

Universidad Rafael Landívar
Introducción a la programación (Práctica)
Ing. Daniel Mejía
Estudiante: Ana Lucía Chávez Penagos
Carné: 1067423

Tarea 9: Pociones mágicas

Castor 1:

- A: 1 (orejas largas)
- B: 2 (dientes largos)
- C: 4 (nariz blanca)

Castor 2:

- A: 1 (orejas largas)
- **D: agua**
- E: 5 (ojos blancos)

Castor 3:

- C: 4 (nariz blanca)
- **D: agua**
- F: 3 (bigotes rizados)

El agua se encuentra en el vaso D, ya que en el segundo y tercer castor solo identificamos 2 cambios con las pociones del mago Marcos.

R// El vaso que contiene el agua es el "D"

Desafío 9, Nuevas claves

¿Cuáles de las siguientes contraseñas no serán aceptadas siguiendo las reglas determinadas por el esquema anterior?

- Las contraseñas que no serán aceptadas serán la 2 y la 4. La 2 ya que al principio si cumple con las reglas determinadas, pero para finalizar tiene 2 letras minúsculas, y la regla nos dice que ese comando solo lo podemos utilizar exactamente para una letra. La regla 4 no cumple ya que finaliza en 2 letras mayúsculas, y el algoritmo no nos muestra la opción para terminar la contraseña con letras mayúsculas, por lo tanto, se queda estancado en un mismo lugar y nunca llega a ser aceptada.