

Universidad rafael landivar

3 de septiembre de 2023

Laboratorio 3

Pedro Prera

1203521

1.

	1	2	3	4	5	6	7	8
Square		*		*		*		*
Mines	n							
0	1	let mines = 0						
1	2	let n = 1						
1	3	start loop						
2	4	if square, has a mine						
2	5	then mines = mines + 1						
3	6	loop again if n < 10						
3	7							
4	8							
4	9							

2. Una problemática muy común que tienen los ingenieros civiles, es el problema con los tiempos y entrega de construcciones. Especificando un tipo de obra la cual es una casa, tienen varios problemas con los que se atrasa la construcción las cuales son planificación inadecuada, falta de experiencia para el grado de complejidad en el proyecto, cronograma inadecuado del proyecto, variación del diseño, estimación de ingeniería inexacta, gestión ineficiente de materiales y equipo y cambio en el alcance del proyecto. Todas estas cosas afectan en el tiempo y la entrega y asimismo al dueño de la casa, ya que no sabe en que fase van, que problemas han tenido y para cuando estará el proyecto terminado. Por lo que es indispensable crear un programa el cual de un seguimiento y un control de desempeño que se integre con todos los aspectos y actividades de cada fase para que el dueño este enterado de cada actividad y cada fase lograda, asimismo tener un control en todo momento de lo que esta pasando en la obra y si hay un problema, tener una solución rápida.

Presentación de PowerPoint - Google Chrome

landivarmoodle.unl.edu.gt/pluginfile.php/971496/mod_resource/content/4/Diagrama_de_experiencia.pdf

Presentación de PowerPoint

1 / 1 75%

1



Desafío

Introducción al Pensamiento Computacional

Integrantes del grupo: Pedro Pineda

Fecha: 3 de septiembre del 2023

Universidad Rafael Landívar

Etapas para la resolución de problemas que se aplicó. <ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> Comprender el problema<input checked="" type="checkbox"/> Elaborar el plan<input checked="" type="checkbox"/> Ejecutar el plan<input checked="" type="checkbox"/> Revisar y verificar el plan	Técnicas aplicadas <ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> Reflexión<input checked="" type="checkbox"/> Análisis<input checked="" type="checkbox"/> Diseño<input checked="" type="checkbox"/> Programación<input checked="" type="checkbox"/> Aplicación	Actitudes aplicadas <ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> Perseverancia<input checked="" type="checkbox"/> Experimentación<input checked="" type="checkbox"/> Creatividad	Tipo de pensamiento utilizado y cómo CONVERGENTE  SOLUCIÓN DIVERGENTE  PROBLEMA
¿Qué aprendieron? sobre los pasos de un programa		¿Cómo ayudó la práctica a reforzar los conceptos teóricos? ya que sin saber de los loops no hubiera entendido el juego.	
¿Qué fue interesante? los loops y como funcionan			
¿Qué dudas quedan?			

Buscar

18°C Parc. nublado 23:58 3/09/2023