Tabla	de objetos		
Objeto	Nombre	Valor	Tipo de dato
Numero filas	num f	10	enteros
	num c num sum	10 Variable Variable	enteros enteros enteros
Jugador	num jugador	variable	enteros
Hara C<-1 Escribir E Leer num Sumac-5	Hasta 10 Co Hasta 10 Co lemento DE	n Paso 1 Hau	er COLUMNA C; C; ]
Algoritmo sin Escribir Para C<-1 Escribir E Leer num Suma<-5 Fin Para Fin Para Escribir Escribir Escribir Escribir	Hasta 10 Co Hasta 10 Co Hasta 10 Co lemento DE Suma t num TURNO DE INTENTA AN	L JUGADOR"  DIVINAR LA SL	er
Algoritmo sin Escribir Para Fe-4 Para C<-1 Escribir E Leer num Sumax-s Fin Para Fin Para Escribir	Hasta 10 Co Hasta 10 Co Hasta 10 Co lemento DE Suma + num TURNO DE INTENTA AK INGRESAR VA	L JUGADOR"  DIVINAR LA SLILOR"  Continue	MA DE LOS ELEMENTOS INGRESADOS

```
Algoritmo matriz_suma_vectores
     Dimensionar matriz[10]
     Definir f. c. suma, num, num jug Como Entero
     suma \leftarrow 0
     Escribir " =========== "
     Escribir " ---- MATRIZ 10x10 ----"
     Para f ← 1 Hasta 10 Con Paso 1 Hacer
         Para c ← 1 Hasta 10 Con Paso 1 Hacer
            Escribir "ELEMENTO DE LA FILA [", f, "] COLUMNA [", c, "] : "
            Leer num
            suma ← suma + num
        FinPara
     FinPara
15
     Escribir " TURNO DEL JUGADOR "
16
     Escribir " INTENTA ADIVINAR LA SUMA DE LOS ELEMENTOS INGRESADOS "
18
     Escribir " INGRESA UN VALOR: "
19
     Leer num_jug
20
     21
22
        Escribir " ---- FELICIDADES ---- "
23
        24
25
26
     SiNo
27
         Escribir "
        Escribir " ---- NO HAZ ACERTADO ---- "
28
        29
30
     FinSi
  FinAlgori<u>tmo</u>
```

