Universidad Rafael Landívar Facultad de Ingeniería Informática y Sistemas Laboratorio, sección: 5 Catedrático: Ing. Luis Enrique Aguilar Rojas





Luis Fernando Castillo López, 1205023

Guatemala, 1 de septiembre de 2023

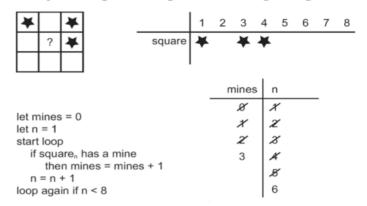
ÍNDICE

PRESENTACIÓN DEL JUEGO	3
EXPLICACIÓN DEL CÓDIGO:	3
1.0 INICIO DEL JUEGO	3
1.1 PASO NÚMERO 1	4
EXPLICACIÓN:	
2.0 PASO 2	4
EXPLICACIÓN:	
3.0 PASO 3	5
EXPLICACIÓN:	
4.0 PASO 4	5
EXPLICACIÓN:	
05. PASO 5	
EXPLICACIÓN:	
JUEGO TERMINADO	
EXPLICACIÓN:	

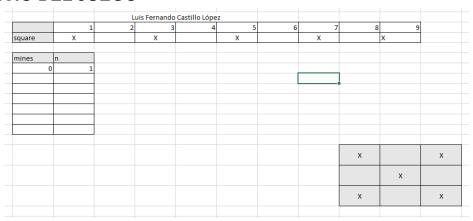
PRESENTACIÓN DEL JUEGO

EXPLICACIÓN DEL CÓDIGO: El código del juegos nos dice que n = 1, es el numero de cuadro a mover y mines = 0, las minas en el mapa, vamos iniciar con un bucle que en el cuadro que haya una mina vamos a sumar mines + 1 y siempre se va sumar a n 1, su condición para salir del bucle va ser hasta que n sea menor a 8.

Partway through tracing a Minesweeper algorithm



1.0 INICIO DEL JUEGO



1.1 PASO NÚMERO 1

EXPLICACIÓN: Las reglas nos dicen que por cada mina que haya en un cuadro vamos a sumar una mina y a cada cuadro le vamos a sumar uno, en este caso hay una mina en el cuadro uno por eso sumamos una mina y un cuadro mas

		l	uis Fernando	Castillo Lópe	Z					
		1 2	3	4	5	6	7	8	9	
square	X		X		X		X		X	
	n	-								
0	_	LI .								
1	2									
								x		x
									x	
								x		х
								^		^

2.0 PASO 2

EXPLICACIÓN: En este caso sumamos uno en los cuadros y como n hay mina en el cuadro 2 podemos decir que mina va a seguir con el mismo valor en este caso uno y sumamos uno al cuadro

			U	uis Fernando	Castillo Lópe	Z						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
square	Х			Х		Х		X		x		
mines	n											
()	1										
1	L	2										
1	L	3										
		_										
	_	_										
		_										
									X		X	
										x		
									х		х	
												-

3.0 PASO 3

EXPLICACIÓN: Repetimos los pasos anteriores en el cuadro 3 hay una mina entonces sumariamos mina + 1 en este caso seria 2 y el cuadro siempre se suma 1

				Lui	s Fernan	do Casti	llo López	!									
			1	2		3	4		5	6		7	8		9		
square		X			X			X			X	+		X			
mines	n																
	0		1														
	1		2														
	1		3														
	2 4																
			_[
													X			X	
														х			
												-					_
													X			X	
												_			_		

4.0 PASO 4

EXPLICACIÓN: verificamos si en el cuadro había minas y como no sigue siendo el numero de minas igual solo sumariamos el numero de cuadro

		L	uis Fernando	Castillo Lópe	Z						+
	1	2			5	6	7	8	9		T
square	X		X		X		X		X		I
mines	n										t
0	1										
1	2										
1	3										L
2	4										1
2	5										H
		1									+
											H
											t
								X		X	
									x		
								х		x	ĺ
											4

05. PASO 5

EXPLICACIÓN: Podemos notar que en el cuadro 5 hay una mina por esa razón sumamos una mina y el cuadro mas uno

		L	uis Fernando.	Castillo Lópe	Z					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
square	X		X		Х		Х		Х	
mines	n									
0	_									
1										
1										
2	4									
2	5									
3	6									
								x		х
									х	
								Х		Х

JUEGO TERMINADO

EXPLICACIÓN: La condición del código dice que el numero del cuadro no puede ser mayor a 8 eso significa que el número de cuadros máximos va a ser 7, fin del juego.

		Lui	s Fernando	Castillo Lópe	Z					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
square	X		X		X		X		X	
mines	n									
0	1									
1	2									
2	3									
2	5									
3	6									
3	7									
								X		Х
									x	
								x		х

DIAGRAMA DE EXPERIENCIAS

