



Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)  
Facultad de Ingeniería



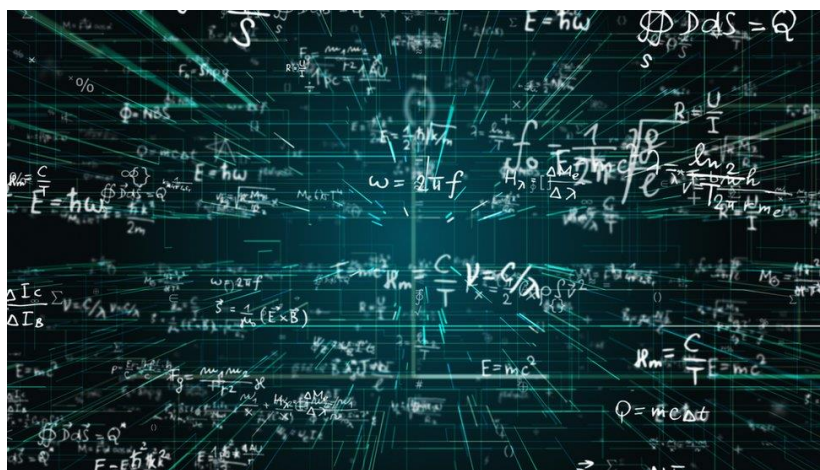
Asignatura: Fundamentos de Programación

Actividad Asincrónica #9

Alumno: Camacho Bernabé Roberto Ángel

08/Noviembre/2020

Profesor: M.I. Marco Antonio Martínez Quintana



INICIO

ID, RESULTADO : Entero  
PELOTA, SCORE : ENTERO  
CONTADOR, RESULTADO = 0  
CONTADOR [5] : Entero  
GOL [3] : Entero

SELECCIONAR (ID) EN

CASO 1

    ESCRIBIR "Iniciar sesión."  
    SI ID = TRUE ENTONCES  
        ESCRIBIR "Bienvenido de vuelta."  
    FIN SI  
    DE LO CONTRARIO  
        ESCRIBIR "ID incorrecta, vuelva a intentarlo."  
    FIN DE LO CONTRARIO

CASO 2

    ESCRIBIR "Registrarse."  
    SI ID = NONE ENTONCES  
        ESCRIBIR "Regístrate."  
    FIN SI  
    DE LO CONTRARIO  
        ID = CONTADOR  
        MIENTRAS  
            CONTADOR ++  
            RESULTADO := CONTADOR  
        FIN MIENTRAS  
        ESCRIBIR "Tú ID es = RESULTADO."  
    FIN DE LO CONTRARIO

CASO 3

    ESCRIBIR "Salir."  
DEFECTO  
    ESCRIBIR "Opción inválida."

FIN SELECCIONAR

SI GOL = PELOTA ENTONCES

    ESCRIBIR "Anotación."

FIN SI

DE LO CONTRARIO

    ESCRIBIR "SCORE = GOL."

FIN DE LO CONTRARIO

SI SCORE = 3 ENTONCES

    ESCRIBIR "Fin del juego."

FIN