

Actividad 4

Partway through tracing a Minesweeper algorithm

★		★
	?	★

	1	2	3	4	5	6	7	8
square	★		★	★				

mines	n
0	1
1	2
2	3
3	4
	5
	6

```
let mines = 0
let n = 1
start loop
  if squaren has a mine
    then mines = mines + 1
  n = n + 1
loop again if n < 8
```

Corrección de código:

La última línea se debe escribir de distinta forma para que todos los cuadros puedan ser evaluados. Ya que si lo dejamos como Loop again if n < 8 solo evaluará 7 posiciones, y se quedará en el cuadro 8 y si n < 9 evaluará 8 posiciones, entonces se quedaría en el cuadro 9 para Así que la última línea quedaría así:

Loop again if n < 9

Actividad 5

Variables:

$X=1$

$X=X+1$

$X \leq 100$

Algoritmo:

Si $X/3$ y $X/5$ = resultado con número entero

Entonces escribir "Fizz Buzz"

Si $X/3$ = resultado con número entero

Entonces escribir "Fizz"

Si $X/5$ = resultado con número entero

Entonces escribir "Buzz"

Código:

```
1
2  for (int x=1; x=100; x=x+1){
3      if ( x%3 == 0 && x%5 == 0 ){
4          System.out.print("FizzBuzz");
5      }
6      else{
7          if ( x%3 == 0 ){
8              System.out.print("Fizz");
9          }
10         if ( x%5 ==0 ){
11             System.out.print("Buzz");
12         }
13     }
14 }
15
```

Canva:

Lo qué aprendimos

A debuggear, la relación entre algoritmos y el código.

Lo que me pareció interesante

Ver cómo el algoritmo se pasa al código, manteniendo la misma lógica.

Dudas

Ninguna