

## EJERCICIO 1

Partway through tracing a Minesweeper algorithm

★		★
	?	★

	1	2	3	4	5	6	7	8
square	★		★	★				

```

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
  
```

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

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.

