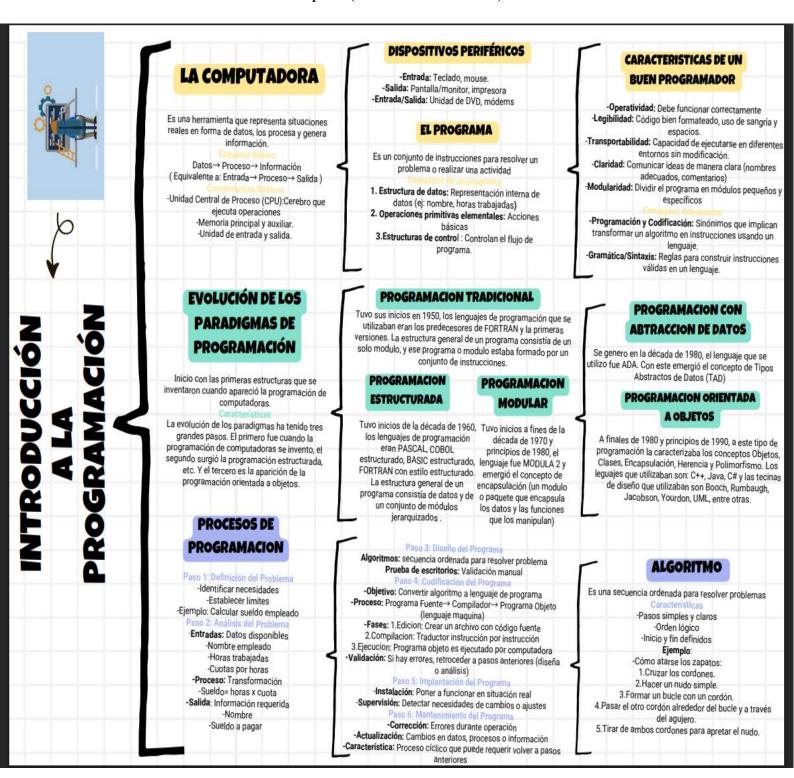
Universidad Técnica Particular de Loja

Nombre: Mateo Josué Álvarez Aymar

Fecha: 15-10-2025

Asignatura: Introducción a la Programación

1. Elaborar un cuadro sinóptico (Esta hecho en Canva)



2. Ejercicios

-Elaborar un algoritmo que permita cambiar un vidrio roto de una ventana

- 1. Reunir todo el material y herramientas necesarias
- 2. Colocar equipo de protección
- 3. Asegurar el área de la ventana
- 4. Identificar el sistema de sujeción de la ventana
- 5. Retirar los elementos de fijación cuidadosamente
- 6. Extraer los fragmentos de vidrio
- 7. Limpiar completamente el marco de residuo
- 8. Tomar medidas del marco
- 9. Calcular la holgura necesaria
- 10. Comprar el corte del nuevo vidrio con las medidas
- 11. Verificar que el vidrio nuevo encaje correctamente
- 12. Aplicar sellador en el marco
- 13. Colocar el nuevo vidrio con cuidado
- 14. Fijar el vidrio
- 15. Ajustar la presión uniformemente
- 16. Limpiar el exceso del material
- 17. Comprobar que la ventana funcione
- 18. Realizar limpieza final del área
- -Definir "su" robot, es decir, lo que sabe hacer tomado como referencia lo que usted hace, y elaborar un algoritmo que lo guíe desde que se despierta por la mañana hasta que llegue a la universidad.
- 1. Despertar (9:00 AM)
- 2. Estirarse y levantarse
- 3. Dirigirse al baño
- 4. Cepillarse los dientes
- 5. Bañarse (15 min)
- 6. Vestirse con una ropa cómoda para estar en casa

- 7. Ir a desayunar
- 8. Lavar los platos utilizados
- 9. Revisar el horario de clase
- 10. Preparar mochila
- 11. Estudiar (10:30 12:15)
- 12. Revisar apuntes de clase pasada
- 13. Avanzar tareas
- 14. Preparar material para clases de mas tarde
- 15. Almorzar (12:15 1:10)
- 16. Descansar (1:10 1:40)
- 17. Cambiarse de ropa
- 18. Cargar el teléfono
- 19. Tomar las llaves y dinero
- 20. Caminar hasta la parada del bus (2:10)
- 21. Escuchar música durante el camino a la universidad
- 22. Bajarse del bus (2:50)
- 23. Dirigirse al edificio de clase
- 24. Buscar el aula que corresponde
- 25. Llegar unos 5 minutos antes de clase
- 26. Tomar asiento
- 27. Abrir cuaderno
- 28. Iniciar clase (3:00)