



Materia: 1S7B-PROGR.LOG.FUNC
Nombre Pruebas en Haskell
Informe:
Alumno(s): Pizano Zamora Leonardo Gabriel

Objetivo

Marco Teórico

Desarrollo

Kata de FizzBuzz:

La kata de FizzBuzz es un problema clásico de programación que implica imprimir una serie de números, pero sustituyendo ciertos múltiplos por palabras específicas, como "Fizz" para múltiplos de 3 y "Buzz" para múltiplos de 5. La kata generalmente se implementa en un bucle que itera sobre una secuencia de números y aplica las reglas de FizzBuzz para generar la salida.

Funcionamiento:

Se itera sobre una secuencia de números del 1 al N.
Para cada número en la secuencia:
Si el número es divisible por 3, se imprime "Fizz".
Si el número es divisible por 5, se imprime "Buzz".
Si el número es divisible por ambos 3 y 5, se imprime "FizzBuzz".
De lo contrario, se imprime el número tal como está.

Kata de Bowling:

La kata de Bowling simula un juego de bolos y tiene como objetivo calcular la puntuación total del juego en función de una serie de lanzamientos. El juego de bolos tiene reglas específicas para calcular la puntuación, incluyendo puntos adicionales por strikes y spares.

Funcionamiento:

Se realiza una serie de lanzamientos, donde cada lanzamiento derriba un cierto número de bolos.
Los lanzamientos se agrupan en 10 frames, cada uno de los cuales puede tener hasta 2 lanzamientos, a excepción del último frame que puede tener hasta 3 lanzamientos.
Se aplican reglas especiales para calcular la puntuación:
Un "strike" (derribar todos los bolos en el primer lanzamiento del frame) otorga 10 puntos más la suma de los dos lanzamientos siguientes.



Un "spare" (derribar todos los bolos con dos lanzamientos en un frame) otorga 10 puntos más el lanzamiento siguiente.

En el último frame, se pueden hacer hasta tres lanzamientos si se logra un strike o un spare en los dos primeros lanzamientos.

Evaluación

Conclusiones}