

ACTIVIDAD 3 OCTUBRE 6-2023

Ejercicio 1: Tomar Decisiones en una Aventura

Crea un diagrama de flujo que represente una aventura en la que un personaje debe tomar decisiones. El personaje se encuentra en un bosque y debe decidir qué camino tomar para llegar a un tesoro. El diagrama debe tener tres decisiones:

¿Debería el personaje cruzar un puente viejo y crujiendo (Sí/No)?

Si elige "Sí", el personaje debe decidir si cruzar el río nadando o caminando por el puente.

Si elige "No", el personaje debe decidir si dar la vuelta o intentar trepar por una montaña rocosa.

¿Debería el personaje cruzar el río nadando o caminar por el puente (Nadar/Puente)?

Si elige "Nadar", el personaje debe decidir si usar una balsa o nadar solo.

Si elige "Puente", el personaje debe decidir si caminar rápidamente o con cuidado.

¿Debería el personaje usar una balsa o nadar solo (Balsa/Solo)?

Esta decisión final lleva al personaje al tesoro o a una trampa.

Ejercicio 2: Viaje Espacial

Crea un diagrama de flujo que represente a un astronauta tomando decisiones durante un viaje espacial. El astronauta debe decidir cómo responder a situaciones de emergencia en una nave espacial. El diagrama debe tener tres decisiones:

La nave espacial enfrenta una pérdida de oxígeno. ¿Debería el astronauta buscar una fuga (Sí/No)?

Si elige "Sí", el astronauta debe decidir si utilizar un detector de fugas o revisar manualmente la nave.

Si elige "No", el astronauta debe continuar con la siguiente decisión.

La nave espacial se encuentra con un campo de asteroides. ¿Debería el astronauta intentar esquivarlos (Sí/No)?

Si elige "Sí", el astronauta debe decidir si maniobrar a la izquierda o a la derecha.

Si elige "No", el astronauta debe continuar con la siguiente decisión.

La nave espacial se queda sin energía. ¿Debería el astronauta intentar repararla (Sí/No)?

Esta decisión final llevará al astronauta a una solución exitosa o a un fallo en la misión.

Ejercicio 3: Juego de Rol Medieval

Crea un diagrama de flujo que represente a un personaje en un juego de rol medieval que debe tomar decisiones en un castillo misterioso. El personaje debe descubrir la forma de escapar. El diagrama debe tener tres decisiones:

El personaje encuentra una puerta cerrada. *¿Debería intentar abrir la puerta (Sí/No)?*

Si elige "Sí", el personaje debe decidir si usar una llave que encontró o forzar la puerta.

Si elige "No", el personaje debe continuar con la siguiente decisión.

El personaje entra en una habitación oscura. *¿Debería encender una antorcha (Sí/No)?*

Si elige "Sí", el personaje debe decidir si buscar fósforos o encender la antorcha con fuego.

Si elige "No", el personaje debe continuar con la siguiente decisión.

El personaje encuentra una escalera que conduce al sótano. *¿Debería bajar (Sí/No)?*

Esta decisión final llevará al personaje a una salida segura o a un desafío adicional.

Docente

Yeimer Romero