EJERCICIO 12) RULETA

Se desea simular parte de un juego de ruleta donde el usuario ingresa un número entre 0 y 36 (el sistema debe verificarlo) y luego informar si es:

a. 0 (banca gana)

b. Mayor o Menor

c. 1ra, 2da o 3ra Docena

d. 1ra, 2da o 3ra Columna

ESTRATEGIA:

1. Pedir al usuario un número entre 0 y 36
2. Verificar si está en el rango válido.
3. Si es 0, mostrar “Banca gana”.
4. Si no es 0:

* Indicar si es mayor (19-36) o menor (1-18).
* Determinar en qué docena está:
* 1 a 12 (1ra docena)
* 13 a 24 (2da docena)
* 25 a 36 (3ra docena)
* Determinar en qué columna está:
* Columna 1: 1, 4, 7, etc
* Columna 2: 2, 5, 8, etc
* Columna 3: 3, 6, 9, etc

AMBIENTE:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Variable | Tipo | Descripción |
| Numero | Entero | Numero ingresado por el usuario |
| columna | Entero | Columna de la ruleta |

DIAGRAMA DE FLUJO

Diagrama

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.  
PSEUDOCODIGO EN EL ARCHIVO PSEINT.