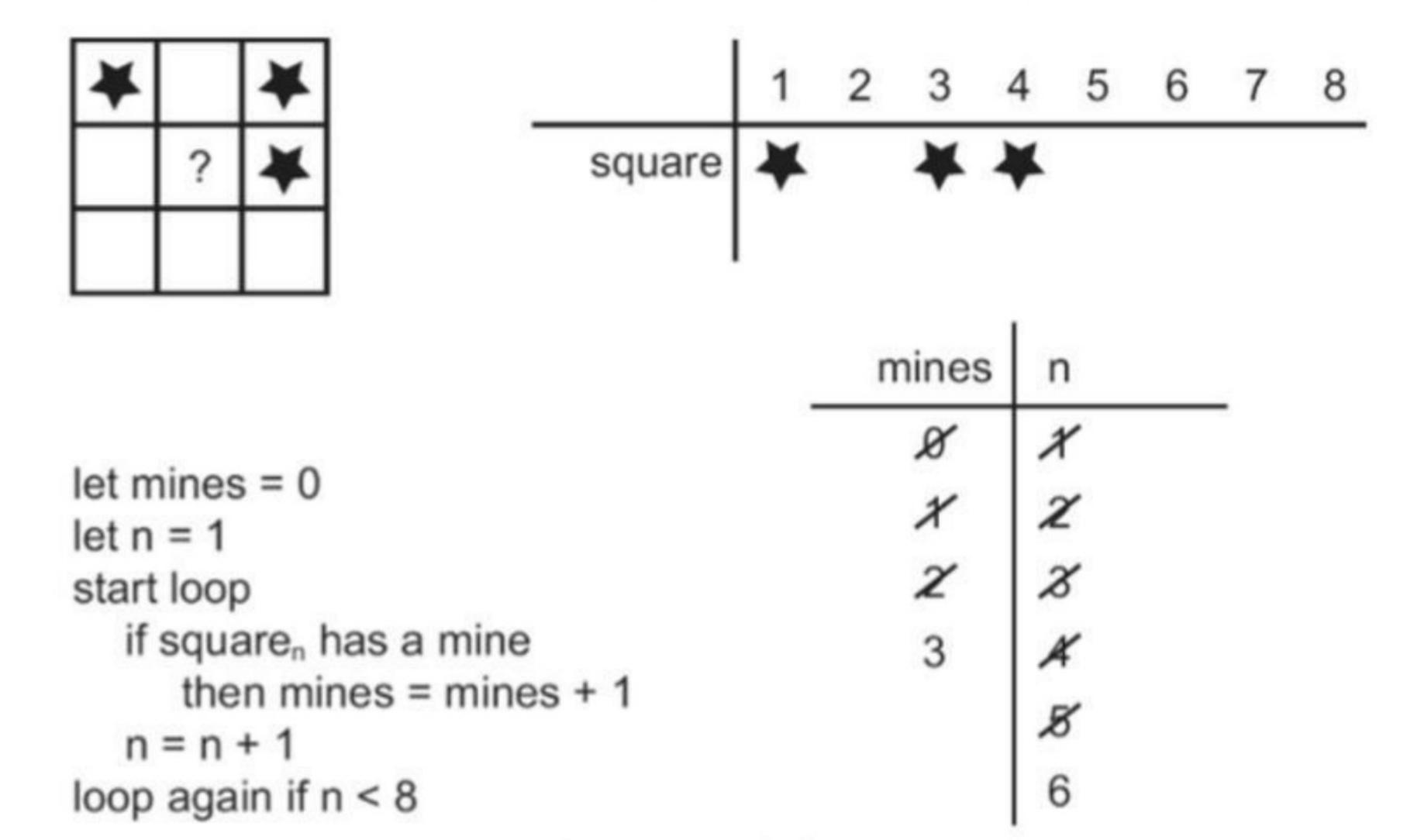
Actividad 4

Partway through tracing a Minesweeper algorithm



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 linea quedaría así:

Loop again if n < 9



Actividad 5

Variables:

X=1

X=X+1

X≤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:

```
for (int x=1; x=100; x=x+1){
    if ( x%3 == 0 && x%5 == 0 ){
        System.out.print("FizzBuzz");
    }
    else{
        if ( x%3 == 0 ){
            System.out.print("Fizz");
        }
        if ( x%5 == 0 ){
            System.out.print("Buzz");
        }
        if ( x%5 == 0 ){
            System.out.print("Buzz");
        }
    }
}
```



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