

```
# Vector de mascotas
mascotas <- c('loro', 'perro', 'gato', 'gallina', 'hamster', 'cerdo', 'ternero', 'caballo', 'cabra')

# Seleccionar una muestra aleatoria de 3 elementos sin repetición
selmascota <- sample(mascotas, 3)
selmascota[3]
```

[1] “caballo”

```
nombremascota1 <- selmascota[1]
nombremascota2 <- selmascota[2]
nombremascota3 <- selmascota[3]

# Crear secuencia del 60 al 300 de 10 en 10
numeros <- seq(60, 300, 10)

# Eliminamos el número 100 del vector
numeros_sin_100 <- setdiff(numeros, 100)
numeros_sin_100
```

[1] 60 70 80 90 110 120 130 140 150 160 170 180 190 200 210 220 230 240 250 [20] 260 270 280 290 300 310
320 330 340 350 360 370 380 390 400 410 420 430 440 [39] 450 460 470 480 490 500 510 520 530 540 550 560
570 580 590 600

```
# Ahora hacemos el muestreo de este nuevo vector
enkuestados <- sample(numeros_sin_100, 1)
```

```
# Generar tres números para los porcentajes. Su suma siempre debe ser igual a 100
generar_vector_unico <- function() {
  repetir <- TRUE
  while (repetir) {
    # Generar el primer número como un múltiplo de 10 entre 10 y 60.
    # Esto aumenta las posibilidades de tener tres números únicos.
    primer_numero <- sample(seq(10, 60, by = 10), 1)

    # Calcular el máximo valor posible para el segundo número,
    # asegurándose de que haya espacio para un tercer número único.
    max_segundo_numero <- 90 - primer_numero

    # Generar el segundo número asegurando que sea diferente al primero
    posibles_segundos <- seq(10, max_segundo_numero, by = 10)
    posibles_segundos <- posibles_segundos[posibles_segundos != primer_numero]
    if (length(posibles_segundos) > 0) {
      segundo_numero <- sample(posibles_segundos, 1)
    } else {
      next
    }

    # Calcular el tercer número necesario para que la suma sea 100,
    # asegurándose de que sea diferente a los dos anteriores.
    tercer_numero <- 100 - primer_numero - segundo_numero

    # Verificar si los tres números son únicos
  }
}
```

```

    if (length(unique(c(primer_numero, segundo_numero, tercer_numero))) == 3) {
      repetir <- FALSE
    }
  }

  # Crear el vector
  vector <- c(primer_numero, segundo_numero, tercer_numero)

  return(vector)
}

# Generar y mostrar el vector de porcentajes
vector_resultado <- generar_vector_unico()
vector_resultado

```

```
[1] 10 70 20
```

```

mashor <- max(vector_resultado)
mashor

```

```
[1] 70
```

```

porcentaje1 <- vector_resultado[1]
porcentaje2 <- vector_resultado[2]
porcentaje3 <- vector_resultado[3]
#####

maskota1 <- (enkuestados*vector_resultado[1])/100 # Número de personas que adoptan maskota1
maskota1

```

```
[1] 12
```

```

maskota2 <- (enkuestados*vector_resultado[2])/100
maskota2

```

```
[1] 84
```

```

maskota3 <- (enkuestados*vector_resultado[3])/100
maskota3

```

```
[1] 24
```

```

mashiormaskota <- max(maskota1, maskota2, maskota3)
mashiormaskota

```

```
[1] 84
```

```

image01 <- '
\\begin{tikzpicture}
  \\node{
\\begin{tabular}{|l|c|}

```

```

\\hline
\\textbf{Animal} & \\textbf{Porcentaje de personas } \\\\
& \\textbf{interesadas en adoptar} \\\\ \\hline
%s & %s \\\\ \\hline
%s & %s \\\\ \\hline
%s & %s \\\\ \\hline
\\end{tabular}
};
\\end{tikzpicture}
'

demas <- sample

image01 <-sprintf(image01, selmascota[1], porcentaje1, selmascota[2], porcentaje2, selmascota[3], porxe

```

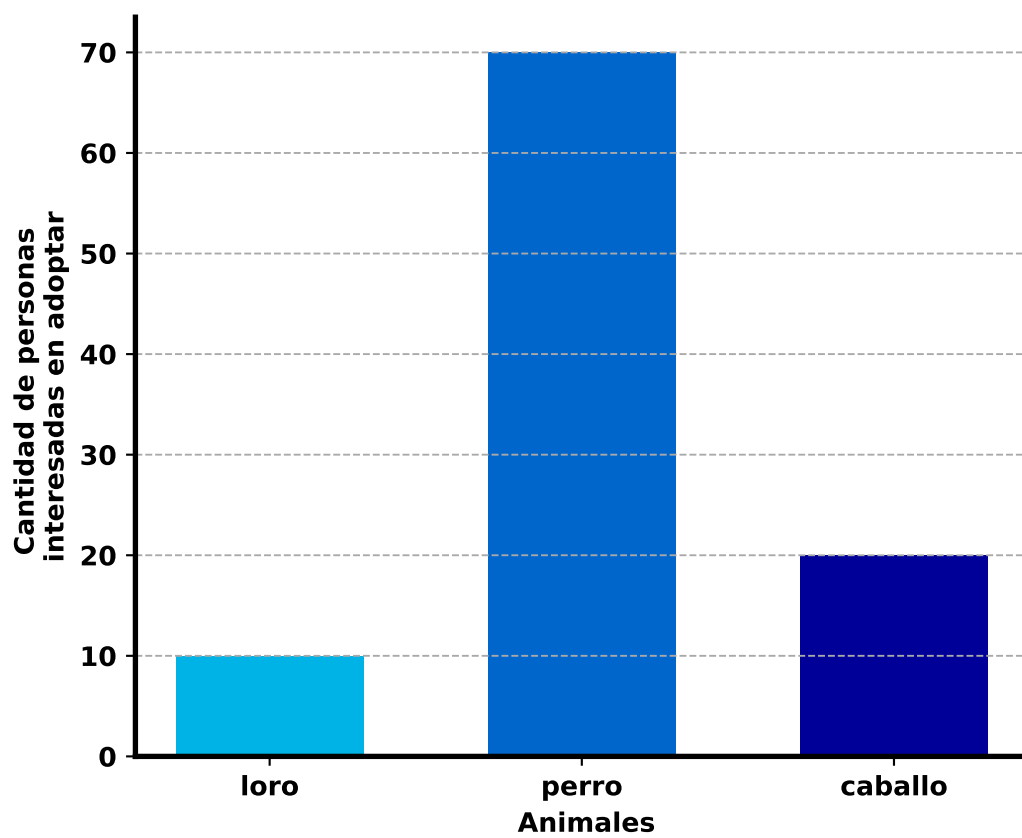
Question

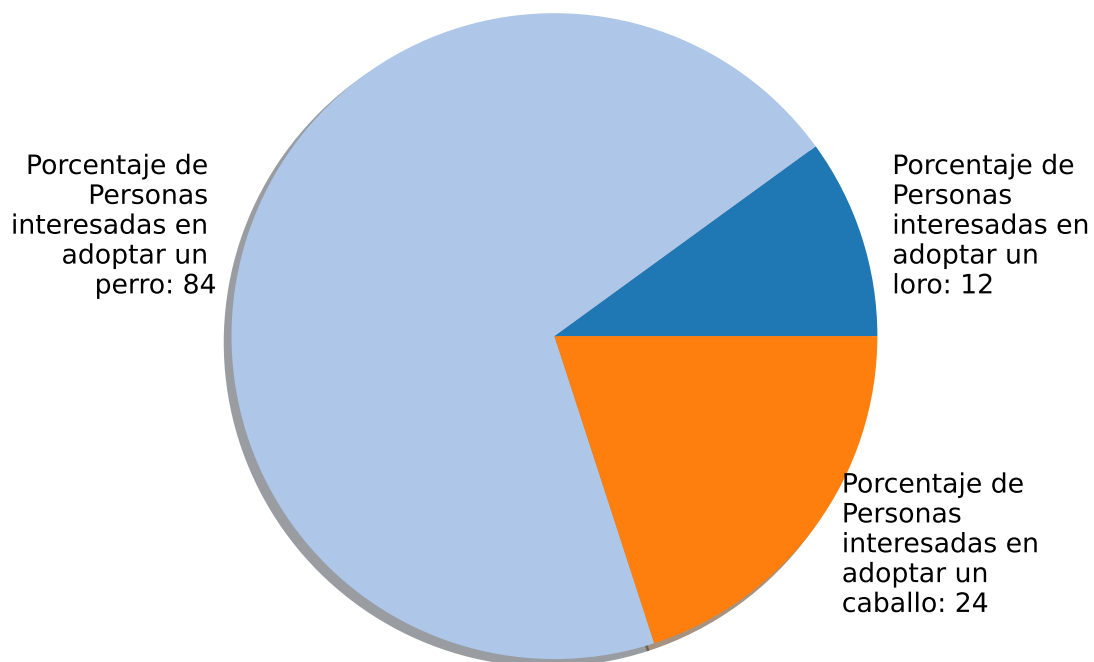
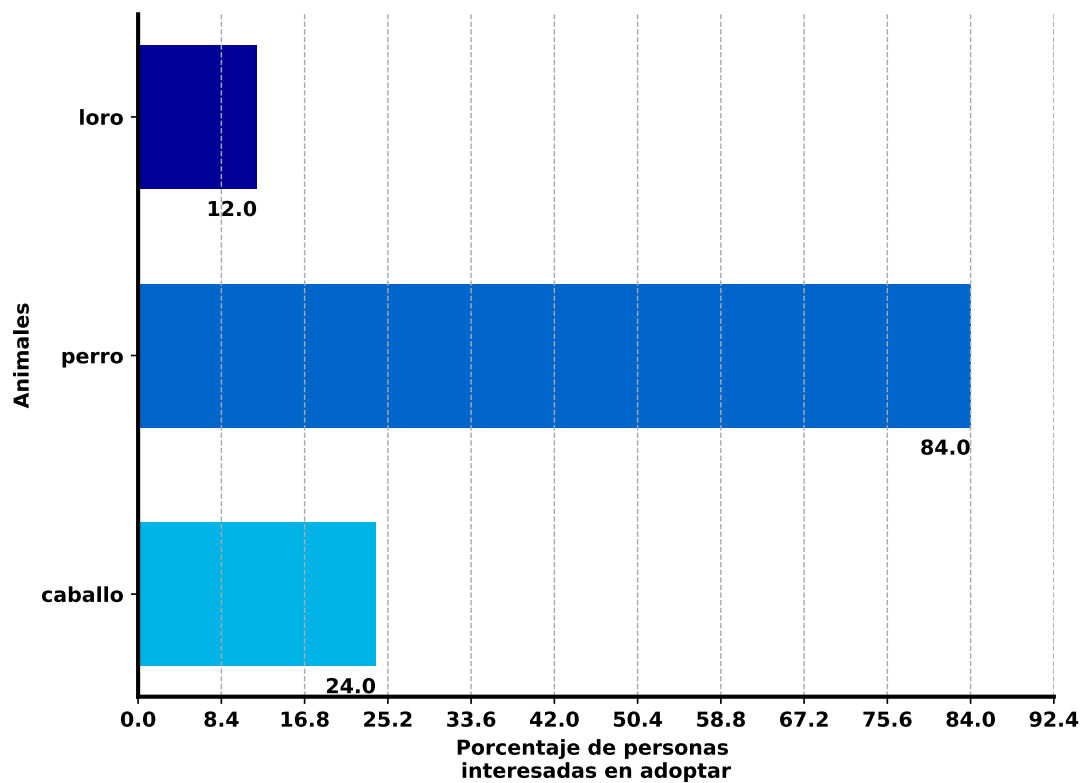
El líder de un programa de adopción de mascotas encuestó a 120 personas para conocer qué animal les interesaría adoptar. Del total de encuestados, el 10% adoptaría un loro, el 70% adoptaría un(a) perro y el 20% adoptaría un(a) caballo.

¿Cuál de las siguientes representaciones muestra correctamente la información recolectada en la encuesta?

Answerlist

Animal	Porcentaje de personas interesadas en adoptar
loro	10
perro	70
caballo	20





Solution

Meta-information

exname: I_1796473/2023-Cuadernillo-Matematicas-11-2(single-choice) extype: schoice exsolution: 1000
exshuffle: TRUE