

Práctica 3- Toma de Decisión

1. Hacer un programa en LISP que resuelva el Ejercicio 1 (apartados a)–e)) de la hoja de problemas de toma de decisión (Tema 2). El programa debe funcionar para matrices de cualquier dimensión.

Nota:

- Pensar qué hacer con los elementos de la diagonal.
- Antes de programar, establecer qué funciones van a hacer falta, con qué argumentos de entrada y de salida.