

```
Programmas sākums;  
start:  
nosaka pogas stāvokli;  
while(poga nav uzspiesta){  
    attēlo spēlēs sākuma ekrānu;  
    nosaka pogas stāvokli;  
}  
menu:  
while(spēlē nav sākusies){  
    nosaka pogas stāvokļus;  
    if(iziet){  
        atjauno mainīgus;  
        loop start;  
    }  
}  
attēlo skaitīšanas ekrānu;  
attēlo bultiņu virzienu secību;  
nosaka pogas secību;  
salīdzina secības;  
if(secības ir vienādas){  
    attēlo uzvaras ekrānu;  
    loop menu;  
}  
else{  
    attēlo zaudējuma ekrānu;  
    loop menu;  
}
```

