

Nombre del Algoritmo: BlackJack

Declaración de Variables:

Entero: jugador, máquina, carta

Cadena: mensaje_jugador, mensaje_maquina

Declaración de Subprocesos:

Nombre del Subproceso: plus_card(jugador, mensaje_jugador)

Declaración de Variables:

Entero: jugador

Cadena: mensaje_jugador

1.- Inicio

2.- Hacer carta=draw_card(), jugador += carta

3.- Hacer mensaje_jugador += " " + carta

4.- Fin

Nombre del Subproceso: player_turn()

1.- Inicio

2.- Escribir mensaje_jugador

3.- Mientras jugador < 21 Hacer

 Escribir "Desea otra carta? (s/n)"

 Leer respuesta

 Si respuesta = "s" Entonces

 plus_card(jugador, mensaje_jugador)

 Escribir mensaje_jugador

 Si no

 Romper

 Si jugador > 21 Entonces

 Inicio

 Escribir "Perdiste"

 Romper

 Fin

 Si no

 Si jugador = 21 Entonces

 Inicio

 Escribir "Ganaste"

 Romper

 Fin

4.- Fin

Nombre del Subproceso: machine_turn()

1.- Inicio

2.- Escribir mensaje_maquina

3.- Si maquina < jugador Entonces

 Inicio

 Escribir "Ganaste"

 Fin

 Si no

 Si maquina = jugador Entonces

 Inicio

 Escribir "Empate"

 Fin

 Si no

 Inicio

 Escribir "Perdiste"

 Fin

4.- Fin

- 1.- Inicio
- 2.- Escribir "Bienvenido a BlackJack"
- 3.- Hacer jugador=0, máquina=0,
mensaje_jugador="El jugador tiene: ",
mensaje_maquina="La máquina tiene: "
- 4.- Hacer plus_card(jugador, mensaje_jugador)
- 5.- Hacer plus_card(jugador, mensaje_jugador)
- 6.- Hacer plus_card(máquina, mensaje_maquina)
- 7.- Hacer plus_card(máquina, mensaje_maquina)
- 8.- Hacer player_turn()
- 9.- Hacer machine_turn()
- 10.- Fin

Diagramas de flujo:



