1

A, de uno a 3, tiene 3 oportunidades

Ingresa una posición de 1 a 3, se refiere a esta posición es la (3,2) por ej que cae A

No se accede con una sola cordenada sino 2, vamos a un punto especifico

B a final de las 3 opciones imprime el tablero

Al final imprimo todo el tablero, para que sepa si es correcto o no

TIERRA Y AGUA

El usuario ingresa poosicion, a que lugar del trablero quiere ir, es una matriz

Tengo que ir en las 2 direcciones. 3 veces tiene que hacer las preguntas, si en las 3 veces hay tierra

Empieza, digame a donde ir, indico quiero ir aca, voy a ese lugar, si hay tierra sigo, si no hay tierra se corta, voy a la segunda y asi. Si gano es porque las 3 cayero en tierra

Los valores son los que esta ahí. Puedo usar las letras que están ahí listo

2 archivo tempeaturas

Código de eror y cantidad de dispositvos

A Determinar la hora con mas, guardar el que corresponda al máximo de dispositivos conectados

B Registrar la suma dedispositivos conectados por hora, solo hady de 0 a 9 hs

Registrar en resultados txt con el formato que da

3

Creamos los 10 jugadores, cada uno tiene equipo y puntaje nada mas

Creacion de una estructura que tenga esos 2 campos, y después hay que crear 10 jugadopres de esos, vectores

A – usar array. Y alguna y una función anónima

Dentro del código, en el main el bloque o en el llamado al array ponemos la expresión lamba y todo

B total de puntos, if litra filtrada == null, asi sabemos que no hay resultados

4

Función calderaControl, temp y parámetro de salida (DE SALIDA)

A si supero el valor, el retorno de la función tiene que dar, el parámetro de salida, que no es de retorno, otro parámetro nos tiene que dar cuantos grados supero.

B usando excepción frorzar el error, generamo bloque de control, llamamos a uni que funcono sin error, y abajo poonemos si dio diferencia, después otro llamado donde obligamos a un error para que si es negativo de ese error

La temperatura la ponemos nosotros en un valor, lo que queramos.

FUNCION puinto 4 fuera del main

Función para recorrer el vector