

Actividad 3

Una instrucción "if-then", le dice a la computadora que realice una acción si una condición se cumple (es verdadera). ¿Cómo cambiaría esta instrucción para que se ejecute si la condición NO se cumple (es falsa)?

Respuesta

```
Printf ("programa para determinar números pares e impares de un numero  
/n/n");
```

```
Printf ("Introduzca un numero entero:");
```

```
If (Res==0) {
```

```
    Printf ("El número es par /n");
```

```
} else {
```

```
    Printf ("El número es impar /n");
```

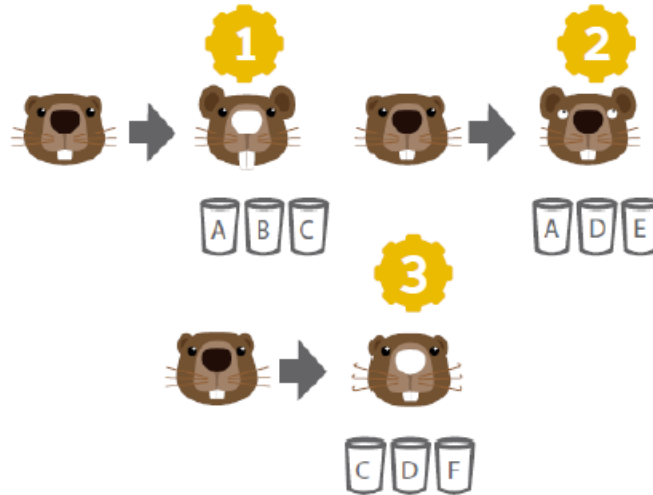
```
}
```

```
Return 0;
```

```
}
```

Tarea 9

El problema es que el mago hizo tres experimentos con tres castores diferentes y se olvido registrar cual poción está en cada vaso.

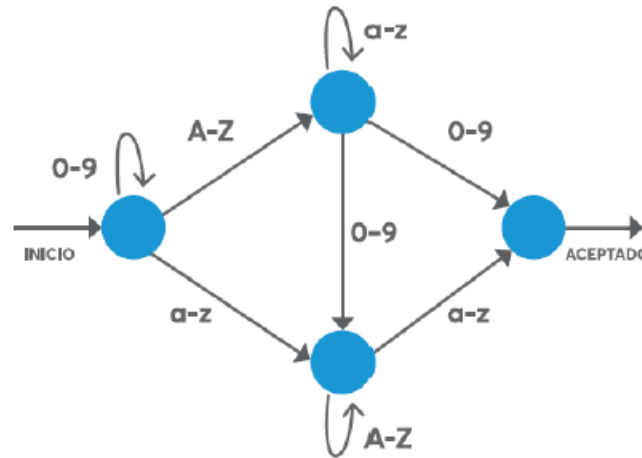


PREGUNTA

¿Qué vaso contiene agua pura?

La respuesta es la Letra D se solucionó usando conjuntos y la lógica de manera para abordar la solución por medio de la experimentación haciendo comprobaciones de ensayo y error dando resultados que, al observar la composición de los dos experimentos, se descubre que se repite el vaso D, por lo tanto, es el que contiene agua.

En el siguiente esquema, están todas las reglas necesarias para construir las claves seguras en la institución. Cada nodo y arista representa una regla y a la vez indican un camino en la construcción de la contraseña.



Por ejemplo, la clave 02Aabc9 es una clave válida porque responde a uno de los caminos de reglas. Comienza con un dígito, luego tiene una letra mayúscula, tres letras minúsculas y finaliza con un número (en el gráfico, correspondería a tomar el camino superior).



PREGUNTA

¿Cuáles de las siguientes contraseñas no serán aceptadas siguiendo las reglas determinadas por el esquema anterior?

1. Peter3ABCd 2. bENNOZzz 3. 2010Beaver4EVER 4. 123aNN

Respuesta es 1 y 2 no es válida porque no comienzan con un dígito y luego no contiene la secuencia de una letra mayúscula, tres minúsculas y un número.