

Algoritmo Quiniela

Variables de entrada

- Nombres equipos
- Equipo 1
- Equipo 2
- Resultado

1. Inicio
2. Inicializar matrices de: enfrentamientos[10,10], resultados[10,10], nombresEquipos[10]
3. Crear matrices de enfrentamientos y resultados con espacios vacíos
4. Inicializar vector nombresEquipos con datos vacíos
5. Solicitar el nombre de los 10 equipos y almacenarlos en nombresEquipos
6. Para cada partido (5 partidos) realizar
 - Solicitar los equipos que van a competir en el partido
 - Inicializar identificadorX e identificadorZ en -1
 - Buscar las posiciones del equipo1 en el vector nombresEquipos y asignarlo con el identificadorX
 - Buscar posiciones del equipo2 en el vector nombresEquipos y asignarlo con el identificadorZ
7. Validar si los equipos fueron encontrados
 - Si no fueron encontrados, indicar con un mensaje de error
 - Solicitar que ingrese nuevamente los equipos
8. Si los equipos fueron encontrados
 - Solicitar el resultado del partido en "x-y"
 - Actualizar matriz de enfrentamientos colocando "x" en los equipos que se enfrentaron
 - Actualizar matriz de resultados y colocando los resultados de los partidos
9. Mostrar tabla de enfrentamientos mostrando en las filas y columnas los nombres de los equipos y con "x" mostrando los enfrentamientos
10. Mostrar tabla de resultados con el resultado del partido en "x-y" entre los equipos correspondientes
11. Fin

Variables de salida

- Tabla de enfrentamientos
- Tabla de resultados