

# Informe TP 1: Algominas

Algoritmos y Programación I – Cátedra Essaya

Práctica: Bárbara

Para comenzar, creo que a la hora de resolver el TP, lo que más me costó fue traducir el lenguaje del usuario (es decir, las celdas/casillas ingresadas por éste) a lenguaje de intérprete. Para esto, tuve que escribir en una hoja aparte varias casillas y “traducirlas” yo mismo; de esta manera, pude observar la tendencia que seguían: a medida que avanzaba una letra (fila), la posición en la cadena (el tablero de buscaminas) aumentaba en 18 (teniendo en cuenta que la A arrancaba en 18 y no en 0), y a medida que se avanzaba un número (columna), la posición aumentaba en 2 unidades (no en una porque entre cada celda existía un espacio intermedio). Por lo tanto, para, por ejemplo, la celda C3, era cuestión de hacer el cálculo:

$$18*3 + 2*3 = 60$$

Finalmente, la función “traductora” la guardé como *valores ()*.

De la misma manera, creo que ese problema me resultó el más interesante, aunque todo el trabajo en general me pareció entretenido ya que lo vi como una posibilidad de poner en práctica la creatividad: el problema era simple, crear un buscaminas; pero la, o mejor dicho las soluciones, no lo eran tanto.

Joaquín Facundo Fontela

Número de padrón: 103924

Ayudante a cargo: Nicolás Aguerre