

INFORME DE ACTIVIDAD DESARROLLADA

Nombre completo	Ramiro Urquieta Aranibar	Modalidad	Semanal
Asignatura	Diseño Web II	Turno	Tarde
Docente	Lic. Fabiola Gabriela Soliz Tapia	Modulo	3/I/2021
Descripción	Practicas Khan Academy	Fecha	30/04/2021



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Descripción breve de las actividades realizadas:

- Practicas realizadas en Khan Academy

Imágenes (captura de pantalla) como evidencia de la actividad realizada:

TODAS LAS ANTERIORES	CLASE	FECHA Y HORA LÍMITE	ESTADO
► ¿Qué es programar?	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
■ Aprender programación en Khan A...	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
★ Hacer dibujos con código	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
■ Consejo rápido: arrastrar números	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
★ Desafío: muñeco de nieve sencillo	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
★ Dibujar más figuras con código	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
★ Desafío: muñeco de nieve que salu...	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
★ Colorear con código	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
■ Consejo rápido: seleccionar color	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
★ Desafío: día nevado soleado	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado

[Anterior](#) | [Siguiente](#)

TODAS LAS ANTERIORES	CLASE	FECHA Y HORA LÍMITE	ESTADO
► El poder de la documentación	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
★ Proyecto: ¿qué hay de cena?	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
★ Introducción a las variables	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
★ Usar variables	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	100%
★ Desafío: dientes de conejo	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
★ Más acerca de variables	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
★ Desafío: rana loca	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
■ Repaso: variables	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
★ Declaraciones condicionales (if)	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
★ Desafío: pelota que rebota	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado

★ Más interacción con el ratón	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
★ Desafío: tu primera aplicación de p...	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
★ Booleanos	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
★ Desafío: analizador de números	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
★ Operadores lógicos	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
★ Desafío: tu primer botón	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
★ Desafío: botón más inteligente	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
★ If/Else - parte 1	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
★ Desafío: tarjetas didácticas llamati...	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
★ If/Else - parte 2	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
TODAS LAS ANTERIORES	CLASE	FECHA Y HORA LÍMITE	ESTADO
📖 Repaso: declaraciones lógicas y co...	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
📖 Números aleatorios	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
★ Proyecto: Bola 8 mágica	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
★ Introducción a los bucles while	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
★ Usar bucles for	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	100%
★ Desafío: una regla de bucles	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
★ Más bucles while: Hopper con glo...	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
★ Desafío: un paisaje de bucles	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
★ ¡Bucles for! Una nueva clase de bu...	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
★ Desafío: papel rayado	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
TODAS LAS ANTERIORES	CLASE	FECHA Y HORA LÍMITE	ESTADO
★ Bucles for anidados	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
📖 Repaso: hacer bucles	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
★ Proyecto: construye una casa	Diseño Web II	abr. 20º, 11:59 PM	Completado
Proyecto: pecera	Diseño Web II	Hoy, 11:59 PM	Completado

Computación y Programación de computadoras y
Introducción a JS: dibujo y animación y Declaraciones lógicas y condicionales (if)

Operadores lógicos

Desafío: tu primer botón

Desafío: botón más inteligente

If/Else - parte 1

Desafío: tarjetas didácticas llamativas

If/Else - parte 2

Repaso: declaraciones lógicas y condicionales (if)

Números aleatorios

Proyecto: Bola 8 mágica

Siguiente lección

Depurar programas

Proyecto: Bola 8 mágica

En los desafíos de lógica practicaste if y else. Ahora, usa ese conocimiento para programar una bola 8 mágica, de modo que les puedas pedir a tus programas las respuestas a todas tus preguntas más profundas de la vida.

Cambia el código del if() para que revise si la variable de la respuesta es un cierto número. Presiona reiniciar hasta ver la respuesta.

Agrega declaraciones else if para buscar todos los valores posibles del número. Muestra un mensaje diferente para cada uno. Para probar fácilmente las respuestas particulares, puedes agregar una línea como 'var answer = 1' debajo de la línea que genera números aleatorios, y eliminarla cuando termines. Luego, haz clic en reiniciar y pruébalo!

Adicional: cambia el color para las distintas respuestas o ilústralas de alguna manera.

¡Has completado este proyecto! Ve tus derivados de este proyecto para ver tu solución.

Ve tus derivados

```
1 fill(0, 0, 0);
2 ellipse(200, 200, 375, 375);
3 fill(60, 0, 255);
4 triangle(200, 104, 200, 280, 280);
5 fill(255, 255, 255);
6 var answer = floor(random(1, 5));
7 if (answer > 0) {
8   text("NOT YET", 176, 200);
9   text("IMPLEMENTED", 159, 229);
10 }
```

Solicitar ayuda

Reiniciar

Derivado

OBSERVACION.- la tarea estaba repetida para mi y ya la había completado anteriormente