

Sofia Paiz – 1092224

Sección 15

Pensamiento computacional (Laboratorio)

Laboratorio 2

Actividad 1

¿Por qué la manera de resolver el problema no fue la mejor?

- Porque hizo una compra apresurada y solo por solucionar el problema sin pensar realmente que aspectos o cualidades debía tener la mochila para que le fuera funcional

¿Qué le faltó a Ferjo?

- Le faltó tomar en cuenta que tan grandes eran sus libros para considerar el espacio que debía tener la mochila.

¿Ud. cómo lo hubiera resuelto? (Tomando en cuenta el pensamiento computacional)

- Calculo que tanto espacio ocupan los libros que utilizaré
- Busca en tiendas en línea si cuentan con mochilas de las medidas que necesito
- Ya que encontré el lugar en donde tienen la mochila que reúne todas las características, voy a buscarla
- En la tienda, termino de determinar si la mochila si me es útil
- Determino que me es funcional y la compro

Actividad 2

1. Ponerme de pie
2. Girar 90 grados hacia la derecha
3. Caminar 4 pasos hacia adelante
4. Girar 90 grados hacia la derecha
5. Continuar caminado 4 pasos mas
6. Girar 90 grados hacia la izquierda
7. Suponiendo que la puerta está abierta, continuar unos pasos más para finalmente salir del salón de clases.
8. Por otro lado, si la puerta está cerrada, primero abrir la puerta para así, poder continuar caminando

Actividad 3

¿Qué patrón observa?

- Las botellas van disminuyendo de uno en uno

¿Qué valor es el que cambia en el mensaje?

- La cantidad de botellas que hay

¿Cuál es la condición para que se deje de mostrar el mensaje?

- Las botellas deben de acabarse, ósea, la cantidad debe de quedar en cero.

Defina el algoritmo

- Mostrar el mensaje de la cantidad de botellas que se encuentran en la pared
- Disminuir el número de botellas
- Repetir el ciclo hasta que la cantidad llegue a cero y el mensaje no se muestre más