

PSEUDOCODIGO PARA HACER UN DIAGRAMA DE FLUJO PARA UNA MAQUINA EXPENDERORA

INICIO

- INICIAR SISTEMA
- Marcar como rombo la selección de golosina o bebida
- Reconocer Entrada del Usuario por medio del billete o moneda ingresada
 - Verificar si el dinero ingresado es suficiente para realizar la compra
 - Si no es, se indica que no es suficiente y se regresa al modo de selección
- Recibir entrada de usuario del objeto que le gustaría comprar
 - Si la maquina no cuenta con más elementos, se indica al cliente y vuelve al modo de selección
- Se le pide al cliente más monedas o billetes para terminar contando con lo que hacía falta
- Al haber menos monedas/billetes, la maquina, no hace nada, ya que no ha alcanzado con lo requerido, pero lleva la cuenta
- Al alcanzar la cantidad necesaria, la maquina dispensará el producto
 - Si llegase a haber más cantidad de dinero, dispensará el producto y entregará el vuelto.
- FIN