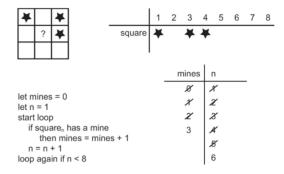
Universidad Rafael Landívar Laboratorio de programación Rodrigo Bran Sánchez Carné 1132223

EJERCICIO 1

Partway through tracing a Minesweeper algorithm



Minas	N
1	1
1	2
2	3
3	4
3	5
3	6
3	7
No está en los valores permitidos	8

R// El error del algoritmo o del juego es que el 8 no se encuentra dentro del rango sobre el cual funciona el juego.

EJERCICIO 2

- 1. El usuario ingresa el número 1 a 100.
- 2. Si el número ingresado es múltiplo de 3.
- 3. Mostrar la palabra "Fizz"
- 4. Si el número es múltiplo de 5.
- 5. Mostrar la palabra "Buzz"
- 6. Si el número es múltiplo de 3 y 5.
- 7. Mostrar "Fizz Buzz"
- 8. Si el usuario ingresa un valor menor a 1 y mayor a 100.
- 9. Mostrar "Valor no permitido, el número debe estar entre 1 y 100"
- 10. Si el usuario ingresa un número que no es múltiplo de 3 o 5.
- 11. Mostrar "Error el número ingresado no es múltiplo de 3 o 5"
- 12. Fin del algoritmo.