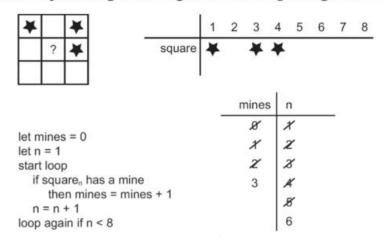
1097723

Actividad No. 4

Partway through tracing a Minesweeper algorithm



Minas	n
1	1
1	2
2	3
3	4
3	5
3	6
3	7
Error	8

R// El algoritmo no funciona porque el juego utiliza 8 casillas, y en el límite del algoritmo llega hasta valores menores que 8, es decir, posiciones del 1 al 7; es por ello que no completa todo el tablero de juego. Para que funcione, el límite debe utilizarse con el signo matemático menor o igual que, o colocar menor que 9 para considerar al 8 dentro del rango de valores.

Actividad 5

- 1. El usuario ingresa un número.
- 2. Si el número ingresado es múltiplo de 3
- 3. Escribir la palabra "Fizz".
- 4. Si el número ingresado es múltiplo de 5
- 5. Escribir la palabra "Buzz".
- 6. Si el número ingresado es múltiplo de 3 y de 5
- 7. Escribir la palabra "FizzBuzz".
- 8. Si el número ingresado no es múltiplo de 3 ni de 5
- 9. Escribir la palabra "Error".

Ejercicio corregido

Para cada número de 1 a 100:

Si el número ingresado es mayor que 100:

Imprimir "El número está arriba del rango. Por favor, vuelva a ingresar un número del 1 al 100"

Si el número ingresado es menor que 1:

Imprimir "El número está abajo del rango. Por favor, vuelva a ingresar un número del 1 al 100"

Si el número ingresado no es divisible por 3 ni 5:

Imprimir "El valor no es divisible por 4 ni 5. Por favor, vuelva a ingresar otro número del 1 al 100"

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

Imprimir "FizzBuzz"

Si el número es divisible por 3:

Imprimir "Fizz"

Sin o, si el número es divisible por 5:

Imprimir "Buzz"

Fin del ciclo