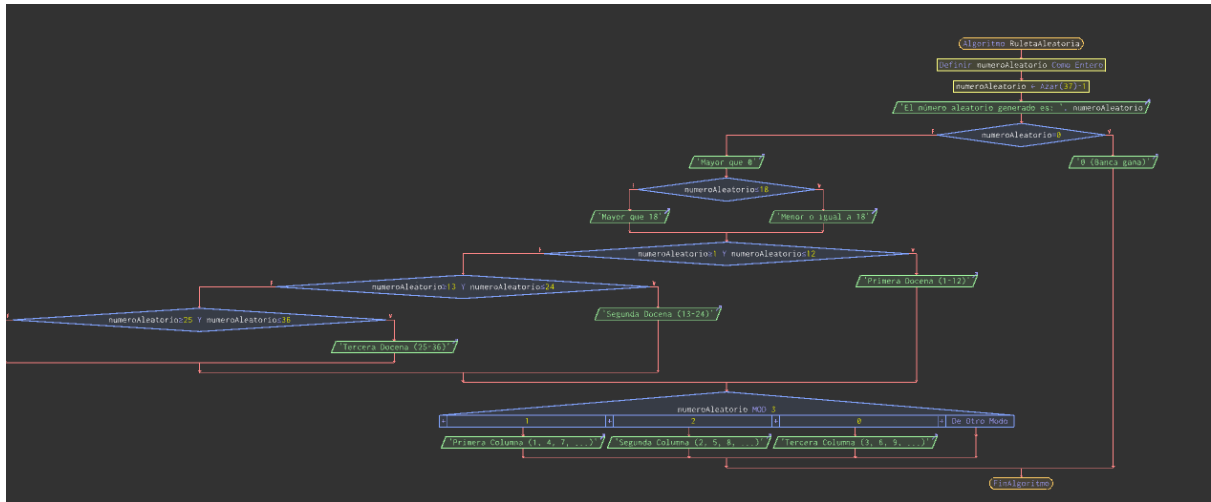


```

1  Algoritmo RuletaAleatoria
2
3  Definir numeroAleatorio Como Entero
4
5
6  numeroAleatorio = Azar(37) - 1
7
8  Escribir "El número aleatorio generado es: ", numeroAleatorio
9
10 Si numeroAleatorio = 0 Entonces
11     Escribir "0 (Banca gana)"
12 SiNo
13     Escribir "Mayor que 0"
14
15     Si numeroAleatorio ≤ 18 Entonces
16         Escribir "Menor o igual a 18"
17     SiNo
18         Escribir "Mayor que 18"
19     FinSi
20
21
22     Si numeroAleatorio ≥ 1 Y numeroAleatorio ≤ 12 Entonces
23         Escribir "Primera Docena (1-12)"
24     SiNo
25         Si numeroAleatorio ≥ 13 Y numeroAleatorio ≤ 24 Entonces
26             Escribir "Segunda Docena (13-24)"
27         SiNo
28             Si numeroAleatorio ≥ 25 Y numeroAleatorio ≤ 36 Entonces
29                 Escribir "Tercera Docena (25-36)"
30             FinSi
31         FinSi
32     FinSi
33
34
35     Segun numeroAleatorio MOD 3 Hacer
36         Caso 1:
37             Escribir "Primera Columna (1, 4, 7, ...)"
38         Caso 2:
39             Escribir "Segunda Columna (2, 5, 8, ...)"
40         Caso 0:
41             Escribir "Tercera Columna (3, 6, 9, ...)"
42     FinSegun
43 FinSi
44 FinAlgoritmo

```



Pantalla de Escritorio		
Proceso/SubProceso	Linea(nst)	numeroAleatorio
1.RULETAALEATORIA	1(1)	<< Variable no inicializada (NUMEROALEATORIO).>> << Variable no inicializada (NUMEROALEATORIO).>> << Variable no inicializada (NUMEROALEATORIO).>>
1.RULETAALEATORIA	3(1)	
1.RULETAALEATORIA	6(1)	
1.RULETAALEATORIA	8(1)	
1.RULETAALEATORIA	10(1)	5
1.RULETAALEATORIA	12(1)	5
1.RULETAALEATORIA	13(1)	5
1.RULETAALEATORIA	15(1)	5
1.RULETAALEATORIA	16(1)	5
1.RULETAALEATORIA	18(1)	5
1.RULETAALEATORIA	22(1)	5
1.RULETAALEATORIA	23(1)	5
1.RULETAALEATORIA	32(1)	5
1.RULETAALEATORIA	35(1)	5
1.RULETAALEATORIA	36(1)	5
1.RULETAALEATORIA	38(1)	5
1.RULETAALEATORIA	39(1)	5
1.RULETAALEATORIA	42(1)	5
1.RULETAALEATORIA	43(1)	5
1.RULETAALEATORIA	45(1)	5

# Ambiente

Variable	Tipo	Descripción
numeroAleatorio	Entero	Numero generado aleatoriamente

# Estrategia

1.Generar un numero aleatorio
2.Identificación del Cero (Caso Especial)
3.Verificar si es Mayor o Menor:
4.Determinar a qué docena pertenece el numero ingresado
5.Determinar a que columna pertenece el numero ingresado
6.Mostrar los resultados