

ACTIVIDADES 1

Rodrigo Alvarez 1253323

Actividad 1

1) Inicializar una lista llamada "participantes" con los nombres o identificaciones de los participantes en el torneo.

2) Crear una variable llamada "ronda" y configurarla en 1 para representar la primera ronda.

3) Mientras la longitud de la lista "participantes" sea mayor que 1, continuar con las rondas del torneo. Esto significa que aún no se ha encontrado al ganador del campeonato.

a. Dividir la lista de "participantes" en pares de competidores para la ronda actual. Tomar los dos primeros elementos de la lista, luego los siguientes dos y así sucesivamente.

b. Realizar las competencias entre los competidores en cada par. Esto puede hacerse de manera aleatoria si no se tiene información sobre quién ganará.

c. Tomar al ganador de cada competencia y agregarlo a una lista llamada "ganadores_ronda_ronda", donde "ronda" es el número de la ronda actual.

d. Eliminar a los perdedores de la lista "participantes" para que solo queden los ganadores de la ronda actual.

e. Incrementar el valor de "ronda" en 1 para pasar a la siguiente ronda.

4) Cuando la longitud de la lista "participantes" sea igual a 1, se habrá encontrado al ganador del campeonato. Ese competidor será el único elemento en la lista "participantes".

5) Imprimir el nombre o la identificación del ganador del campeonato.

Actividad 2

- 1) 14 km
- 2) 2km/h
- 3) 60km/h