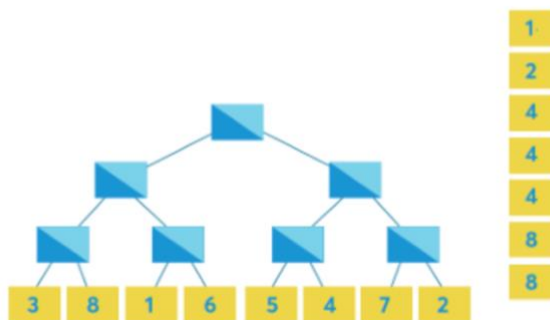


Universidad Rafael Landívar
Introducción a la programación
Mauricio Enrique Cabrera Girón
Sección: 03

Semana 4 – Parte A

Ana observó un campeonato de esgrima y registró a los ganadores de cada etapa en el tablero que se muestra a continuación. Los competidores llevaban los mismos números, del 1 al 8, durante todo el campeonato. Ana usó tarjetas numeradas para representar a cada competidor.



Cuando finalizó el campeonato, el hermano menor de Ana, Agustín, mezcló todas las tarjetas, excepto las de la primera ronda del campeonato.

DESAFÍO 8. El algoritmo



PREGUNTA

¿Puede escribir el algoritmo que corresponde al problema «Resultados revueltos»?

Recordá utilizar instrucciones simples en lenguaje imperativo.

Inicio

1. Observar que variables
2. Las variables que se quedan abajo quedan descartadas, debió a que no aparecen en la tabla de los ganadores.
3. El número que tiene más repeticiones es el ganador
4. Cuando el número se utilice las veces necesarias de descarta.

Fin