EJERCICIO 13)

Modifique el algoritmo anterior utilizando la función Azar() para generar un número aleatorio. ¿Qué modificaciones debe realizar?

MODIFICACIONES A TENER EN CUENTA:

* Quitar la parte donde le pedimos el numero al usuario.
* Usar Azar(37) así se genera un numero aleatorio entre 0 y 36.
* Mostrar el número generado.
* Mantener el resto de la lógica del código igual.

AMBIENTE:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Variable | Tipo | Descripción |
| Numero | Entero | Número aleatorio generado entre 0 y 36 |
| Columna | Entero | Columna de la ruleta |

DIAGRAMA DE FLUJO

Diagrama

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

PSEUDOCODIGO EN EL ARCHIVO PSEINT.