

- Desarrollar un juego de lógica

Se va a utilizar la rutina **EJEAZAR0**

Rutina que devuelve 4 nros al azar en

01 AREA-COMUNICACION.

05 CAMPO-INCOGNITO PIC X(4) .

Hacer el programa EJEAZAR1

- El programa que llama la rutina recibirá este campo con 4 nros
- Y comenzará a interactuar con el OPERADOR

Pidiéndole al operador que elija 4 números. para adivinar, y el programa comparara los 4 dígitos y devolverá la respuesta de cantidad de dígitos **acertados** (coinciden con el de la misma posición), cantidad de **errados** (no están en los 4 elegidos) y cantidad de **regulares** (son iguales pero están en posición errada)

El juego termina cuando el operador acierta los 4 , o se da por vencido. Y el programa le dice cuantas veces ha entrado números para llegar a este resultado

El juego consiste en averiguar los cuatro dígitos

Ejemplo el programa elige estos 4 nros al azar : 9581

El operador sin saber el nro que dio la rutina debe deducirlos y arranca con
1234

0 acertados

1 regular 1

3 errados x

2da opción del operador 1567

0 acertados x

2 regular 15

2 errados 67

Y continua la búsqueda del nro oculto

ESTRATEGIA

TABLA PARA CAMPO-INCOGNITO	TABLA-INCOG	OCCURS 4
	DIGITO-INCOG	PIC X
TABLA PARA CAMPO-INGRESADO	TAVBLA-INTENTO	OCCURS 4
	DIGITO-INTENTO	PIC X

Sostener contador de intentos

Tener un código para ingresar si se abandona

Encontrar cuantos dígitos del intento son CORRECTO

Encontrar cuantos dígitos del intento son REGULARES

El resto serían dígitos ERRADOS