

Personaje	
ID	<u>NombrePersonaje</u>

Atributo	
ID	<u>NombreAtributo</u>

Relación		
ID	IdPersonaje	IdAtributo

Si la Tabla <Relacion> está vacía

Programa = "No se nada, ¿En que piensas?"  
 Usuario = (Nombre de un personaje)  
 Se agrega el personaje a la tabla <Personaje> con su ID  
 Programa = "Dime un atributo"  
 Usuario = (Atributo relacionado al personaje mencionado)  
 Se agrega el atributo a la tabla <Atributo> con su ID  
 Se agrega a la tabla <Relacion> el ID del personaje y del atributo añadidos

Si la tabla <Relacion> no esta vacía:

Programa = "¿Juagamos otra vez?"  
 Usuario = "No" (Fin del programa)  
 Usuario = "Si"

Hasta recorrer toda la tabla <Atributo>:

Tomar un atributo de la tabla <Atributo>  
 Programa = "Es un (Atributo)?"  
 Usuario = "si"

Añadir ID del atributo a una lista de atributos  
 Pasar al siguiente atributo de la tabla

Usuario = "no"

Pasar al siguiente atributo de la tabla

Al terminar de recorrer la tabla:

Recorrer lista donde están los ID de atributo a los que la respuesta fue "si":

Tomar ID  
 Buscar ID en los registros de la tabla <Relacion>

Si(Relacion.IdAtributo != ID)

Pasar al siguiente ID de la lista

Si(Relacion.IdAtributo != ID)

Por medio de IdPersonaje acceder a  
 NombrePersonaje de la tabla <Personaje>

Buscar si ya existe una key en el diccionario de  
 personajes con ese nombre

No

Diccionario [personaje] = 1

Si

Diccionario [personaje] += 1

Pasar al siguiente registro

Tomar las key del diccionario de personajes en donde value = len(lista\_atributos):

Programa = "¿Es un (key)?"  
Usuario = "si"

Programa = "Adiviné"  
Vuelve a empezar

Usuario "no"

Volver a preguntar con la próxima key en la lista

Programa = "No adiviné... ¿Qué personaje era?"  
Usuario = (NombrePersonaje)

Se agrega el personaje a la tabla <Personaje> con su ID

Programa = "Dime un atributo"  
Usuario = (AtributoPersonaje)

Se agrega el atributo a la tabla <Atributos> con su ID

Se agrega a la tabla <Relacion> el ID del Personaje y del atributo añadidos

Se agregan las relaciones entre el personaje nuevo y todos los atributos en los que la respuesta fue "si" en la tabla <Relaciones>

Vuelve a empezar