El envío de la solución requiere enviar un archivo comprimido llamado ***P1-6NombreyApellidos*** con los siguientes archivos:

* Los archivos con la traza de cada candidato (***traza1, traza2***,..***traza5***), siguiendo el documento base de traza.
* Un archivo de texto indicando cómo se emparejan candidatos y sus correspondientes salidas (por ejemplo,**1b, 2h, ...**). El archivo se llamará ***solucionP1-6***.

|  |  |
| --- | --- |
| CANDIDATO 1 CON POSIBLE SALIDA E | |
| class Test\_1E {  public static void main (String args []){  int x = 0 ;  int y = 0 ;  while (x<5) {  y = x - y;  System.out.print(x+""+y+" ");  x=x+1;  }  }  } | NOMBRE LA CLASE INVOCA METODO MAIN  DECLARA LA VARIABLE INT X COMO VALOR 0  DECLARA LA VARIABLE Y COMO VALOR 0  ENTRA EN BUCLE MIENTRAS X SEA INFERIOR A 5  CAMBIA EL VALOR DE Y REALIZANDO LA SUMA DE Y - X  IMPRIME EN PANTALLA EL VALOR DE X=0 VALOR SE AÑADE “” PARA QUE NO REALICE LA SUMA DE CONCADENACIÓN E IMPRIME DE Y=0 Y AÑADE UN ESPACIO EN BLANCO CON LA SIGUIENTE COMILLAS “ “.  POR ULTIMO X TOMA EL VALOR DE X+1 PARA SALIR DEL BUCLE EN UN FUTURO. |

|  |  |
| --- | --- |
| CANDIDATO 2 CON POSIBLE SALIDA G | |
| class Test\_2G {  public static void main (String args []){  int x = 0 ;  int y = 0 ;  while (x<5) {  y = y + x;  System.out.print(x+""+y+" ");  x=x+1;  }  }  } | NOMBRE LA CLASE INVOCA METODO MAIN  DECLARA LA VARIABLE INT X COMO VALOR 0  DECLARA LA VARIABLE Y COMO VALOR 0  ENTRA EN BUCLE MIENTRAS X SEA INFERIOR A 5  CAMBIA EL VALOR DE Y REALIZANDO LA SUMA DE Y + X  IMPRIME EN PANTALLA EL VALOR DE X=0 VALOR SE AÑADE “” PARA QUE NO REALICE LA SUMA DE CONCADENACIÓN E IMPRIME DE Y=0 Y AÑADE UN ESPACIO EN BLANCO CON LA SIGUIENTE COMILLAS “ “.  POR ULTIMO X TOMA EL VALOR DE X+1 PARA SALIR DEL BUCLE EN UN FUTURO. |

|  |  |
| --- | --- |
| CANDIDATO 3 CON POSIBLE SALIDA H | |
| class Test\_3H {  public static void main (String args []){  int x = 0 ;  int y = 0 ;  while (x<5) {  y=y+2;  if (y>4){  y=y-1;  }  System.out.print(x+""+y+" ");  x=x+1;  }  }  } | Nombra la clase  Invoca método main  Declara la variable int x es igual a 0  Declara la variable int y es igual a 0  Entra en bucle si x es inferior a 5  Declara que la variable y es y más suma 2  Establece la condición de si y es mayor que 4 modificara la variable y en -1  Imprime en pantalla.  Modifica la variable x indicando que es x más la suma de uno, para poder salir del bucle. |

|  |  |
| --- | --- |
| CANDIDATO 4 CON POSIBLE SALIDA b | |
| class Test\_4b {  public static void main (String args []){  int x = 0 ;  int y = 0 ;  while (x<5) {  x = x+1;  y = y+x;    System.out.print(x+""+y+" ");  x=x+1;  }  }  } | Nombra la clase  Invoca método main  Declara la variable int x es igual a 0  Declara la variable int y es igual a 0  Entra en bucle si x es inferior a 5  Declara que la variable x es x+1  Declara que la variable y es y más la suma del valor de x  Imprime en pantalla.  Modifica la variable x indicando que es x más la suma de uno, para poder salir del bucle. |

|  |  |
| --- | --- |
| CANDIDATO 5 CON POSIBLE SALIDA b | |
| class Test\_5b{  public static void main (String args []){  int x = 0 ;  int y = 0 ;  while (x<5) {  if (y<5){  x=x+1;  if (y<3){  x=x-1;  }  }  y=y+2;  }  System.out.print(x+""+y+" ");  x=x+1;  }  } | Nombra la clase  Invoca método main  Declara la variable int x es igual a 0  Declara la variable int y es igual a 0  Entra en bucle si y es inferior a 5  Establece que si y es inferior a 5 x es x+1  Y si y es inferior a 3 x es x +1  Declara que la variable y es y más la suma del valor 2  Imprime en pantalla.  Modifica la variable x indicando que es x más la suma de uno, para poder salir del bucle. |