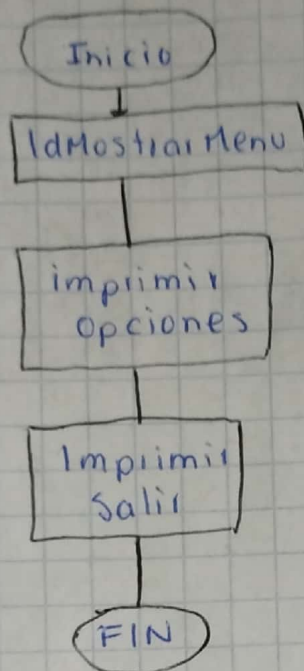


Luis Diaz → Examen 1

Diagrama de Flujo y Trace de la Función (IdMostrarMenu)

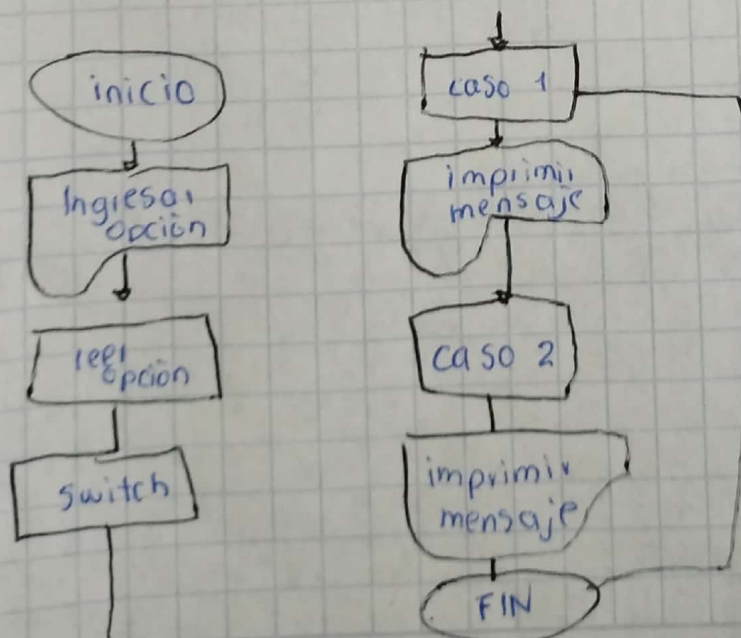
Diagrama de Flujo:



Trace:

1. IdSetText color (Text color red)
2. Imprimir "1. comienza el juego"
3. Imprimir "2. Salir" de la consola

Diagrama de flujo de las opciones del menu



Trace

1. Declara variable "opción"
2. imprimir "ingresa una opción:"
3. Leer valor ingresado
4. Iniciar switch
5. Evaluar caso 1
 - Imprimir mensaje
 - Salir
6. Evaluar caso 2
 - Imprimir mensaje
 - Salir

opción	consola
1	caso 1 - imprimir mensaje
2	caso 2 - salir del programa