**¿Cuál es la dificultad computacional del problema, por qué es difícil de computar?**

* El problema tiene un alto coste computacional puesto que se necesita computar una gran cantidad de instrucciones a la hora de determinar “rangos” de números primos. Por otro lado, también es complejo almacenar esa información, dado que la cantidad de memoria es limitada.

**Complejidad del algoritmo más básico que se puede hacer**

* El algoritmo más básico que se puede hacer es, por cada rango entregado de números, determinar uno a uno si los valores contenidos son o no primos, para posteriormente mostrarlos por pantalla. Al hacer esto, por cada rango de números, se tiene una complejidad de **,** siendo n el número a determinar si es primo, y m la cantidad de valores en el rango. Por otra parte, se tienen a lo más 10 rangos, por lo que la peor complejidad sería .

**Complejidad que se necesita para resolver el problema**

* Dada la cantidad de memoria que se tiene de límite y el tiempo de ejcución que el programa debe tomar, realizar el calculo anteriormente dicho no es válido. Lo que se debe utilizar, es la criba de Erastótenes. Para poder reducir el tiempo de ejecución, la criba de Erastótenes es calculada una sola vez, pero con el número más grande de todos los rangos, así, solamente se debe recorrer para determinar las soluciones que satisfacen a un rango.

**Explicar la solución que implementaron**

* La solución implementada, utiliza la criba de Erastótenes para determinar los números primos que se encuentran a partir desde el 1 hasta el mayor de los limites superiores en los rangos dados. De esta forma, la criba solo se calcula una vez. Posteriormente, por cada rango, se itera el arreglo obtenido a través de la criba de Erastótenes, imprimiendo el resultado de los números primos obtenidos.