

1. Ejemplos de Algoritmos!

- DISEÑA UN ALGORITMO PARA REALIZAR UNA LLAMADA TELEFONICA DESDE UN TELEFONO PUBLICO O CELULAR:

1. Me dirijo a un lugar desde donde realizo las llamadas .
2. Me voy.
3. me dice que si.
4. Le pregunto a la persona que atiende si me puede facilitar un minuto
5. espero a que contesten.
- 6.. le dicto el numero.
7. Me despido.
8. entrego el celular.
9. Hablo
10. Doy las Gracias.
11. pago lo que debo pagar
12. fin

2. DISEÑA UN ALGORITMO PARA FREIR UNOS HUEVOS Y SERVIRLOS PARA EL DESAYUNO:

1. lo pongo en el plato.
2. prendo el fogon.
- 3.. le echo mantequilla o aceite al sarten
4. Saco los huevos de la nevera
5. parto el huevo y lo vierto en el sarten.
6. espero a que este.
7. busco un plato.
8. cojo un sarten
9. le hecho sal.
10. llevo el plato a la mesa.
11. fin

3. DISEÑO UN ALGORITMO PARA IR AL COLEGIO PARTIENDO DESDE EL MOMENTO EN EL MOMENTO QUE TE LEVANTAS:

1. .. me monto en el transporte
2. me despido de mi mama
3. me cepillo los dientes.
4. me cambio.
5. me peino.
6. cojo el bolso
7. desayuno.
8. me baño
9. me pongo bonita
10. Me levanto
11. me dirijo al colegio
12. fin

4- pasos lógicos, como es el caso de una llamada desde una cabina de un teléfono público:

- 1.- Inicio
- 2.- Descolgar el teléfono
- 3.- Esperar la señal digital.
4. No suena nada
- 4.- Preguntamos si está dañado.
- 5.- Vociferar una palabra de mal gusto y fruncir el ceño.
- 6.- Colgar.
- 7.- volver a marcar
- 8.- Digitar los números.
- 9.- Verificamos si suena ocupado. Si suena ocupado
- 10.-Insistir digitando los números.
- 12.- Verificamos si contestan. Si contestan: .
- 13.- Preguntamos si se encuentra la **persona**.
- 14.- Hablar lo deseado.
- 15.- Colgar.
- 16.- Fin.

5- Enlista los pasos a seguir para cambiar una llanta.

1. Inmovilizar el coche, con freno de mano y una velocidad metida.
2. Comprobar que tienes los instrumentos necesarios:
3. Poner la rueda nueva.
4. Rueda de repuesto inflada
5. Gato
6. Alojarse un poco la rueda a cambiar, sin levantar el coche aún. Te será más fácil
7. Buscar el sitio para colocar el gato y levantar el coche.
8. Apretar las tuercas
9. Quitar la Rueda.
10. Quitar las tuercas
11. Llave para las tuercas.
12. Bajar el coche.
13. Apretar más las Tuercas
14. Fin

6- A los anteriores pasos, podríamos agregar muchos más detalles como por ejemplo, abrir la maleta, aflojar tornillos antes de levantar el carro, etc. Presentamos a continuación, dos versiones más amplias del algoritmo anterior:

- 1- Guardamos el caucho dañado, el gato y las herramientas en la maleta.
- 2- Nos limpiamos con estopa las manos.
- 3- Vociferamos ruidosamente algo.
- 4- Nos vamos caminando a buscar ayuda ó telefoneamos alguien para que ayude.
- 5- Verificamos si el caucho bajo de aire es el caucho delantero. Si lo es:
- 6- Quitamos la tapa del centro de la rueda delantera.
- 7- Aflojamos los tornillos.
- 8- Levantamos el carro por delante, junto al caucho dañado..
- 9- .Quitamos la tapa del centro de la rueda trasera.
- 10- .Aflojamos los tornillos.
- 11- Levantamos el carro por detrás, junto al caucho dañado.
- 12- Quitamos los tornillos.

Practica de lógica de programación: estructuras de los algoritmos

- 13- Sacar el caucho de repuesto y **herramientas** de la maletera.
- 14- Verificamos si está dañado el caucho de repuesto.
- 15- Quitamos el caucho dañado.
- 16- Ponemos el caucho de repuesto.
- 17- Encendemos el vehículo.
- 18- Continuamos manejando.
- 19- Fin.
- 20- Colocamos los tornillos y las tapas.
- 21- Bajamos el carro con el gato hidráulico.

7. EJERCICIO

1. Quitamos un tornillo.
2. Observamos si hemos quitado todos los tornillos..
3. Llamamos a un taller.
4. Levantamos el carro con el gato hidráulico.
5. Verificamos si se han apretado todos los tornillos.
6. Si lo hemos apretado,
7. Bajamos el carro con el gato hidráulico.
8. Fin.
9. Observamos si el caucho de repuesto está vacío.
10. Apretamos un tornillo.
11. Ponemos el caucho de repuesto.
12. Quitamos el caucho dañado

RAZONAMIENTO LOGICO DEDUCTIVO 4

ACTIVIDAD 4A : teniendo en cuenta los datos ,debes llenar la tabla de abajo colocando el numero correspondiente (COLOCA LA RESPUESTA EN LA PLANTILLA DE SOLUCION)

- | | |
|---|------------------|
| 1- el poeta está a la derecha del ingeniero | 1- el poeta |
| 2- el medico está a la izquierda del ingeniero | 2- el ingeniero |
| 3- el psicólogo no es chileno y está a la derecha del poeta | 3- el medico |
| 4- el que tiene 40 años es colombiano y se especializo en España | 4- el sicologo |
| 5- el que se especializo en Italia tiene 25 años y es el menor de todos | 5- el chileno |
| 6- el que se especializo en Francia no es el ingeniero y tiene 30 años | 6- el colombiano |
| 7- el venezolano es menor que el psicólogo y habla muy bien el alemán | 7- el brasilero |
| 8- el que tiene 28 años está a la derecha del medico | 8- el venezolano |
| 9- el poeta no es brasilero y su especialización no la hizo en Francia | 9- francia |
| 10- el psicólogo no ha tenido la oportunidad de ir a España | 10- italia |
| | 11- alemania |
| | 12- españa |
| | 13- 40 años |
| | 14- 28 años |
| | 15- 25 años |
| | 16- 30 años |

	IZQUIERDO			DERECHA
NACIONALIDAD	cajon 1	cajon 5	cajon 9	cajon 13
PROFESION	cajon 2	cajon 6	cajon 10	cajon 14
ESPECIALIZACION	cajon 3	cajon 7	cajon 11	cajon 15
EDAD	cajon 4	cajon 8	cajon 12	cajon 16

ACTIVIDAD 4B : teniendo en cuenta los datos ,debes llenar la tabla de abajo colocando el numero correspondiente (COLOCA LA RESPUESTA EN LA PLANTILLA DE SOLUCION)

- 1- el noruego vive en le primera casa , junto a la casa azul
- 2- el que vive en la casa del centro toma leche
- 3- el inglés vive en la casa roja
- 4- la mascota del sueco es un perro
- 5- danés bebe te
- 6- la casa verde está a la izquierda de la casa blanca
- 7- el de la casa verde toma café
- 8- el que fuma pal mall cría pájaros
- 9- el de la casa amarilla fuma dunhill
- 10- el que fuma blend vive junto al que tiene gatos
- 11- el que tiene caballos vive junto al que fuma donhill
- 12- el que fuma bluemaster vive junto al que toma cerveza
- 13 - el alemán fuma prince
- 14- el que fuma blend tiene un vecino que bebe agua
- 15- quien tiene peces por mascota

- 1- AZUL
- 2- AMARILLO
- 3- VERDE
- 4- BLANCO
- 5- ROJO
- 6- DANES
- 7- SUECO
- 8- ALEMAN
- 9- INGLES
- 10-NORUEGO
- 11- TE
- 12- CAFÉ
- 13-LECHE
- 14- CERVEZA
- 15-AGUA
- 16- PRINCE
- 17- DUNHILL
- 18- BLEND
- 19- PALL MALL
- 20- BLUE MASTER
- 21- PERRO
- 22- PECES
- 23- PAJAROS
- 24- GATOS
- 25- CABALLOS

	IZQUIERDO			DERECHA	
CASA	cajón 1	cajón 6	cajón 11	cajón 16	cajón 21
NACIONALIDAD	cajón 2	cajón 7	cajón 12	cajón 17	cajón 22
BEBIDA	cajón 3	cajón 8	cajón 13	cajón 18	cajón 23
CIGARRILLO	cajón 4	cajón 9	cajón 14	cajón 19	cajón 24
MASCOTA	cajón 5	cajón 10	cajón 15	cajón 20	cajón 25