

Universidad Rafael Landívar

Laboratorio de programación

21 de agosto de 2023

Bárbara Castellanos

1049923

SEMANA NO. 03

ACTIVIDAD NO.04:

Partway through tracing a Minesweeper algorithm

★		★
	?	★

	1	2	3	4	5	6	7	8
square	★		★	★				

```

let mines = 0
let n = 1
start loop
  if squaren has a mine
    then mines = mines + 1
  n = n + 1
loop again if n < 8

```

mines	n
0	1
1	2
2	3
3	4
	5
	6

MINAS	"N"
1	1
1	2
2	3
3	4
3	5
3	6
3	7

R/. Debido a que los valores son menores que 8, sin tomar en cuenta el mismo y las en el juego se observan 8 casillas, por lo que el tablero no llega a ser completado, por lo cual en el algoritmo se debería cambiar el signo en la parte de "loop again if $n < 8$ " a ser "loop again if ≤ 8 ", para que el valor de 8 sea considerado dentro del algoritmo y se pueda completar dicho tablero.

ACTIVIDAD NO. 05:

1. El usuario ingresa el número del 1 al 20
2. Si el número es múltiplo de 3
3. Escribir la palabra **Fizz**
4. Si el número es múltiplo de 5
5. Escribir la palabra **Buzz**
6. Si el número es múltiplo de 3 y 5
7. Escribir la palabra **Fizz Buzz**
8. Si el número no es múltiplo de 3 ni de 5
9. Escribir la palabra **Error**

Corregido:

Para cada número del 1 al 20:

Si el número no pertenece al rango de 1 al 20:

Imprimir "Error. Valor fuera del rango"

Si el número no es divisible por 3 y tampoco por 5:

Imprimir "Error"

Si el número es divisible por 3 y también divisible por 5:

Imprimir "FizzBuzz"

Si el número es divisible por 3:

Imprimir "Fizz"

Si no, si el número es divisible por 5:

Imprimir "Buzz"