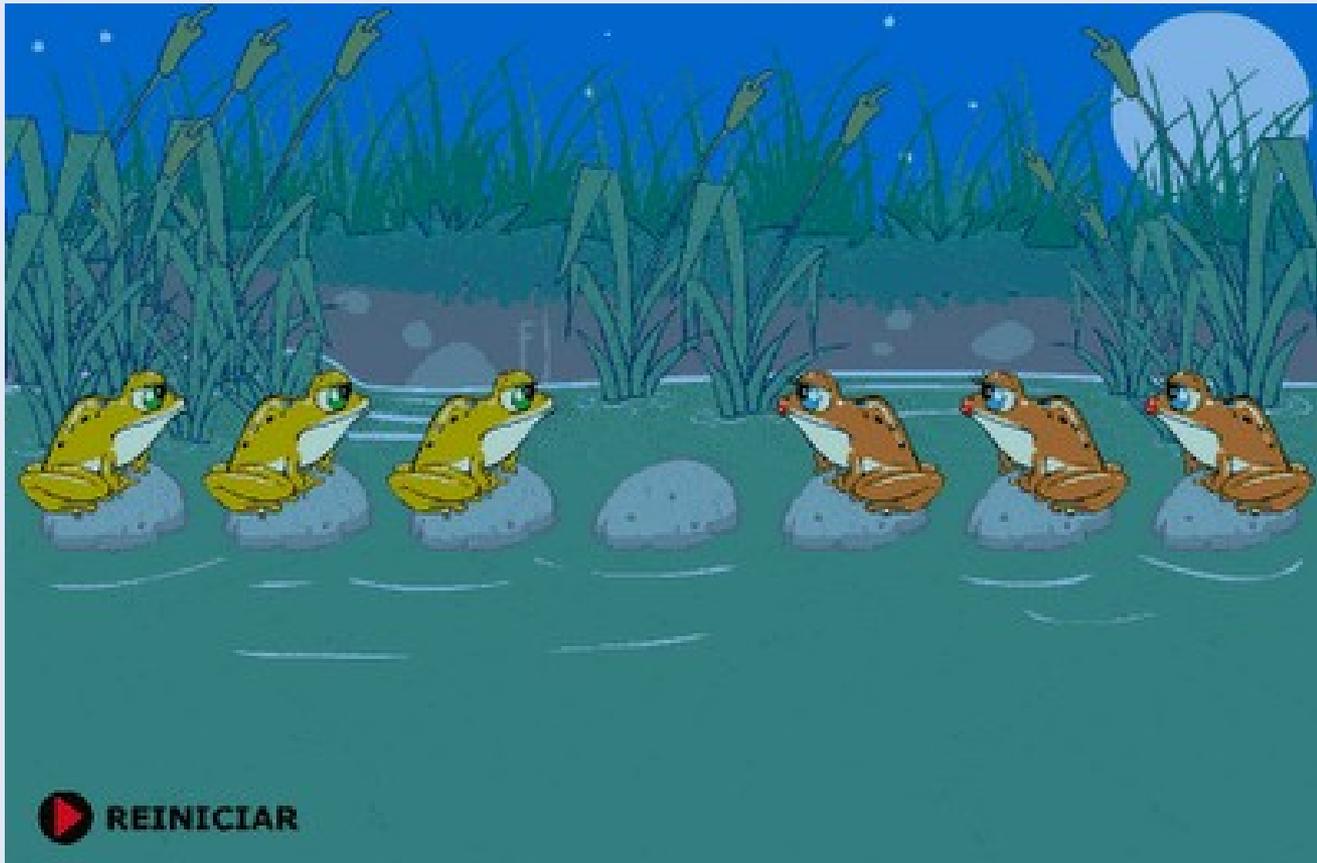


Las ranas saltarinas

¿Qué tiene que ver este juego con el lenguaje matemático?

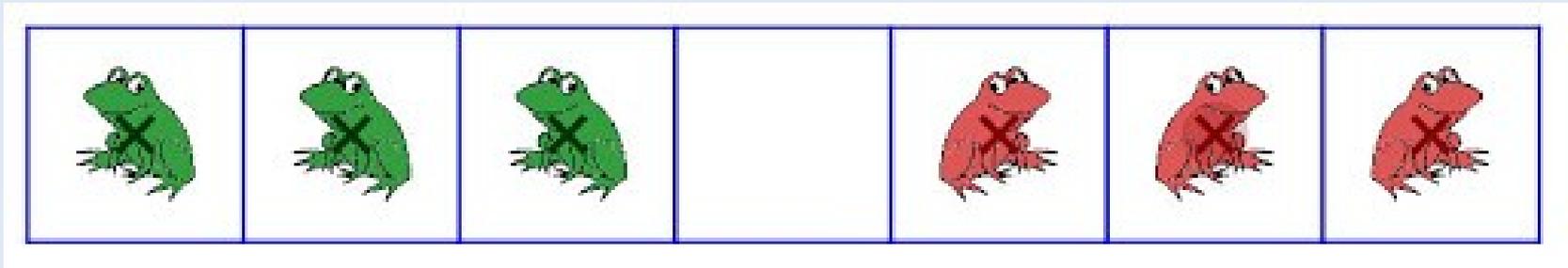


R. Vázquez 2020



1. Las ranas saltarinas

Es un pasatiempo muy entretenido (a partir de cuarto).
Una vez que se ha encontrado la solución, que llevará bastante tiempo y proporciona momentos para explorar soluciones en forma de árbol (me equivoco y vuelvo atrás)...



Llega el momento de anotar la solución.
Pero en lenguaje matemático

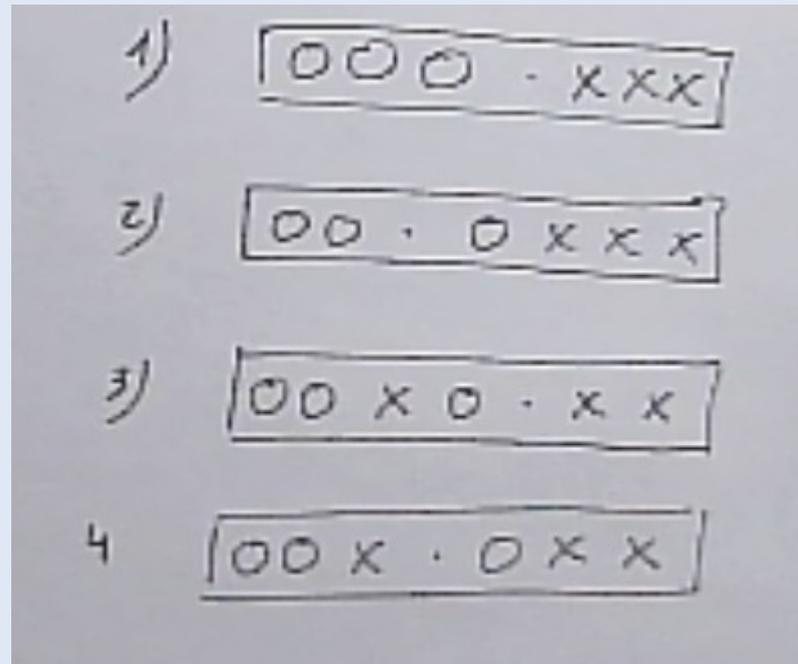
Queremos escribir el procedimiento en forma matemática:

- Sin palabras.
- Con signos (valen números, letras, signos, flechas....)
- De la forma más compacta posible

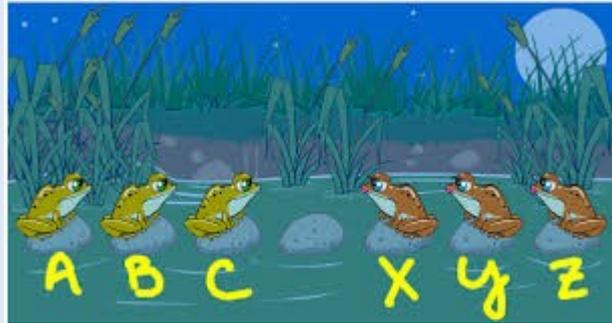




Se puede ir dibujando (o fotografiando) cada paso. Pero es poco elegante.

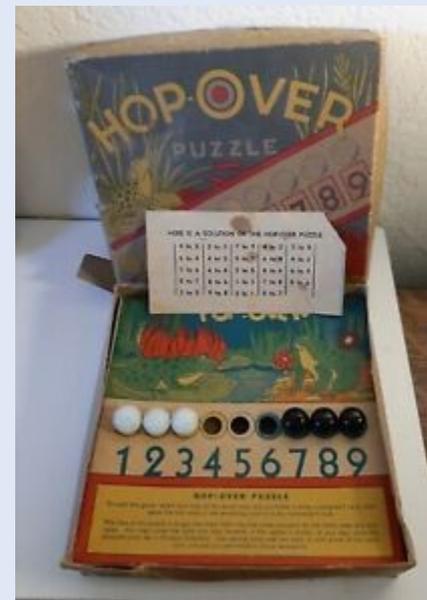
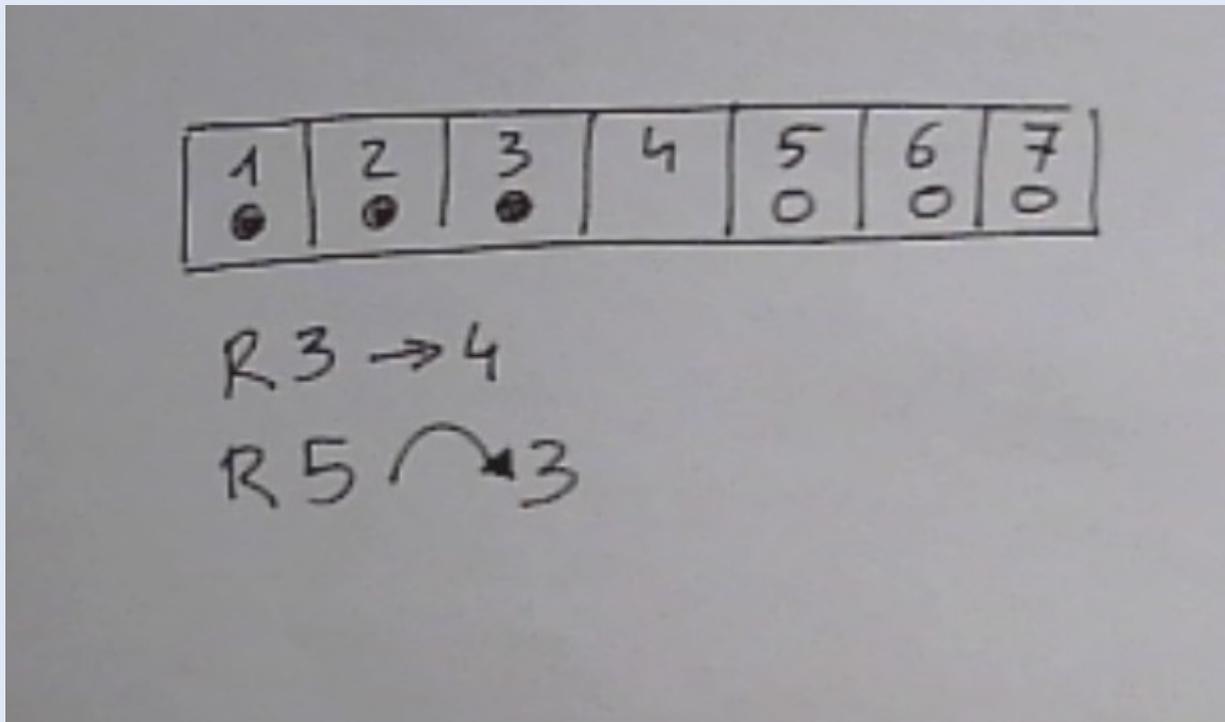


Se puede empezar así, nombrando las ranas. Y después, ¿Qué?



C + 1
X - 2
Y - 1
....

Tal vez preferimos numerar las casillas...



Estamos inventando lenguaje matemático.
Será mejor cuanto más compacto sea.

Y puede llegar a ser muy, muy compacto.

Pero no vamos a poner aquí la mejor solución.

De hecho, no hay mejor ni peor. Si le das a otra persona tus anotaciones (después de explicarle cómo va) y la otra persona es capaz de seguirlo, es perfecto como lenguaje matemático.

```
3
4
5
6 class RanasSaltarinas
7
8   def main()
9
10    salto1 = 0
11    salto2 = 0
12    finalizo = false
13
14    while( !finalizo )
15
16      s1 = 1 + rand(4).to_i
17      s2 = 1 + rand(4).to_i
18      salto1 = salto1 + s1;
19      salto2 = salto2 + s2;
20
21      if( salto1 > 20 || salto2 > 20 )
22        finalizo = true
23
24      end
25
26    end
27
28    print "La rana 1 salto: ", salto1, " la rana 2 salto: ", salto2;
29
30  end
31 end
32 obj = RanasSaltarinas.new
33 obj.main()
```