

Pseudocódigo de diagrama de flujo Werewolf.

```
// Comenzar el juego
function startGame() {
    explainRulesAndAssignRoles()

    while (!isGameOver()) {
        nightPhase()
        dayPhase()
    }

    endGame()
}

// Explicar las reglas y asignar roles
function explainRulesAndAssignRoles() {
    // Explicar las reglas del juego a todos los jugadores
    // Asignar roles a los jugadores (lobos, aldeanos, vidente, bruja, cazador, etc.)
}

// Comprobar si el juego ha terminado
function isGameOver() {
    if (allWolvesEliminated() || wolvesEqualOrOutnumberVillagers()) {
        return true
    }
    return false
}

// Fase de noche
function nightPhase() {
    // Todos los jugadores cierran los ojos
    closeEyes(allPlayers)

    // Lobos abren los ojos y eligen una víctima
    openEyes(wolves)
    victim = wolvesChooseVictim()
    closeEyes(wolves)

    // Vidente abre los ojos y selecciona a un jugador para ver su rol
    openEyes(seer)
    seenPlayer = seerChoosePlayer()
    revealRole(seenPlayer, seer)
    closeEyes(seer)
```

```

// Bruja abre los ojos y puede usar su poción de vida o muerte
openEyes(witch)
if (witchHasHealingPotion() && witchWantsToUseHealingPotion()) {
    useHealingPotion(victim)
}
if (witchHasPoisonPotion() && witchWantsToUsePoisonPotion()) {
    poisonedPlayer = witchChoosePlayerToPoison()
    poisonPlayer(poisonedPlayer)
}
closeEyes(witch)

// El cazador puede disparar si muere esa noche
if (hunterIsKilled(victim)) {
    hunter = getHunter()
    hunterTarget = hunterChooseTarget()
    killPlayer(hunterTarget)
}

// Moderador declara las víctimas y revela sus roles
declareNightVictims(victim, poisonedPlayer)
}

// Fase de día
function dayPhase() {
    // Todos los jugadores abren los ojos
    openEyes(allPlayers)

    // Moderador informa sobre las víctimas de la noche y sus roles
    informAboutNightVictims(victim, poisonedPlayer)

    // Discusión y votación para eliminar a un jugador sospechoso
    suspectedPlayer = discussAndVote()
    eliminatePlayer(suspectedPlayer)

    // Revelar el rol del jugador eliminado
    revealRole(suspectedPlayer)
}

// Fin del juego
function endGame() {
    if (allWolvesEliminated()) {
        announceVictory("villagers")
    } else if (wolvesEqualOrOutnumberVillagers()) {
        announceVictory("wolves")
    } else if (loversSurvive()) {
        announceVictory("lovers")
    }
}
}

```

```
// Funciones auxiliares
function closeEyes(players) { ... }
function openEyes(players) { ... }
function wolvesChooseVictim() { ... }
function seerChoosePlayer() { ... }
function revealRole(player, toPlayer) { ... }
function witchHasHealingPotion() { ... }
function witchWantsToUseHealingPotion() { ... }
function useHealingPotion(player) { ... }
function witchHasPoisonPotion() { ... }
function witchWantsToUsePoisonPotion() { ... }
function witchChoosePlayerToPoison() { ... }
function poisonPlayer(player) { ... }
function hunterIsKilled(player) { ... }
function getHunter() { ... }
function hunterChooseTarget() { ... }
function killPlayer(player) { ... }
function declareNightVictims(victim, poisonedPlayer) { ... }
function informAboutNightVictims(victim, poisonedPlayer) { ... }
function discussAndVote() { ... }
function eliminatePlayer(player) { ... }
function revealRole(player) { ... }
function allWolvesEliminated() { ... }
function wolvesEqualOrOutnumberVillagers() { ... }
function loversSurvive() { ... }
function announceVictory(winners) { ... }
```