

Guía 2. Introducción a la programación - Estructuras Condicionales

Ejercicio 9) Tenis

Ingresado el nombre de los jugadores y el resultado de cada set (3) de un partido de tenis, informe en pantalla cuál es el ganador.

Ejemplo: Nadal, Del Potro: 7,5,4,6,6,2

Ganador Nadal

Análisis:

Entrada:

Nombres de los jugadores
resultados de los 3 sets

Proceso:

Calcular para saber cual es el mayor

Salida:

Mostrar en pantalla el número mayor

Estrategia:

1. Pedir los nombres de los dos jugadores.
2. Pedir resultado de los 3 set.
3. Calcular el resultado de los 3 set.
4. Sacar el ganador.
5. Mostrar en pantalla el ganador del partido.

Ambiente:

Variables	Tipo Variable	Descripción
J1	Cadena	Nombre jugador 1
J2	Cadena	Nombre jugador 2
SJ1	Entero	Puntaje del jugador 1
SJ2	Entero	Puntaje del jugador 2
SetWinJ1	Entero	Contador de set ganados del jugador 1
SetWinJ2	Entero	Contador de set ganados del jugador 2
i	Entero	Variable de control del bucle

Pseudocódigo:

```
1  Proceso Tenis
2  Definir J1, J2 Como Cadena;
3  Definir SJ1, SJ2 Como Entero;
4  Definir SetWinJ1, SetWinJ2, i Como Entero;
5  Escribir "Ingrese el nombre del jugador 1:";
6  Leer J1;
7  Escribir "Ingrese el nombre del jugador 2:";
8  Leer J2;
9  SetWinJ1 ← 0;
10 SetWinJ2 ← 0;
11 Para i ← 1 Hasta 3 Hacer
12     Escribir "Ingrese los puntos del set ", i, " (", J1, " y ", J2, "):";
13     Leer S1, S2;
14     Si S1 > S2 Entonces
15         SetWinJ1 ← SetWinJ2 + 1;
16     Sino
17         SetWinJ2 ← SetWinJ1 + 1;
18     FinSi
19 FinPara
20 Si SetWinJ1 > SetWinJ2 Entonces
21     Escribir "Ganador es: ", J1;
22 Sino
23     Escribir "Ganador es: ", J2;
24 FinSi
25 FinProceso
```

Diagrama de flujo:

