

1. Inicio

2. Crear un ciclo que nos permita ingresar libremente una vez y que termine cuando su bandera sea falsa

3. Preguntar el nombre del jugador, su posición, su edad y estatura

4. En una variable mensaje acumular los jugadores y sus datos.

5. Preguntar al usuario si quiere seguir, si es así, que ingrese "s"

6. Conforme al valor ingresado cambiar el valor de bandera a falso o verdadero

7. Mostrar mensaje

8. Fin

1. Inicio

2. bandera,  $b \leftarrow true$

3. mensaje,  $x(500) [ \{a-z\}, \{A-Z\}, \{0-9\}, \{BS\} \leftarrow ""$

4. contador,  $i[0-n] \leftarrow 1$

5. nombre,  $x(100) [ \{a-z\}, \{A-Z\}, \{0-9\}, \{BS\}$

6. posición,  $x(100) [ \{a-z\}, \{A-Z\}, \{0-9\}, \{BS\}$

7. edad,  $i[0-n]$

8. estatura,  $d[0-n]$

9. valor,  $s(1) [ \{s\} ]$



10. Haga Hasta

11. << "Escribe el nombre del jugador"

12. >> nombre

13. << "Escribe la posición"

14. >> posición

15. << "Escribe su edad"

16. >> edad

17. << "Escribe su estatura"

18. >> estatura

19. mensaje ← mensaje + contador + nombre + "-" +  
posición + "-;" + "edad" + edad + "estatura"  
+ estatura + "\n"

20. << "Si quieres seguir ingresando, jugador,  
digita 's'"

21. >> valor

22. Si valor != "s" entonces

23. bandera ← falso

24. Fin Si

25. Fin Haga Hasta (bandera)

26. << mensaje

27. Fin