

generarGrilla()

x = obtener Item random

Inicio

desde i = 0 hasta i > 6 i = i+1

desde j = 0 hasta j > 6 j = j+1

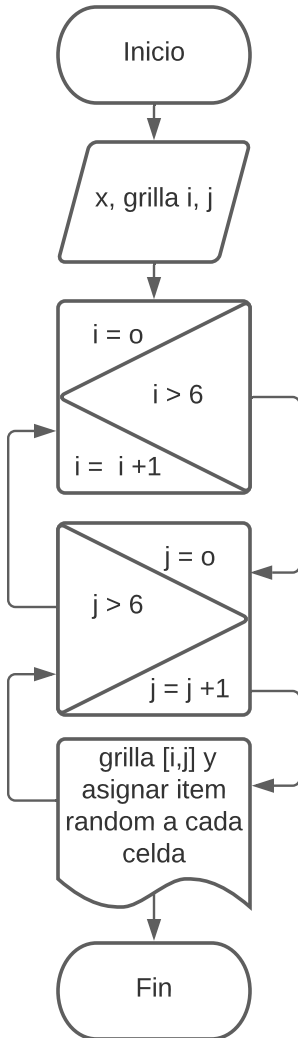
leer grilla[i, j]

fin-desde

fin-desde

hacer: grilla[i,j] = asignar item random (x)

Fin



obtenerItemRandom()

item = arreglo de figuras

Inicio

generar número aleatorio (0 hasta largo de item) numero entero.

buscar dentro de item dependiendo del número aleatorio una figura

Fin

