1. Imprimir explicación del sistema de gacha y el sistema de pity de genshin impact
2. Preguntar qué acción el usuario desea hacer:
   1. Calcular la cantidad de deseos faltantes para obtener un personaje 5 estrellas:
      1. Pedir la cantidad de deseos usados desde la última vez que se obtuvo un personaje de 5 estrellas.
      2. Restar a 90 la cantidad de deseos usados.
      3. Restar al resultado anterior la cantidad de deseos que se pueden realizar.
      4. Imprimir la cantidad de destinos faltantes o si tiene suficientes destinos para activar el sistema de pity.
   2. Obtener información de las probabilidades de obtención de personajes/armas:
      1. Preguntar de que banner desea obtener información:
         1. Banner promocional:
            1. Imprimir probabilidades de obtención de los personajes del banner promocional.
         2. Banner de armas:
            1. Imprimir probabilidades de obtención de las armas en el banner de armas.
         3. Banner fijo:
            1. Imprimir probabilidades de obtención de los personajes del banner fijo.
   3. Cálculo de la cantidad de destinos obtenibles a través de primogemas/polvo estelar/brillo estelar:
      1. Pedir la cantidad de primogemas del usuario.
      2. Pedir la cantidad de polvo estelar acumulado del usuario.
      3. Pedir la cantidad de brillo estelar acumulado del usuario.
      4. Realizar la conversión de primogemas a destinos (No. primogemas/160).
      5. Realizar la conversión de polvo estelar a destinos (No. polvo estelar/75).
      6. Realizar la conversión de brillo estelar a destinos (No. brillo estelar/5).
      7. Sumar el resultado de las 3 sumas anteriores.
      8. Imprimir el resultado de la suma.
   4. Simulación de gacha:
      1. Preguntar en qué banner quiere desear:
         1. Banner promocional:
            1. Imprimir el objeto obtenido de manera aleatoria del banner y guardarlo en una lista.
         2. Banner de armas:
            1. Imprimir el objeto obtenido de manera aleatoria del banner y guardarlo en una lista.
         3. Banner fijo:
            1. Imprimir el objeto obtenido de manera aleatoria del banner y guardarlo en una lista.
      2. Imprimir la matriz del historial en donde se guardan las listas de los objetos obtenidos en cada banner.

Algoritmo:

E0(funcion)

si funcion = 1

Pedir cantidad de destinos #Variable pedida al usuario

destinos faltantes = 90 - cantidad de destinos

pedir destinos posibles #Variable pedida al usuario

destinos para 5 estrellas = destinos faltantes - destinos posibles

Ef(imprimir destinos para 5 estrellas)

si funcion = 2

pedir numero de banner #Variable pedida al usuario

si banner = 1

Ef(imprimir probabilidades de banner 1)

si banner = 2

Ef(imprimir probabilidades de banner 2)

si banner = 3

Ef(imprimir probabilidades de banner 3)

si funcion = 3

pedir primogemas #Variable pedida al usuario

pedir polvo estelar #Variable pedida al usuario

pedir brillo estelar #Variable pedida al usuario

destinos primos = primogemas / 160

destinos polvo = polvo estelar / 75

destinos brillo = brillo estelar / 5

destinos totales = destinos primos + destinos polvo + destinos brillo

Ef(imprimir destinos totales)

si funcion = 4

pedir numero de banner

si banner = 1

Imprimir objeto de banner 1

Guardar objeto en lista

si banner = 2

Imprimir objeto de banner 2

Guardar objeto en lista

si banner = 3

Imprimir objeto de banner 3

Guardar objeto en lista

Ef(imprimir matriz de listas de cada banner)