

Proyecto Bimestral

Nombres: - Javier Vinan

- Antonio Ojeda.

Fecha: 03-02-2015

Algoritmo:

1. Inicio

2. Declaramos variables para almacenar datos e iterar en un arreglo unidimensional

3. Iniciamos un ciclo repetitivo "mientras" con una variable inicializada en True

4. Preguntamos al usuario en que deporte desearia ingresar sus datos, dependiendo del numero que ingrese del 1 al 7 entra en el deporte que deseé.

5. Con un "si" y varios "caso contrario" evaluamos el numero que ingresa, en caso que ingrese un numero fuera del 1 al 7 se mostrara un mensaje que diga "Lo sentimos, el club no tiene esa opcion".

6. Dentro de cada si, se tiene un arreglo unidimensional que cada vez que entre en el si se sumara 1, para saber cuantas veces estan en ese deporte

7. Cada vez que acabe de ingresar datos de un deporte se preguntara al usuario si quiere salir del ciclo, si ingresa "0", si ingresa otro numero continua en el ciclo

8. Cuando el usuario deje de ingresar datos y salga del ciclo, mediante el arreglo se evaluaran cuantas veces ingreso en cada deporte y se mostrara un mensaje: si el numero de veces estan en el rango de 1 al 5 el mensaje sera: "Poca participacion en el club hay que mejorar", como contrario si estan en el rango de 6 al 15 el mensaje sera: "Buena participacion sigan asi", como contrario, si el numero de veces creadas son de 16 en adelante el mensaje sera: "Excelente participacion del club", por ultimo si no se a ingresado ningun el mensaje sera: "Mala participacion deberemos mejorar"

9. Al final se evaluaran cuantas veces ingreso en cada deporte.

10. Se muestran todos los datos.

11. Fin.