



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

## *INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN*

# FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN

### ACTIVIDAD ASÍNCRONICA 9

**ALUMNO:** Raudales Palma Leonardo de Jesús

8/11/2020



Realiza el pseudocódigo correspondiente al algoritmo del proyecto semestral: videojuego, de ser muy extenso, hacerlo solamente de una parte del proyecto, en este caso, del algoritmo para obtener el diseño visual del proyecto. El pseudocódigo es el siguiente.

INICIO

FUNC principal (Diseño visual videojuego) RET: "Diseño final"

a: CADENA

a: = "elementos visuales del proyecto"

SELECCIONAR (a) EN

CASO 1 ->

ESCRIBIR "personajes"

CASO 2 ->

ESCRIBIR "fondo"

CASO 3 ->

ESCRIBIR "objetos"

CASO 4 ->

ESCRIBIR "animaciones"

DEFECTO ->

ESCRIBIR "otro elemento visual"

FIN SELECCIONAR

b: CADENA

b: = Conceptos

Si b existe ENTONCES

ESCRIBIR "bocetos a lápiz"

FIN SI

SI "bocetos a lápiz" es correcto ENTONCES

ESCRIBIR "digitalizar bocetos a lápiz"

FIN SI

DE LO CONTRARIO

ESCRIBIR “volver a comprobar b”

FIN DE LO CONTRARIO

SI “digitalización de bocetos a lápiz” es correcto ENTONCES

ESCRIBIR “Diseño Final”

FIN SI

DE LO CONTRARIO

ESCRIBIR “volver a bocetos a lápiz”

FIN DE LO CONTRARIO

“digitalización de bocetos a lápiz” es correcto

RET: = “Diseño Final”

FIN FUNC

FIN

// >>> Diseño Final