

# COMPUTACIÓN

## ALGORITMO

### EVALUACIÓN

#### ALGORITMO

Conjunto de pasos o instrucciones que se deben seguir para realizar una determinada tarea.

**Ejemplo:** Algoritmo para preparar una limonada.

#### INICIO

- Llenar una jarra con un litro de agua
- Echar el jugo de tres limones
- Echar cuatro cucharadas de azúcar
- Remover el agua hasta disolver completamente el azúcar

FIN

#### PROGRAMA

Un conjunto de instrucciones destinadas a realizar una tarea. Toma unos datos de entrada y devuelve unos datos de salida.

Etapas del ciclo de programación:



#### EJEMPLO DE UN ALGORITMO

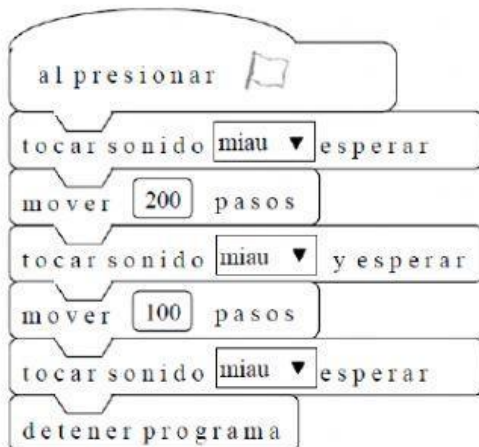
#### A. RESPONDE LA AFIRMACIÓN DE ESTA PREGUNTA:

##### 1. Un algortimo es:

- Conjunto de pasos e instrucciones que se deben seguir para realizar una determinada tarea
- Conjunto de pasos e informaciones que se deben seguir para realizar una determinada tarea
- Conjunto de temas e instrucciones que se deben seguir para realizar una determinada tarea

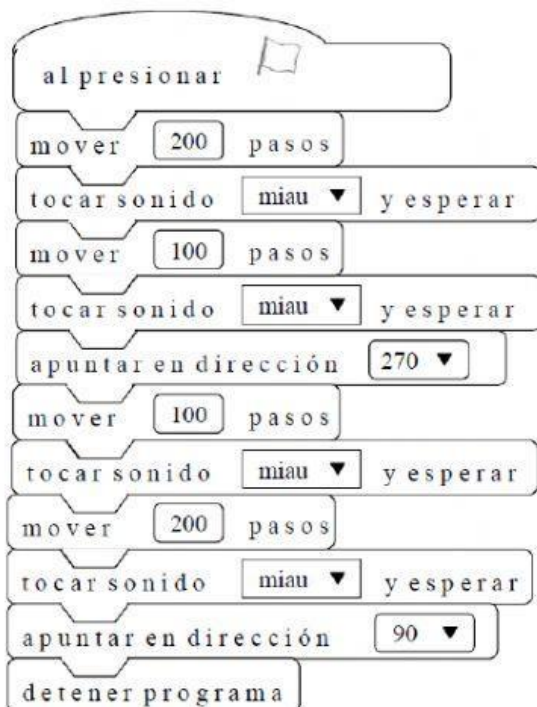
**B. OBSERVA LOS ALGORITMOS (IMÁGENES) DE CADA PREGUNTA Y ELIGE LA RESPUESTA CORRECTA:**

**1. PROGRAMA 01**



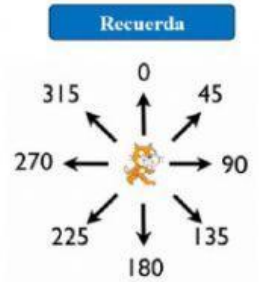
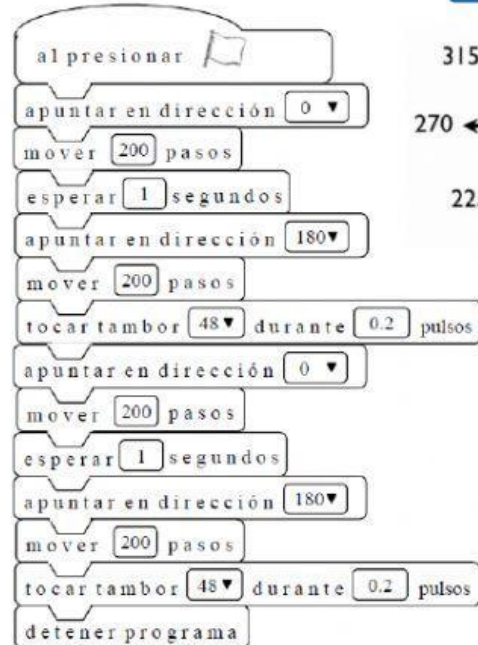
- Gato debe avanzar maullando
- Gato debe detenerse maullando
- Gato debe retroceder maullando

**2. PROGRAMA 02**



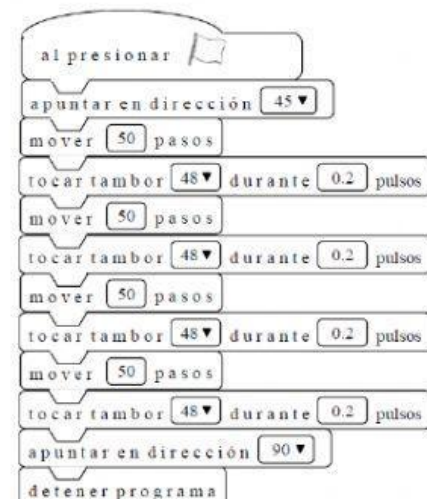
- Gato debe avanzar maullando, pero debe regresar.
- Perro debe avanzar maullando, pero debe regresar.
- León debe avanzar maullando, pero debe regresar.

**3. PROGRAMA 03**



- Hacer que una pelota añadida al Escenario rebote tocando sonido de tambor.
- Hacer que una casa añadida al Escenario rebote tocando sonido de tambor.
- Hacer que una pelota añadida al Escenario rebote tocando sonido de trompeta.

**4. PROGRAMA 04**



- Hacer que gato se desplace en diagonal tocando tambor.
- Hacer que gato se desplace en horizontalmente tocando tambor.
- Hacer que gato se desplace en verticalmente tocando tambor.