

Facultad de ingeniería
Introducción a la programación
Lunes, septiembre 5, 2022
Marcello Ramazzini Vásquez 1250521

Actividad 4, semana 05 (error en minas)

Minas = 0
permitir n = 1
iniciar ciclo
 si un cuadrado tiene una mina
 entonces mina = mina + 1
 n = n + 1
Repetir si n < 8

La forma en que se podría corregir, primeramente es aumentando el límite de casillas a explorar, que serían 9, ya que no solo toma en cuenta la casilla que es seleccionada, sino las otras 8 que están a sus alrededores

Otra forma en que se podría repetir en un juego simple, es cuando la búsqueda de minas no exceda la cantidad de 1, siendo aquí donde acabaría el ciclo, lo ideal, por lo que lo ideal sería comenzar con la cantidad de 0 para n, para que tenga la posibilidad de realizar el conteo de casillas sin que exceda la cantidad todo el tiempo

De la misma forma si aumenta la cantidad de n, este se debería repetir hasta cuando la cantidad de n no exceda a la propuesta