

Monica Valentina Lemus Cano

1074524

Algoritmo para salir de la clase por la puerta trasera:

1. Hago hacia atrás la silla
2. Me paro
3. Giro 90 grados hacia la derecha
4. Dar 7 pasos
5. Giro de 90 grados hacia la derecha
6. Dar 10 pasos
7. Giro de 90 grados hacia la izquierda
8. Doy 1 paso
9. Si la puerta está abierta, salir. Si la puerta está cerrada. Abrir la puerta
10. Salir.

Actividad 1:

Las vacaciones están a punto de terminar, Ferjo se da cuenta de que no tiene una mochila para llevar los libros a la universidad, así que corre al centro comercial y compra la mochila que le pareció más bonita, con lo que el problema parecía resuelto. Sin embargo, el primer día de clases, Ferjo se da cuenta de que los libros no caben en la mochila nueva.

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

R// Porque Ferjo realizó una compra compulsiva, sin tomar en cuenta los factores como: cantidad de libros y cuadernos, el tamaño de estos, si necesita llevar computadora o si está hecha de un material resistente.

¿Qué le faltó a Ferjo?

R// Pensar mejor su compra, tomando en cuenta los factores previamente mencionados, además de ver esta compra como una necesidad, no como un gusto, ya que se dejó llevar por cuál le gustaba más.

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

R// Primero hubiera tomando en cuenta todas las cosas que debida llevar, como lo es cuadernos, libros, computadora, estuche, billetera, etc.

Posteriormente, el tamaño de todas las cosas y el espacio que iban a ocupar.

Luego, elegiría una mochila que cumpla con mi necesidad, priorizando lo que necesito y no lo que me gusta a simple vista.

Algoritmo para mostrar un enunciado en la pantalla

- ¿Qué patrón observa?
R// El mensaje.
- ¿Qué valor es el que cambia en el mensaje?
R// El valor numérico que hace referencia a la cantidad de botellas de agua.
- ¿Cuál es la condición para que se deje de mostrar el mensaje?
R// Que el valor numérico llegue a 0.
- Defina el algoritmo
 1. Imprimir el siguiente mensaje: “99 botellas de agua en la pared, 99 botellas de agua. Toma una abajo, pasa a tu alrededor, 98 botellas de agua en la pared...”.
 2. Imprimir el siguiente mensaje disminuyendo una unidad al valor numérico: “99 botellas de agua en la pared, 99 botellas de agua. Toma una abajo, pasa a tu alrededor, 98 botellas de agua en la pared...”.
 3. Imprimir el siguiente mensaje hasta que el valor numérico llegue a 0: “99 botellas de agua en la pared, 99 botellas de agua. Toma una abajo, pasa a tu alrededor, 98 botellas de agua en la pared...”.