**ANEXOS:**

**UTILIZA RECURSIVIDAD EN LA PROGRAMACIÓN**

**SESION 2 / SEMANA 14**

Nota: \_\_\_\_\_

Anexo 01 : Tarea Partipacion 1402

Fecha Entrega : \_\_\_\_04/12/2024 8:00 pm \_\_\_\_\_\_\_\_\_

Nombre de Estudiante : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Implementar el código JAVA ([428-1402.java](https://senatipe-my.sharepoint.com/:u:/g/personal/nenriquez_senati_pe/EcV7fqNimChAsw8kT7mSfYoBuKZW4tMca4szlHpC0p8VvA?e=zgQnj2)[),](https://senatipe-my.sharepoint.com/:u:/g/personal/nenriquez_senati_pe/EWrDQo6VmPxBj_kUcDNTBGQBGVTJGpslfJVcGsm_982caw?e=vY2GG7) que permite programar un arbol bajo el esquema de juego si no

Rpta : Pantalla de Código JAVA y Pantalla resultado y su interpretacion

2.-Implementar el codigo JAVA ([428-1402-mejorada.java](https://senatipe-my.sharepoint.com/:u:/g/personal/nenriquez_senati_pe/EchXsp4jcZ1HgXTxPpqEb6YBugeDKpSwrJHbGcHr_EM4ig?e=U47Tjo)) que es la mejora del anterior programa

Rpta : Pantalla de Código Java y pantalla resultado y su interpretacion