

Guía 2. Introducción a la programación - Estructuras Condicionales

Ejercicio 13) Azar

Modifique el algoritmo anterior utilizando la función `Azar()` para generar un número aleatorio. ¿Qué modificaciones debe realizar?

Análisis:

Entrada:

Generar un número al azar entre el 0 al 36.

Proceso:

Determinar si es 0 (banca gana).

Clasificar en Mayor/Menor.

Determinar su Docena.

Determinar su Columna.

Salida:

Mostrar el resultado después de la verificación.

Estrategia:

1. Generar un número al azar entre el 0 al 36.
2. Determinar si es 0 (banca gana).
3. Clasificar en Mayor/Menor.
4. Determinar su Docena.
5. Determinar su Columna usando Mod.
6. Mostrar los resultados en pantalla.

Ambiente:

Variables	Tipo Variable	Descripción
Num	Entero	Número generado al azar

El Cambio realizado fue: Agregar `Num <- Azar (36);` y que el número generado haga todos los pasos automáticamente.

Pseudocódigo:

```
1  Proceso RuletaAzar
2    Definir Num Como Entero;
3    Num ← Azar(36);
4    Escribir "Numero generado al azar: ", Num;
5    Si Num = 0 Entonces
6      Escribir "Banca gana.";
7    Sino
8      Escribir "Numero: ", (Num ≤ 18);
9      Escribir "Docena: ", Trunc((Num - 1) / 12) + 1;
10     Escribir "Columna: ", (Num - 1) MOD 3 + 1;
11   FinSi
12 FinProceso
```

Diagrama de flujo:

