**Alumno 1: Introducción y Objetivos**

**Contenido a Exponer:**

* Presentación del tema: "Juego de Preguntas y Respuestas en PSeInt"
* Objetivos de la presentación:
  + Explicar la estructura del algoritmo.
  + Describir el flujo del programa.
  + Detallar las funciones y su implementación.
  + Proporcionar ejemplos de ejecución.

**Alumno 2: Estructura General del Algoritmo**

**Contenido a Exponer:**

* Descripción general del proceso principal (JuegoDePreguntas).
* Explicación de las variables generales.
* Introducción a las funciones auxiliares (MostrarMenuPrincipal, IniciarJuego, PreguntaJava, PreguntaJavaScript, MostrarMejoresJugadores).

**Alumno 3: Proceso Principal (JuegoDePreguntas)**

**Contenido a Exponer:**

* Explicación detallada del proceso principal.
* Bucle principal del juego y cómo controla el flujo.
* Descripción de las acciones tomadas según la opción seleccionada en el menú principal.

**Alumno 4: Función MostrarMenuPrincipal**

**Contenido a Exponer:**

* Explicación de la función MostrarMenuPrincipal.
* Descripción del menú mostrado al usuario.
* Cómo se lee y devuelve la opción seleccionada por el usuario.

**Alumno 5: Función IniciarJuego**

**Contenido a Exponer:**

* Explicación de la función IniciarJuego.
* Cómo se inicializan las variables y se pide el nombre del jugador.
* Descripción del bucle para manejar las preguntas y respuestas.

**Alumno 6: Función PreguntaJava**

**Contenido a Exponer:**

* Explicación de la función PreguntaJava.
* Ejemplo de una pregunta sobre Java y cómo se maneja la respuesta del usuario.
* Actualización de los contadores de respuestas correctas, incorrectas, y puntuación.

**Alumno 7: Función PreguntaJavaScript**

**Contenido a Exponer:**

* Explicación de la función PreguntaJavaScript.
* Ejemplo de una pregunta sobre JavaScript y cómo se maneja la respuesta del usuario.
* Actualización de los contadores de respuestas correctas, incorrectas, y puntuación.

**Alumno 8: Función MostrarMejoresJugadores**

**Contenido a Exponer:**

* Explicación de la función MostrarMejoresJugadores.
* Cómo se muestran los nombres de los jugadores registrados.
* Importancia de mostrar los mejores jugadores y cómo se realiza la pausa para la lectura de resultados.

**Alumno 9: Flujo del Programa**

**Contenido a Exponer:**

* Descripción del flujo general del programa.
* Diagrama de flujo del algoritmo.
* Explicación paso a paso de cómo se ejecuta el programa desde el inicio hasta la salida.

**Alumno 10: Conclusión y Posibles Mejoras**

**Contenido a Exponer:**

* Resumen de lo aprendido en la presentación.
* Importancia de la estructura modular del algoritmo.
* Posibles mejoras al algoritmo:
  + Añadir más temas de preguntas.
  + Implementar una interfaz gráfica.
  + Expandir la funcionalidad del juego.