



ISIS-1221

INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN

Laboratorio 1: Instrucciones iterativas - while

Problema 1: Juego del PUM

Para jugar al PUM los N jugadores se sientan en círculo y van diciendo números consecutivos a partir del 1 (1, 2, 3, ...). Para el juego se escoge un número X menor que 10 (por ejemplo 7) y a la persona a la que le corresponda decir un múltiplo de ese número (en el caso del 7: 7, 14, 21, 28, ...), debe decir, en vez del número, la palabra PUM. Escriba una función que escriba, a partir del número de jugadores N y del número escogido para el PUM, X , el desarrollo del juego para los primeros 500 números, indicando el número del jugador y lo que dijo. Por ejemplo, si son 3 jugadores y X es el 4 el juego comenzaría así:

jugador	jugada
1	1
2	2
3	3
1	pum
2	5
3	6
1	7
2	pum ...

Dado que la función imprime por pantalla el desarrollo del juego, se permite el uso de la función `print`.

Problema 2: Sucesión de Fibonacci

En matemáticas, la sucesión o serie de Fibonacci es la siguiente sucesión infinita de números naturales:

0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144, 233, 377, 610, 987, 1597...

La sucesión comienza con los números 0 y 1, y a partir de estos, cada término es la suma de los dos anteriores.

Cree una función que reciba un número que indica la cantidad de términos de la sucesión que se quieren ver, y los imprima en pantalla. Por ejemplo, la sucesión que se muestra arriba sería el resultado de la función si se pasa como parámetro el número 18.

Entrega

Entregue los archivos desarrollados en una carpeta comprimida en `.zip` con el nombre `N3_L1_login.zip`, donde `login` es su usuario Uniandes, en la actividad llamada "L1: Instrucciones iterativas - while" que se encuentra disponible en Brightspace.