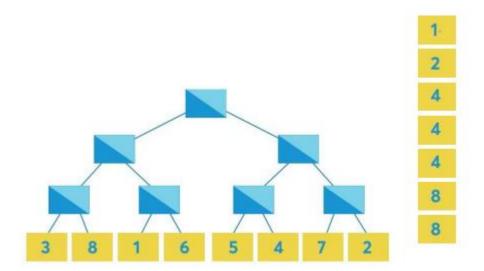
Universidad Rafael Landívar

Facultad de Ingeniería

Introducción a la Programación

## Semana No.04

1. 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.



## Para resolver seguir:

- 1. Iniciar el juego
- 2. Poner en lista a todos los participantes del juego de "Resultados revueltos"
- 3. Identificar los ganadores en cada duelo. Tomando en cuenta que los datos de la derecha son los ganadores.
- 4. Evaluar a los participantes 1 y 2. Si cuentan con una carpeta disponible.
- 5. Si cuenta colocarlo como ganador del duelo en la casilla de color celeste.
- 6. Continuar con el mismo proceso en la segunda ronda.
- 7. Registrar en cada casilla el ganador correspondiente.
- 8. Verificar que sean los datos correctos.
- 9. Finaliza el juego.