

VICERRECTORÍA DE  
PROYECCIÓN  
UNIVERSITARIAFACULTAD DE  
INGENIERÍASBookmarks ▾  Es ▾

Hide sidebars

[ea personal](#) > [Mis cursos](#) > [FP-C1-91](#) > [Módulo 1](#) > [Reto Semana 1](#)

<b>Comenzado el</b>	Lunes, 10 de mayo de 2021, 15:04
<b>Estado</b>	Finalizado
<b>Finalizado en</b>	Lunes, 10 de mayo de 2021, 15:09
<b>Tiempo empleado</b>	5 minutos 10 segundos
<b>Calificación</b>	4,20 de 5,00 (84%)

Pregunta 1

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Hide sidebars

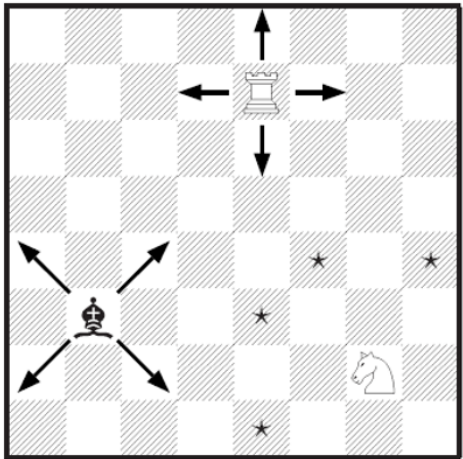
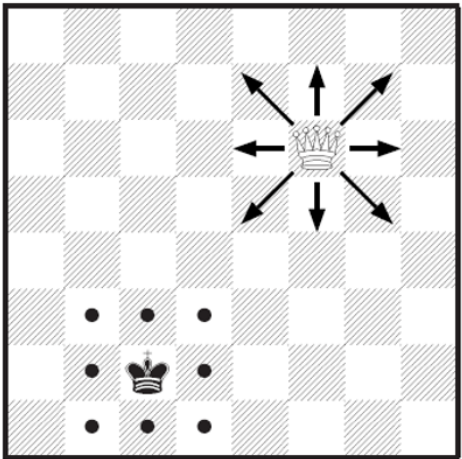
¿Qué información necesito para solucionar el problema?

La siguiente tabla muestra las posiciones en el tablero de ajedrez, cada par de números (f,c) representa el numero de la fila y de la columna de cada casilla.

(1,1)	(1,2)	(1,3)	(1,4)	(1,5)	(1,6)	(1,7)	(1,8)
(2,1)	(2,2)	(2,3)	(2,4)	(2,5)	(2,6)	(2,7)	(2,8)
(3,1)	(3,2)	(3,3)	(3,4)	(3,5)	(3,6)	(3,7)	(3,8)
(4,1)	(4,2)	(4,3)	(4,4)	(4,5)	(4,6)	(4,7)	(4,8)
(5,1)	(5,2)	(5,3)	(5,4)	(5,5)	(5,6)	(5,7)	(5,8)
(6,1)	(6,2)	(6,3)	(6,4)	(6,5)	(6,6)	(6,7)	(6,8)
(7,1)	(7,2)	(7,3)	(7,4)	(7,5)	(7,6)	(7,7)	(7,8)
(8,1)	(8,2)	(8,3)	(8,4)	(8,5)	(8,6)	(8,7)	(8,8)

La siguiente figura representa los movimientos válidos de las figuras

(Las flechas indican movimiento continuo, los puntos solo un paso y las estrellas un salto.)



- ☒ a. Las dimensiones del tablero de ajedrez
- ☒ b. Como se mueven las figuras
- ☒ c. Como se representa la posición de una casilla
- ☐ d. El número de figuras en el tablero
- ☐ e. Las posiciones del juego en cada momento
- ☐ f. El color de las figuras



Respuesta correcta

Las respuestas correctas son:  
Las dimensiones del tablero de ajedrez,  
Como se representa la posición de una casilla,  
Como se mueven las figuras



Hide sidebars

Pregunta 2

Correcta

Puntuación 1,00 sobre 1,00

Si hay una reina en la casilla (7,2) seleccione las casillas a donde puede ir

- ☐ a. (6,6)
- ☒ b. (7,8) ✓
- ☐ c. (5,8)
- ☒ d. (8,2) ✓
- ☐ e. (8,5)
- ☒ f. (4,5) ✓
- ☒ g. (5,4) ✓
- ☒ h. (1,2) ✓

Respuesta correcta

Las respuestas correctas son:  
(4,5),  
(5,4),  
(1,2),  
(7,8),  
(8,2)

## Pregunta 3

Parcialmente  
correctaPuntúa 0,60 sobre  
1,00

Hide sidebars

Para saber si una torre puede ir de una casilla a la otra se debe (seleccione solo una)

- ☒ a. Verificar que estén en la misma fila y columna
- ☐ b. Verificar que estén en la misma fila o columna
- ☐ c. Verificar que estén en la misma fila
- ☐ d. Verificar que estén en la misma columna
- ☐ e. Calcular la distancia entre las casillas



Respuesta parcialmente correcta.

La respuesta correcta es: Verificar que estén en la misma fila o columna

## Pregunta 4

Correcta

Puntúa 1,00 sobre  
1,00

Un algoritmo para solucionar todos los posibles casos debería ser (seleccione solo una)

- ☐ a. Secuencial
- ☐ b. Condicional
- ☒ c. Cíclico y condicional
- ☐ d. Cíclico



Respuesta correcta

La respuesta correcta es:  
Cíclico y condicional

Pregunta 5

Parcialmente  
correcta

Puntúa 0,60 sobre  
1,00



Hide sidebars

Para solucionar el problema se necesita utilizar los datos de:

- ☐ a. Solo las posiciones de las dos casillas
- ☒ b. Todo el tablero y las posiciones de las dos casillas que me dan
- ☐ c. Las posiciones de todas las figuras a evaluar



Respuesta parcialmente correcta.

La respuesta correcta es:

Solo las posiciones de las dos casillas

◀ Revista Video - Dividir...

Ir a...

El hombre que calculab...