

Taller de algoritmos.

4. Desarrollar un algoritmo que permita adquirir una revista.

Inicio

1. Determinar el tipo de revista que deseas adquirir.
2. Debes dirigirte a la librería.
3. Vas a preguntar en qué área se encuentran las revistas del tipo que estás buscando.
4. Revisa si existe disponibilidad de la revista que quieres adquirir.
5. Realizas la compra.
6. Pagar aquí.
7. Si no tienen la revista que estás buscando, entonces te dirigen al Paso 2.

Fin

6. Desarrollar un algoritmo que permita freír un huevo.

Inicio

1. Buscar un sartén.
2. Ponerse frente a la estufa de su cocina.
3. Con un fósforo o encendedor prender un fogón o quemador de la estufa.
4. Poner la sartén sobre el fogón para que se caliente.
5. Tomar un huevo.
6. Con cuidado abrir el huevo y moverlo dentro del sartén sin romper la yema.
7. Tapar la sartén y bajar el fuego a fuego medio.
8. Esperar aproximadamente 5 minutos o hasta que el huevo esté a su gusto.
9. Sacar el huevo de la sartén y ponerlo sobre un plato.
10. Apagar el fogón de la cocina.
11. Es poner sal al gusto sobre el huevo.
12. Poner el sartén donde se fritó el huevo en el lavaplatos.

Fin

3. Desarrollar un algoritmo que permita dar un beso.

Inicio

1. Seleccionar a la persona que deseas besar.
2. Preguntarse a la persona si quiere ser besado o si no selecciona otra persona.
3. Tomar a la persona de la mano.
4. Verla a los ojos.
5. Acercar lentamente sus labios a la de la otra persona.
6. Cerrar los ojos.
7. Juntar los labios.
8. Disfrutar por el tiempo que desee.
9. Separar los labios.
10. Preguntarse si le gustó, si no selecciona a otra persona.

Fin

8. Desarrollar un algoritmo que permita botar la basura.

INICIO

1. Recolectar la basura.
2. Colocarse guantes de protección.
3. Separar la basura en diferentes elementos reciclables.
4. Empacar la basura en diferentes bolsas.
5. Sellar las bolsas.
6. Dirigirse con las bolsas al lugar autorizado de recolección de basura.
7. Quitarse los guantes.
8. Lavarse las manos.

FIN

12. Desarrollar un algoritmo que permita viajar en avión.

INICIO

1. Validar el destino.
2. Validar tiquetes disponibles.
3. Comparar el tiquete del avión.
4. Dirigirse al aeropuerto en la hora acordada.
5. Llegar al aeropuerto.
6. Acercarse al punto de atención de la aerolínea.
7. Hacer Check in.
8. Esperar la hora del vuelo del avión.
9. Hacer fila para tomar el avión.
10. Entregarle el tiquete al azarador.
11. Entrar en el avión.
12. Buscar el puesto asignado en el tiquete.
13. Sentarse para el inicio del despegue.
14. Viajar en avión.

FIN

20. Desarrollar un algoritmo que permita colocarse una camisa.

INICIO

1. Seleccionar una camisa.
2. Tomar la camisa.
3. Sacar la camisa del gancho.
4. Si la camisa está abotonada desabotonarla.
5. Introducir mano derecha a la manga.
6. Llevar la camisa por la parte de atrás del cuerpo.
7. Introducir mano izquierda a la otra manga.
8. Abotonar la camisa.
9. Abotonar mangas de la camisa.
10. Doblar el cuello de la camisa.
11. Si el cuello tiene botones abotonarlo.
12. Si no continuar con el siguiente paso.
13. Colocarse la camisa.

FIN

22. Desarrollar un algoritmo que permita escuchar un determinado disco.

INICIO

1. Validar si tengo equipo.
2. Si, no verificar conexiones eléctricas.
3. Validar que el equipo funcione.
4. Seleccionar el género musical.
5. Seleccionar el disco.
6. Abrir la bandeja del equipo.
7. Introducir el CD a la bandeja del equipo.
8. Cerrar la bandeja.
9. Oprimir el botón Play del equipo.
10. Esperar a que el equipo lea el CD.
11. Seleccionar la Pista de Preferencia.
12. Subir el volumen al equipo.
13. Escuchar música.

FIN

29. Desarrollar un algoritmo que permita manejar una bicicleta.

INICIO

1. Validar, si hay bicicleta.
2. Si no, gestionar compra.
3. Si no, buscar una prestada.
4. Si no, alquilar una bicicleta.
5. Si, continuar con el siguiente paso.
6. Validar que la bicicleta este en buen estado.
7. Llevar la bicicleta al lugar donde se va a manejar.
8. Llegar al lugar.
9. Posicionarse a un lado de la bicicleta.
10. Colocar los 2 pies en el manubrio de la bicicleta.
11. Subir la pierna del lado de la bicicleta.
12. Apoyar el pie en el pedal de la bicicleta.
13. Empujar el pedal con fuerza hacia adelante.
14. Colocar el otro pie en el pedal.
15. Manejar la bicicleta.

FIN

37. Desarrollar un algoritmo que permita leer un periódico.

INICIO

1. Validar disponibilidad de efectivo.
2. Si no, fin algoritmo.
3. Si, continuar con el siguiente paso.
4. Buscar un lugar donde vendan periódicos.
5. Ir a un lugar.
6. Buscar la editorial del periódico que se va a leer.
7. Pagar el periódico.
8. Adquirir el periódico.
9. Regresar a la casa.

10. Buscar lugar cómodo para leer.
 11. Sentarse.
 12. tomar el periódico.
 13. Abrir el periódico.
 14. Leer los titulares.
 15. Leer la sección preferida.
- FIN**

48. Desarrollar un algoritmo que permita silbar.

INICIO

1. saber silbar.
2. Si no, aprender.
3. Si no, solicitar clases.
4. Si Si, continuar con el siguiente paso.
5. tener la necesidad de silbar.
6. Firmar los labios.
7. Extraer la lengua ligeramente.
8. Humedecer los labios.
9. Apoyar la lengua contra la fila inferior de los dientes.
10. Empezar a soplar aire sobre la lengua y a través de los labios.
11. Experimentar con la posición de la lengua para producir otras notas.
12. Soplar fuerte.
13. Silbar.