

Luis González: 1239220
Carlos Figueroa: 2512820
LAB. Introducción a la programación

ACTIVIDAD Semana 4

TAREA 8: Resultados revueltos

Pensamiento algorítmico y evaluación.

¿Es posible reconstruir el resultado de las competencias (casillas celestes) a partir de observar las tarjetas desordenadas que se encuentran a la derecha del gráfico? Haga un algoritmo que resuelva este problema.

1. Conocer la cantidad de participantes
2. Analizar cuáles son los números de los participantes
3. Analizar los participantes que compitieron entre si
4. Conforme a la base de datos, buscar que una tarjeta coincida con uno de los dos participantes de abajo y descartar el numero utilizado
5. Repetir el paso cuatro hasta llegar al ganador.
6. Finalizar