

.-Inicio del programa.

1.-Muestra en pantalla bienvenida al usuario y da la opción de leer o empezar con el juego directamente.

2.-Guarda

3.- Guarda en una Variable la respuesta a (R)ead or (P)rocede.

4.-Muestra la Historia del Juego seguido del menú.

5.-Muestra un Menu con dos opciones.

---1 para jugar

---2 para mostrar scores

---0 para salir

6.-Guarda la respuesta en la variable resp.

7.-Compara la resp en ==1.

8.-Compara resp en ==2.

9.-llama a Score y lo muestra.

10.-Compara resp==0.

11.-Manda a pantalla que si desea jugar con un oponente o contra la computadora.

12.-Guarda la respuesta de la pregunta en ña variable compu.

13.-Compara la respuesta dada y la compara con “C”,”c”.

14.-Si la respuesta de la variable es igual a c entonces manda a pantalla que intgrese el nombre del jugador 1.

15.-Guarda el nombre del jugador 1 en la variable str1.

13.-En otro caso si la respuesta es diferente de C entonces entra a jugar jugador1 vs jugador2.

14.-Pregunta nombre de jugador 1.

15.-Guarda el nombre del jugador1 en la variable str1.

16.-Pregunta el nombre del jugador numero dos.

17.-Guarda El nombre del jugador dos en la variable str2.

18.-Ingresa coordenada en el Turno del jugador 1.

19.-Guarda coordenada.

20.-Muestra la coordenada propuesta por el jugador numero 1.

21.-Jugador 2 ingresa coordenadas en el turno 2

22.-Guarda la coordenada escrita por el jugador dos

23.-muestra coordenada ingresada por el jugador numero dos.

24.-Checa si hay ganadores.

25.-Si hay ganadores, muestra al ganador

26.-seguir jugando?..

27.-En caso de no haber ganadores sima uno al contador.

28.-si el contador es igual a 9 y no hay ganador se muestra el empate en pantalla.

29.-en dado de que en 13 sea escogida la C es turno del jugador 1.

Proc, 18,20

30.-Turno de la pc.

31.-posicion aleatoria de parte de la pc.

32.-Guarda coordenada aleatoria del pc.

33.-muestra coordenada del pc.

Proc, 24, 25, 26 dependiendo de el seguimiento del diagrama de flujo

34.-salir del programa.