

	<b>GIMNASIO SABIO CALDAS (IED)</b> <b>Nuestra escuela: una opción para la vida</b> <b>PLAN ESCOLAR NO PRESENCIAL</b>	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

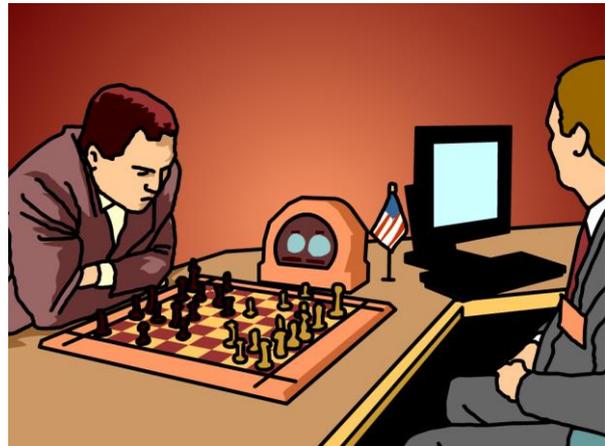
<b>DOCENTE</b>	Yudi Soler		<b>GRADO</b>	OCTAVO
<b>ASIGNATURA</b>	Tecnología - programación			
<b>Correo electrónico Contacto</b>	Yudi Soler: <a href="mailto:yudi.soler@sabiocaldas.edu.co">yudi.soler@sabiocaldas.edu.co</a>			
<b>Fecha de envío</b>	10 de Agosto de 2020	<b>Fecha de entrega</b>	14 de Agosto de 2020	
<b>Tiempo de ejecución de la actividad</b>	2 horas			
<b>TEMA</b>	LA IMPORTANCIA DE LA PROGRAMACIÓN.			

### Contextualización

#### LOS ALGORITMOS "PROGRAMANDO"

Las computadoras no pueden pensar; todo lo que pueden hacer es seguir las instrucciones que las personas les han dado. ¿Correcto?

En 1997, una computadora llamada **Deep Blue** venció al campeón mundial de ajedrez **Garry Kasparov** (en la imagen, a la izquierda). ¡Parecía que la computadora había superado a una de las mentes más brillantes del mundo! ¿Cómo lo consiguió? Bueno, realmente la máquina no estaba pensando. En vez de ello, estaba examinando y analizando 200,000 posiciones por segundo.



*Deep Blue* podía predecir cada resultado del partido en función de cualquier movimiento hecho por sí misma o por Kasparov, lo que le permitía anticiparse al futuro. Por puro poder de procesamiento, era capaz de anticiparse un paso respecto a su contrincante humano.

Tampoco era la primera vez que los dos se enfrentaban. El torneo de 1997 fue una revancha: Kasparov ya había vencido a la computadora en 1996, ganando cuatro juegos contra los dos de *Deep Blue*. Entre los dos partidos, *Deep Blue* se actualizó para adaptarse con mayor precisión al estilo particular de juego que tenía el ruso.

Las computadoras todavía no pueden pensar exactamente como un ser humano... sin embargo, en ciertas tareas pueden superar incluso al mejor.

### Descripción de la actividad sugerida

**Los siguientes ejercicios serán desarrollados en la clase virtual**

1. completa la siguiente información.

# ESCRÍBELO

Crea una función llamada `HacerSándwich` para ayudar a Moby a elaborar un sándwich de crema de cacahuete y mermelada. Utiliza las funciones anotadas en el banco de palabras como declaraciones.

`cerrarSándwich` `abrirMermelada` `abrirCrema` `cucharearMermelada`  
`cucharearCrema` `untarMermelada` `untarCrema`

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

¿Cuál de las funciones preexistentes no puede cambiar de posición?

---

---

¿Qué teclearías para llamar a tu nueva función?

---

---

¿Cuál es un mejor nombre para tu nueva función? ¿Por qué?

---

---

2. Define las siguientes palabras

**DEFINE** Explica los siguientes términos con tus propias palabras

**REPRESENTAR:**

.....

**INSPIRAR:**

.....

**INTERCAMBIAR:**

.....

**SERIES:**

.....

**EJECUTAR:**

.....

**DISTINTO:**

.....

**SECUENCIA:**

.....

**REDUCIR:**

.....

Escoge otra frase o palabra de la película para definir.

.....

.....

**Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)**

[https://esp.brainpop.com/tecnologia/ciencias\\_de\\_la\\_computacion/funciones/](https://esp.brainpop.com/tecnologia/ciencias_de_la_computacion/funciones/)

**Criterios de Evaluación**

Reflexiona sobre la importancia de la programación en el mundo actual.  
Soluciona las actividades propuestas, teniendo en cuenta lo visto.