NOMBRE: PRINCIPAL

DECLARACION:

ENTEROS: JUGADOR, MAQUINA, CARTA;

CADENA: MENSAJE\_JUADOR, MENSAJE\_MAQUINA;

subprocesos {

declarar subprocesos:

nombre del subproceso plus\_card (isJUGADOR) {

carta = draw\_card;

sí(isJUGADOR) ENTONCES {

JUGADOR += carta;

MENSAJE\_JUGADOR+= " " + carta;

}

ELSE SINO {

ENTONCES:

MAQUINA += carta;

MENSAJE\_MAQUINA += " " + carta;

}

}

Nombre del subproceso mostar\_inicioJuego ( ) {

IMPRIMIR: MENSAJE\_JUAGDOR;

IMPRIMIR: MENSAJE\_MAQUINA;

}

Nombre del subproceso add\_card ( ) {

WHILE (JUGADOR<21) HACER {

ESCRIBIR:” ¿deseas otra carta? ”,,” (S/N).”;

LEER: respuesta;

SI (respuesta == “S” || respuesta == “s”) ENTONCES {

HACER: JUGADOR += carta;

MENSAJE\_JUGADOR+=carta;

IMPRIMIR: MENSAJE\_JUGADOR;

SI (JUGADOR>21) HACER {

IMPRIMIR:” has perdido tu puntaje es mayor a 21”;

}

SINO

SI(JUGADOR==21) HACER {

IMPRIMIR: “¡FELICIDADES, HAS GANADO! BLACKJACK ¡”;

}

}

ROMPER;

}

Nombre del subproceso seeMachineCards ( ){

SI (JUGADOR<21) HACER

IMPRIMIR: MENSAJE\_MAQUINA;

HACER: SI(MAQUINA>JUGADOR) ENTONCES {

HACER:

IMPRIMIR: ” MAQUINA HA GANADO”;

} SINO

SI (JUGADOR >MAQUINA) ENTONCES {

HACER:

IMPRIMIR: ” JUGADOR HAS GANADO”;

}

IMPRIMIR: EMPATE!!;

}

}

main [

IMPRIMIR: "BIENVENIDO JUGADOR";

JUGADOR = 0;

MAQUINA = 0;

plus\_card(true);

plus\_card(true);

plus\_card(false);

plus\_card(false);

mostrar\_inicioJuego ( );

add\_card( );

seeMachineCards ( )

IMPRIMIR:”Que tenga buen día sr/sra”;

]