

## Algoritmos de Búsqueda

1. Generar una lista de 10 números aleatorios enteros. Pedir al usuario un número y determinar si se encuentra o no en la lista, y en que posición.
2. Dada una lista de nombres de alumnos que han rendido un examen final, permita buscar el nombre de algún alumno para saber si éste se presentó a rendir o no.
3. Modifique los algoritmos de búsqueda, ambos o el que prefiera, para que devuelva, todas las ocurrencias del valor a buscar, que encontró (*todas sus posiciones*) o  $-1$  sino se encuentra.
4. Pedir dos números enteros  $a, b$  al usuario donde  $a < b$ . Luego pedirle al usuario que piense un número en ese intervalo  $[a, b]$ . Tratar de adivinar el número que el usuario ha pensado. El usuario deberá decirle a la computadora, 'mayor', 'menor', 'igual' como las únicas respuestas validas a cada intento de adivinación que la computadora haga. El juego termina cuando o bien el usuario ingresa 'salir' o bien, la computadora acierta el número que el usuario habíá pensado.