|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| | GUÍA 1: Ejercicios prácticos para la creación de algoritmos: | | |
| Sigla | Asignatura | Experiencia de Aprendizaje |
| FPY 1101 | Fundamentos de Programación | EA Fundamentos para la creación de algoritmos |
| Tiempo | Modalidad de Trabajo | Indicadores de logro |
| 2 h | Parejas o grupal | IL 1.1 |

|  |
| --- |
| Código QR con relleno sólido  **Antecedentes generales** |

## 

## Esta guía tiene como objetivo que los estudiantes, trabajando en grupos de 2 a 3 miembros, desarrollen algoritmos para simular las rutinas solicitadas. Deberán identificar acciones clave y resolver problemas cotidianos, similar a la forma en que resolvemos nuestras rutinas diarias.

|  |
| --- |
| **Lista con relleno sólido Requerimientos para esta actividad** |



## Para el desarrollo de esta actividad deberás disponer de:

## 

* Computador

|  |  |
| --- | --- |
| **Inteligencia artificial con relleno sólidoActividad** |  |



Esta actividad consiste en enumerar las acciones necesarias para dar solución a los casos que se verán a continuación, para ello los estudiantes deberán formar grupos de trabajos de un mínimo de 2 alumnos y un máximo de 3 alumnos.

**Caso a desarrollar.**

Cada grupo debe imaginar que están programando las acciones que estime conveniente para las siguientes situaciones:

A.- Ingresar a la página web Google.cl, donde la situación inicial es tener el equipo apagado y la final es que se vea la página mencionada.

1.- Encender el equipo (pc, ntbk, celular, Tablet o similar).

2.- Esperar al S.O. que inicie.

3.- Encender monitor si corresponde.

4.- “Loguearse”.

5.- Buscar el icono del navegador a utilizar en el escritorio.

6.- Verificar conexión a internet. (si lo hay).

7.- Abrir el navegador

8.- Escribir la dirección(url) en la barra de búsqueda del navegador.

9.- Esperar a que cargue la página para buscar información.

B.- Enviar un correo a x persona, donde la situación inicial es tener el equipo en el laboratorio de la sede, pero Ud. esta en el casino.

1.- Dirigirnos al laboratorio desde el casino.

2.- Entrar al laboratorio.

3.- Dirigirse a un pc para ocuparlo.

4.- Encender el equipo completo.

5.- Esperar a que arranque el S.O. (Windows).

6.- Iniciar sesión si corresponde.

7.- Abrir navegador (el preferido o por defecto).

8.- Escribir la dirección de nuestro proveedor de correo (Gmail, Hotmail (Outlook), Yahoo, etc).

9.- Iniciar sesión o “loguearse”.

10.- Presionar el botón redactar.

11.- Buscamos al remitente (a quien enviaremos el correo).

12.- Escribir correo.

13.- Adjuntar archivos si corresponde.

14.- Presionar enviar correo.

15.- cerrar sesión.

16.- apagar el pc.

C.- Requiere de compras de boletos de forma online para ir a un festival de música e n Cerrillos.