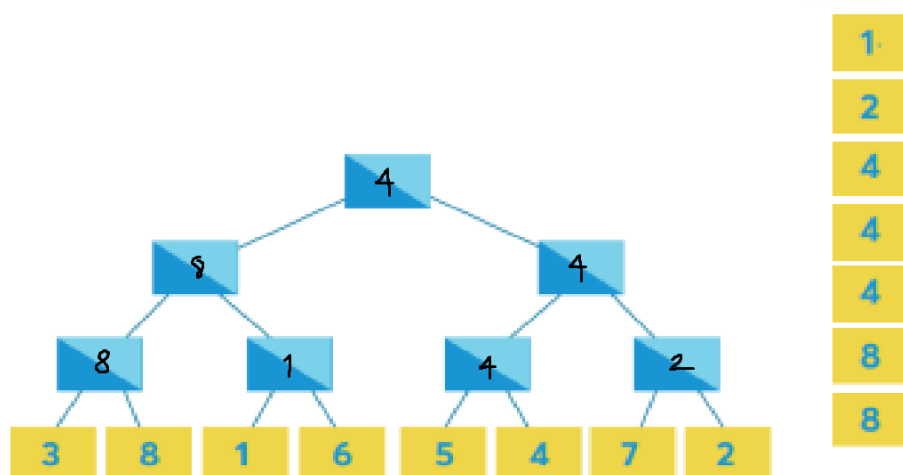


TAREA 8: Resultados revueltos



Pensamiento algorítmico y evaluación.

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.



PREGUNTA

¿Es posible reconstruir el resultado de las competencias (casillas celestes) a partir de observar las tarjetas desordenadas que se encuentran a la derecha del gráfico? Complete las casillas celestes.

Algoritmo de problema Resultados revueltos

```
ALGORITMO DESAFIO 8
{
1  if (Jugador8 compite contra jugador3) then
    0 referencias
2  print("el ganador es jugador8")
3  if (jugador8 gana) then
    0 referencias
4  print("jugador8 pasa de ronda")
5  else ("el perdedor es jugador3")then
    0 referencias
6  print("jugador3 no pasa de ronda")
7  }
8  if (jugador1 compite contra jugador6) then
    0 referencias
9  print ("el ganador es jugador1")
10 if ("jugador1 gana") then
11     print("jugador1 pasa de ronda")
12 else ("el perdedor es jugador6") then
    0 referencias
13 print("jugador6 no pasa de ronda")
14 }
15 if (jugador4 compite contra jugador5) then
    0 referencias
16 print("el ganador es jugador4")
17 if ("jugador4 gana") then
18     print("jugador4 pasa de ronda")
19 else ("el perdedor es jugador5") then
    0 referencias
20 print("jugador5 no pasa de ronda")
21 }
22 if (Jugador2 compite contra jugador7) then
    0 referencias
23 print("el ganador es jugador2")
24 if (jugador2 gana) then
    0 referencias
25 print("jugador2 pasa de ronda")
26 else ("el perdedor es jugador7")then
    0 referencias
27 print("jugador7 no pasa de ronda")
28 }
29 if (Jugador8 compite contra jugador1) then
    0 referencias
30 print("el ganador es jugador8")
31 if (jugador8 gana) then
    0 referencias
32 print("jugador8 pasa de ronda")
33 else ("el perdedor es jugador1")then
    0 referencias
34 print("jugador1 no pasa de ronda")
35 }
```

```
36     if (Jugador4 compite contra jugador2) then
37         0 referencias
38         print("el ganador es jugador4")
39         if (jugador4 gana) then
40             0 referencias
41             print("jugador4 pasa de ronda")
42         else ("el perdedor es jugador2")then
43             0 referencias
44             print("jugador2 no pasa de ronda")
45         }
46     if (Jugador4 compite contra jugador8) then
47         0 referencias
48         print("el ganador es jugador4")
49         if (jugador4 gana) then
50             0 referencias
51             print("termina la partida")
52         else ("el perdedor es jugador8")then
53             0 referencias
54             print("termina la partida")
55         }
56     }
```