

Actividad No. 4

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
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"

Sino, si el número es divisible por 5:

Imprimir "Buzz"

Fin del ciclo