Universidad Rafael Landívar

Laboratorio de programación

21 de agosto de 2023

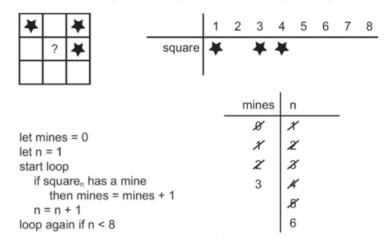
Bárbara Castellanos

1049923

# **SEMANA NO. 03**

### **ACTIVIDAD NO.04:**

## Partway through tracing a Minesweeper algorithm



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  $\leq 8$ ", 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 el 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"