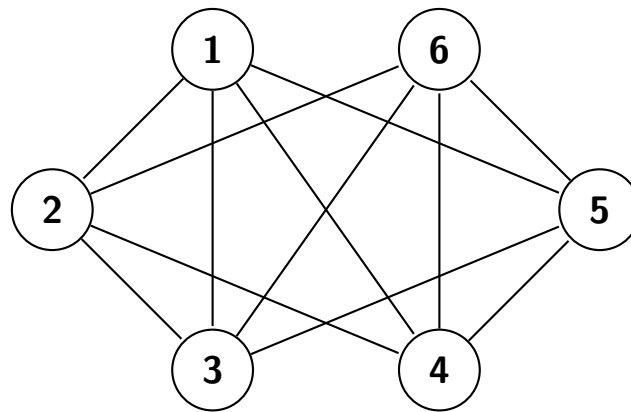


Ejercicio # 2



$Nodos = 1, 2, 3, 4, 5, 6$

$$Vertices = \begin{bmatrix} \langle 1, 2 \rangle & \langle 1, 3 \rangle & \langle 1, 4 \rangle & \langle 1, 5 \rangle \\ \langle 2, 3 \rangle & \langle 2, 4 \rangle & \langle 2, 6 \rangle & \langle 3, 5 \rangle \\ \langle 3, 6 \rangle & \langle 4, 5 \rangle & \langle 4, 6 \rangle & \langle 5, 6 \rangle \end{bmatrix}$$

Ejercicio # 3

- a. La estructura que puede simular la tirada de un dado es una estructura de caminos, trayectos que pasan por diferentes *Nodos*, a travez de los vertices.
- b. Para generar la estructura de caminos se puede utilizar el siguiente algoritmo:
 1. Inicio
 2. Generar un numero aleatorio entre 1 y 10 (Esto decidira la cantidad de pasos que el dado dará a travez de los caminos)
 3. Si i (un contador) es menor o igual al numero de pasos, entonces seguir al paso 4, de lo contrario avanzar al paso 8
 4. Generar un numero de 1 a 4
 5. Avanzar por el vertice numerado con el numero generado en el paso 4.
 6. sumar una unidad al contador i .
 7. regresar al paso 3
 8. Fin
- c. El algoritmo asegura un resultado ya que utiliza un contador con una condicional, lo cual asegura que la simulación del dado genera un resultad

Jose Mario Yon Cordon