

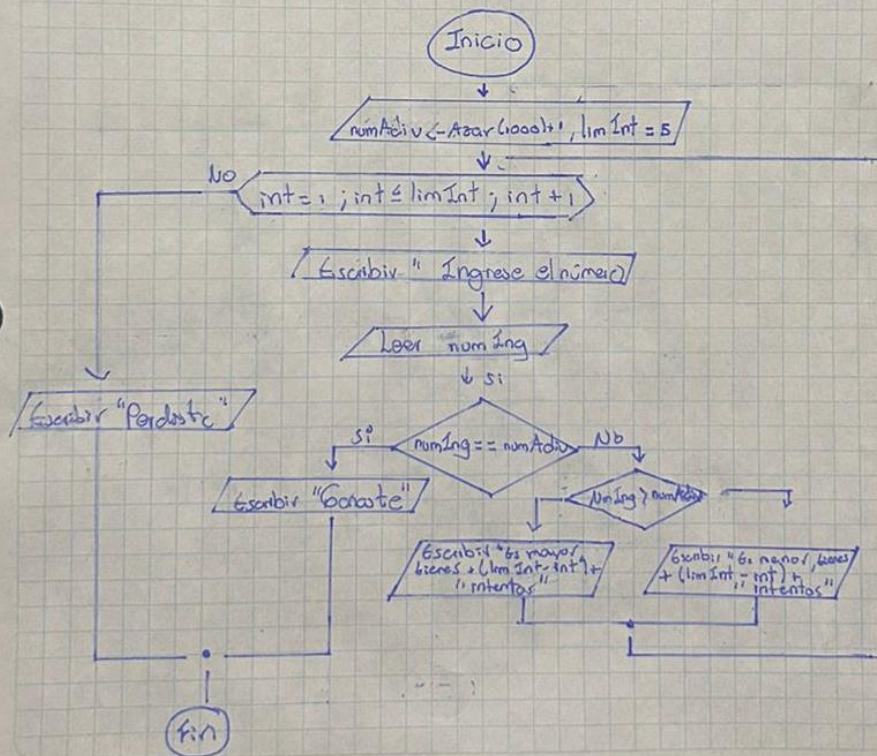
## Tarea

### Taller N° 7

#### Problema 04

Se le solicita desarrollar un demo tipo juego, que permita generar un número aleatorio y le rete al usuario que lo adivine. Si no adivina el número, el juego debe sugerirle lo intente nuevamente con pistas (es mayor o menor). Al finalizar el juego, se debe felicitar al usuario si gana y como, o pedir que lo intente de nuevo.

Entrada	Proceso	Salida
Número Ingresado	Número adivinar	Adivinaste
límite intentos		No adivinaste
		Intentos



Límite Intentos	Intento	N° Ingresado	N° Adivinar	Es mayor o Menor	Salida
5	1	15	60	Mayor	
	2	40		Mayor	
	3	60		Menor	
	4	60			Ganaste

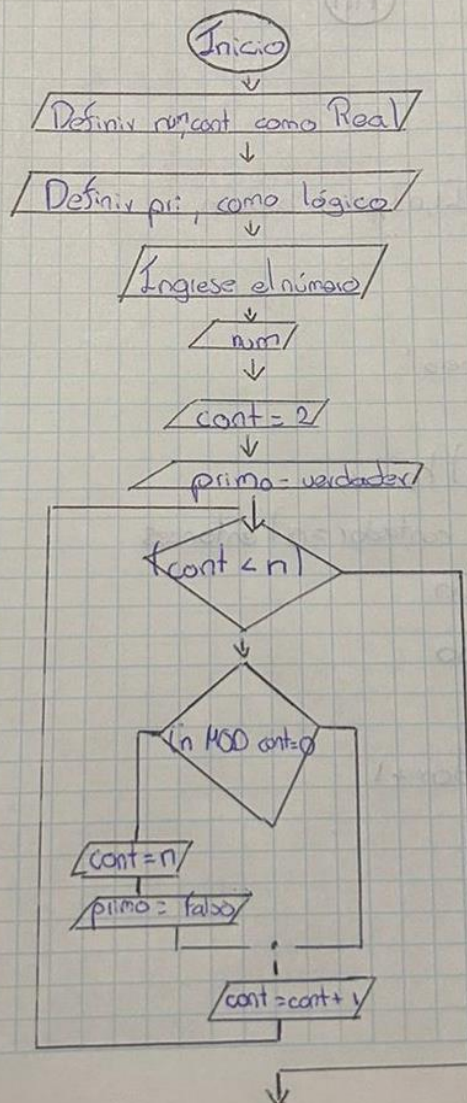


### Ejercicio 5

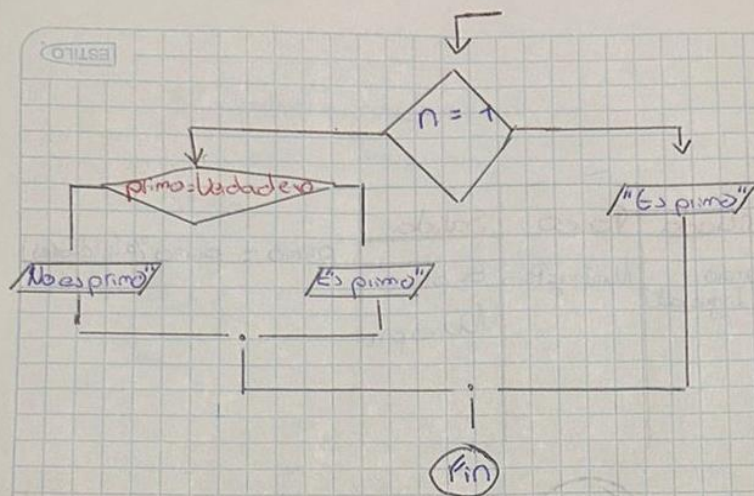
¿Es primo?

Entrada	Proceso	Salida
Número Ingresado	NumIngr = Pirmo	Es primo No es primo

$$\text{primo} = \text{primo} \% 2 (\text{divisor})$$







### Pseudocódigo.

Inicio

num,  $i \in [1, n]$ ; contador,  $i \in [1, n]$  primo boolean

primo = verdadero

contador = 2

Escribir "Ingrese un número"

Leer primo

Mientras (contador  $\leq$  n) hacer

Si (num MOD contador = 0) entonces

contador = n

primo = falso

Fin Si

contador = contador + 1

Fin Mientras

Si (n = 1) entonces

Escribir "Es primo"

Sino

Si (primo = verdadero) entonces  
Escribir "Es primo")  
Si No  
Escribir "No es primo"  
fin S.  
fin S:  
fin.

Numero	Contador	Salida
5	2	"Es primo"
4	2	"No es primo"
7	2	"Es primo"