

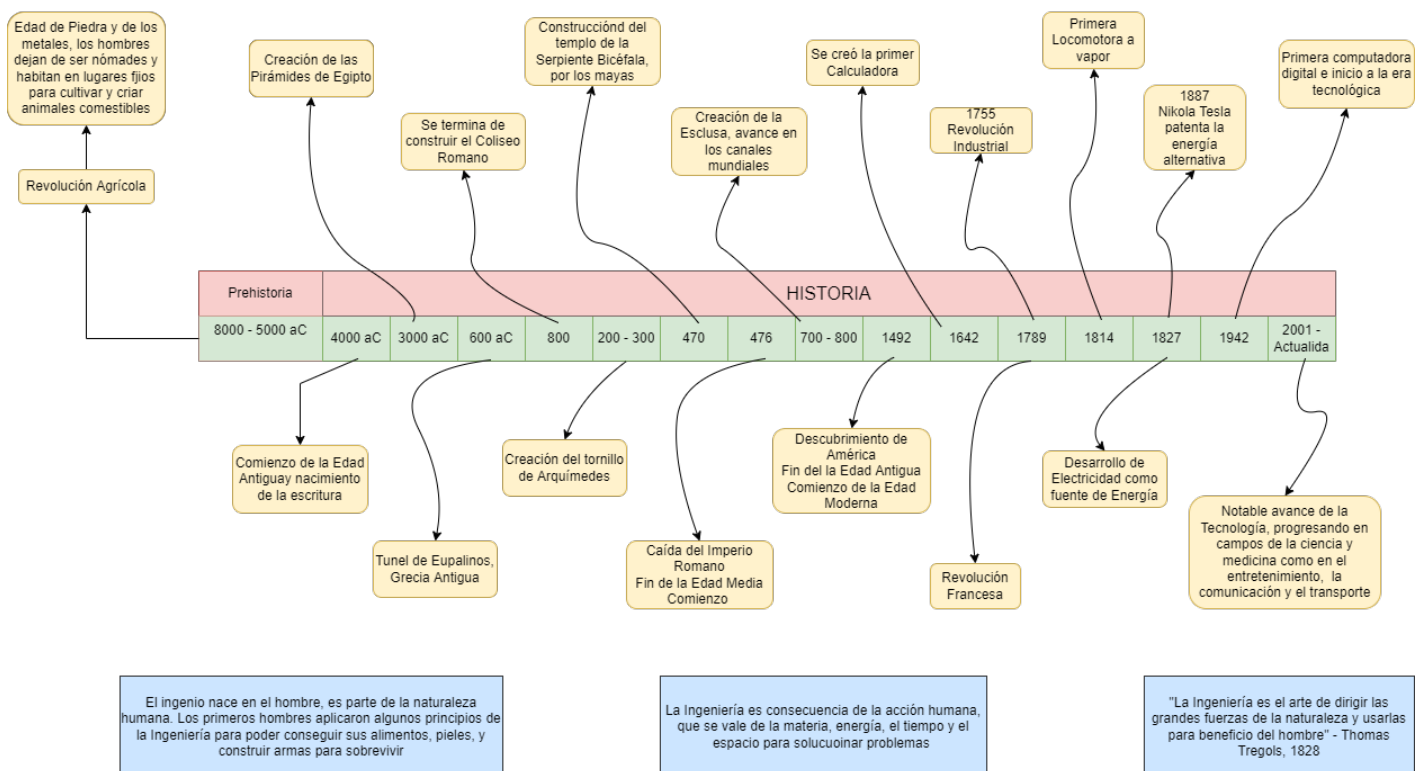
# El Rol de la Ingeniería Industrial en la Generación de Energía

- Historia de la Ingeniería en Mendoza
  - La línea de tiempo de la Ingeniería
- Informe Final de la Cátedra de Introducción a la Ingeniería Industrial y Mecatrónica YPF
- TPNº 1 - Sudoku
  - Trabajo Práctico n 1
- TPNº 3 - Sincronización

# Historia de la Ingeniería en Mendoza

# La línea de tiempo de la Ingeniería

## LINEA DEL TIEMPO DE LA INGENIERÍA



# Informe Final de la Cátedra de Introducción a la Ingeniería Industrial y Mecatrónica YPF

# TPNº 1 - Sudoku

# Trabajo Práctico n 1

1-

9	5	8	7	3	4	1	6	2
3	1	2	6	8	5	4	7	9
6	7	4	2	1	9	5	3	8
7	8	1	9	2	6	3	4	5
4	3	9	8	5	1	7	2	6
5	2	6	4	7	3	8	9	1
8	6	3	1	9	7	2	5	4
1	9	5	3	4	2	6	8	7
2	4	7	5	6	8	9	1	3

2- En la cuadrícula izquierda de la zona del medio complete la esquina superior derecha con el número 5, coloque este número porque es el último que faltaba en la cuadrícula y por lo tanto corresponde al espacio, ya que no se repite en fila ni columna ni cuadrícula.

En la cuadrícula numero 2 contando desde el extremo superior izquierdo hacia la derecha complete el espacio superior de la parte media con el numero 2 porque se cumple por la regla del juego que tienen que completarse todos los números del 1 al 9 por fila columna y cuadrícula, este faltaba en la correspondiente columna.

En la cuadrícula del medio inferior completo con el número 1 en la esquina superior derecha debido a que es el numero faltante para completar la cuadrícula y no se repite en fila ni columna.

		9		2		5	6	8
				1	5		4	
4	5			8				7
8	3	5	7			2		
2	6	1	5		8	7	3	
9	7	4			2	6	8	5
5	4	3	8	7	1	9	2	6
1	9	8	2	5	6	4	7	3
6	2	7	3	4	9	8	5	1

3- Los números son fijos y tienen lugares determinados, entonces en relación con el principio de la covariancia para cualquier observador tendrá la misma forma de juego. Los números no cambian de lugar una vez comenzado el juego de manera que a cada cuadro le corresponde un único número.





# TPNº 3 - Sincronización