

Actividad 4 Buscaminas

La lógica que se debe implementar en el algoritmo debería ser:

minas= 0

m= 1

/empezar programa/

si el cuadro tiene una mina

entonces mina=mina + 0

/ya que se tendría que volver a empezar el juego/

si el cuadro no tiene una mina

entonces mina= mina + 1

si el cuadro tiene una mina

entonces mina = mina + 0

/así hasta se repetiría la compilación hasta llegar a completar el número de casillas/

/en la tabla de minas y casillas/

| Casillas | Mina |
|----------|------|
| 1 | 0 |
| 2 | 1 |
| | |
| 1 | 0 |
| 2 | 0 |
| 3 | 1 |
| | |
| 1 | 0 |
| 2 | 0 |

Así mismo consecutivamente hasta llegar a la casilla 8 donde ya no habrá minas $n > 8$