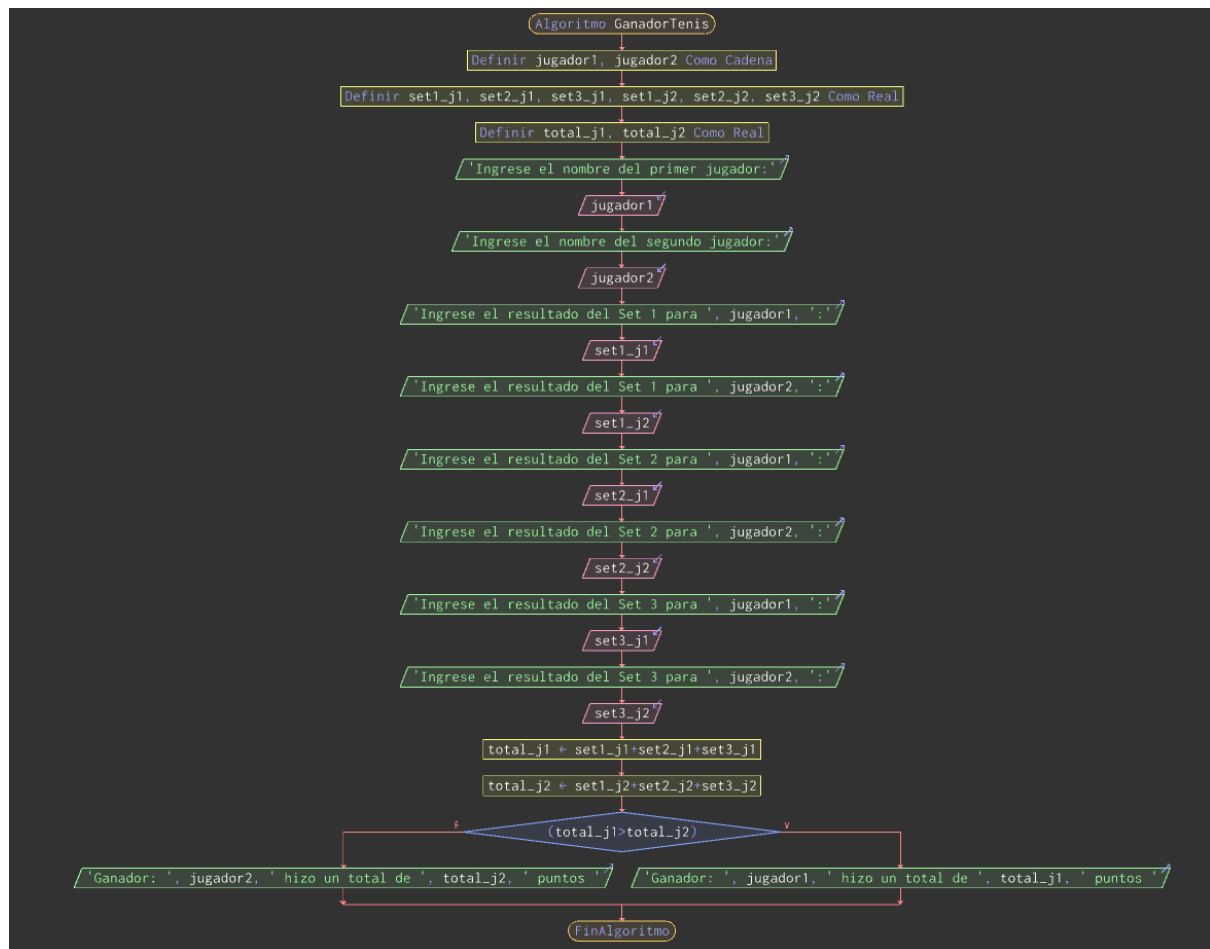


```

1  Algoritmo GanadorTennis
2
3      Definir jugador1, jugador2 Como Caracter
4      Definir set1_j1, set2_j1, set3_j1, set1_j2, set2_j2, set3_j2 Como Entero
5      Definir total_j1, total_j2 Como Entero
6
7
8      Escribir "Ingrese el nombre del primer jugador:"
9      Leer jugador1
10     Escribir "Ingrese el nombre del segundo jugador:"
11     Leer jugador2
12
13
14     Escribir "Ingrese el resultado del Set 1 para ", jugador1, ":"
15     Leer set1_j1
16     Escribir "Ingrese el resultado del Set 1 para ", jugador2, ":"
17     Leer set1_j2
18
19     Escribir "Ingrese el resultado del Set 2 para ", jugador1, ":"
20     Leer set2_j1
21     Escribir "Ingrese el resultado del Set 2 para ", jugador2, ":"
22     Leer set2_j2
23
24     Escribir "Ingrese el resultado del Set 3 para ", jugador1, ":"
25     Leer set3_j1
26     Escribir "Ingrese el resultado del Set 3 para ", jugador2, ":"
27     Leer set3_j2
28
29
30     total_j1 ← set1_j1 + set2_j1 + set3_j1
31     total_j2 ← set1_j2 + set2_j2 + set3_j2
32
33     Si (total_j1 > total_j2) Entonces
34         Escribir "Ganador: ", jugador1
35     Sino
36         Escribir "Ganador: ", jugador2
37     FinSi
38
39 FinAlgoritmo
40

```



Ambiente		
Variable	Tipo	Descripción
jugador1	Character	Nombre del jugador 1
jugador2	Character	Nombre del jugador 2
set1_j1	Real	resultado del set 1 del jugador 1
set2_j1	Real	resultado del set 2 del jugador 1
set3_j1	Real	resultado del set 3 del jugador 1
set1_j2	Real	resultado del set 1 del jugador 2
set2_j2	Real	resultado del set 2 del jugador 2
set3_j2	Real	resultado del set 3 del jugador 2
total_j1	Real	total de puntos del jugador 1
total_j2	Real	total de puntos del jugador 2
Estrategia		
1.Ingresar los nombres de los 2 jugadores		
2.ingresar los puntos de los set de los jugadores		
3.Calcular el total de los puntos hechos		
4.Mostrar al ganador y los puntos hechos		