REQUISITOS

* personaje [1-4]
* maldad[1000-50000]
* Letras del nombre >= dos vocales && >= 2 caracteres && <= 25 caracteres (Intentos infinitos)
  + Si el nombre está vacío volver a pedirlo
  + Se aceptan números
  + No se aceptan caracteres especiales
* Hada fumata convierte maldad en polvos si tiene 2 vocales
  + Polvos mágicos ☢( ͡◎ ͜ʖ ͡◎)☢ los reparte a partes iguales entre todo el equipo (4 integrantes) incrementando la fuerza. Lo que sobre queda como maldad para el avatar
* Si tiene menos de dos vocales.  
  + Espuria falla al convertir la maldad en polvo repartirá en partes iguales el 5% de la maldad del avatar al equipo.

**(personaje y maldad funcion InRange) WHAT IS THIS?**

Bucle 1: seleccionar avatar. Pedir número entre 1 y 4 hasta que el número introducido sea válido (tipo int).

Bucle 2: seleccionar nombre. Pedir al usuario que ingrese un nombre hasta que este sea válido, debe de tener entre 2 y 25 carácteres (tipo string).

Bucle 3: seleccionar nivel de maldad. Pedir al usuario que ingrese un número entre 1000 y 50000 (incluidos) hasta que el número introducido sea válido (tipo int).

Determinar si el nombre introducido tiene mínimo dos vocales.

Si es así, dividir entre 4 la maldad y aplicar la misma cantidad a cada avatar para que todos tengan la misma.

Si no contiene mínimo dos vocales, restar el 5% de la maldad introducida y repartir ese 5% entre cada avatar (dividir el 5% de la maldad del usuario entre 4 i sumar a partes iguales).

**Pseudocodi**

Program

const

integer minCharNum = 1;

integer maxCharNum = 4;

integer minCharUser = 2;

integer maxCharUser = 25;

integer maxEvil = 1000;

integer minEvil = 50000;

string INSERTCHARACTERNUM = “Insereix el numero de selecció: [1-4]”;

string INSERTUSERNAME = “Insereix el nom del personatje: llargada[2-25]”;

string INSERTEVIL = “Insereix el nivell de maldat: [1000-50000]”;

endConst

var

integer characterNum = 0;

integer maldat = 0;

string nomUser = “”;

integer maldatAvatar = 0;

integer polsPersona = 0;

integer maldatPersona = 0;

integer vocals=0;

bool characterSpecial = false;

bool dosVocals = false;

endVar

write(INSERTCHARACTERNUM);

while (!(characterNum >= maxCharNum && characterNum <= minCharNum))

characterNum = int Read();

endwhile

write(INSERTUSERNAME);

while ( !(nomUser.Length <= minCharUser && nomUser.Length >= maxCharUser) )

nomUser = Read();

if (characterSpecial(nomUser))

nomUser = “”;

endif

endwhile

write(INSERTEVIL);

while ( !(maldat >= minEvil && maldat <= maxEvil) )

maldat = int Read();

endwhile

CheckVocals(dosVocals);

if (dosVocals=true)

ConvertirAPolsMagic();

endIf

if (dosVocals=false)

DividirMaldat();

endif

function DividirMaldat (integer maldatPersona by value, integer)

maldatAvatar = maldat / 10 \* 8;

maldatPersona = maldat / 20;

endFunction

function characterSpecial(nomUser)

Regex; // [^\w\s.!@$%^&\*()\-\/] //

endFunction

function ConvertirAPolsMagic (integer polsPersona by reference, integer maldatAvatar by reference)

maldatAvatar = maldat % 4;

polsPersona = maldat / 4;

endFunction

function CheckVocals (bool dosVocals by reference)

foreach (char c in nombre.ToLower())

if (c == 'a' )

vocals = vocals + 1;

endif

if (c == 'e' )

vocals = vocals + 1;

endif

if (c == 'i' )

vocals = vocals + 1;

endif

if (c == 'o' )

vocals = vocals + 1;

endif

if (c == 'u' )

vocals = vocals + 1;

endif

dosVocals = vocal >= 2;

endFunction

endProgram