

## EJERCICIO 12 – GUÍA 2

### **12a.Ruleta**

Se desea simular parte de un juego de ruleta donde el usuario ingresa un número entre 0 y 36 (el sistema debe verificarlo) y luego informar si es:

- a. 0 (banca gana)
- b. Mayor o Menor
- c. 1ra, 2da o 3ra Docena
- d. 1ra, 2da o 3ra Columna

### **12b.ANÁLISIS**

#### Entradas

Un número entre 0 y 36

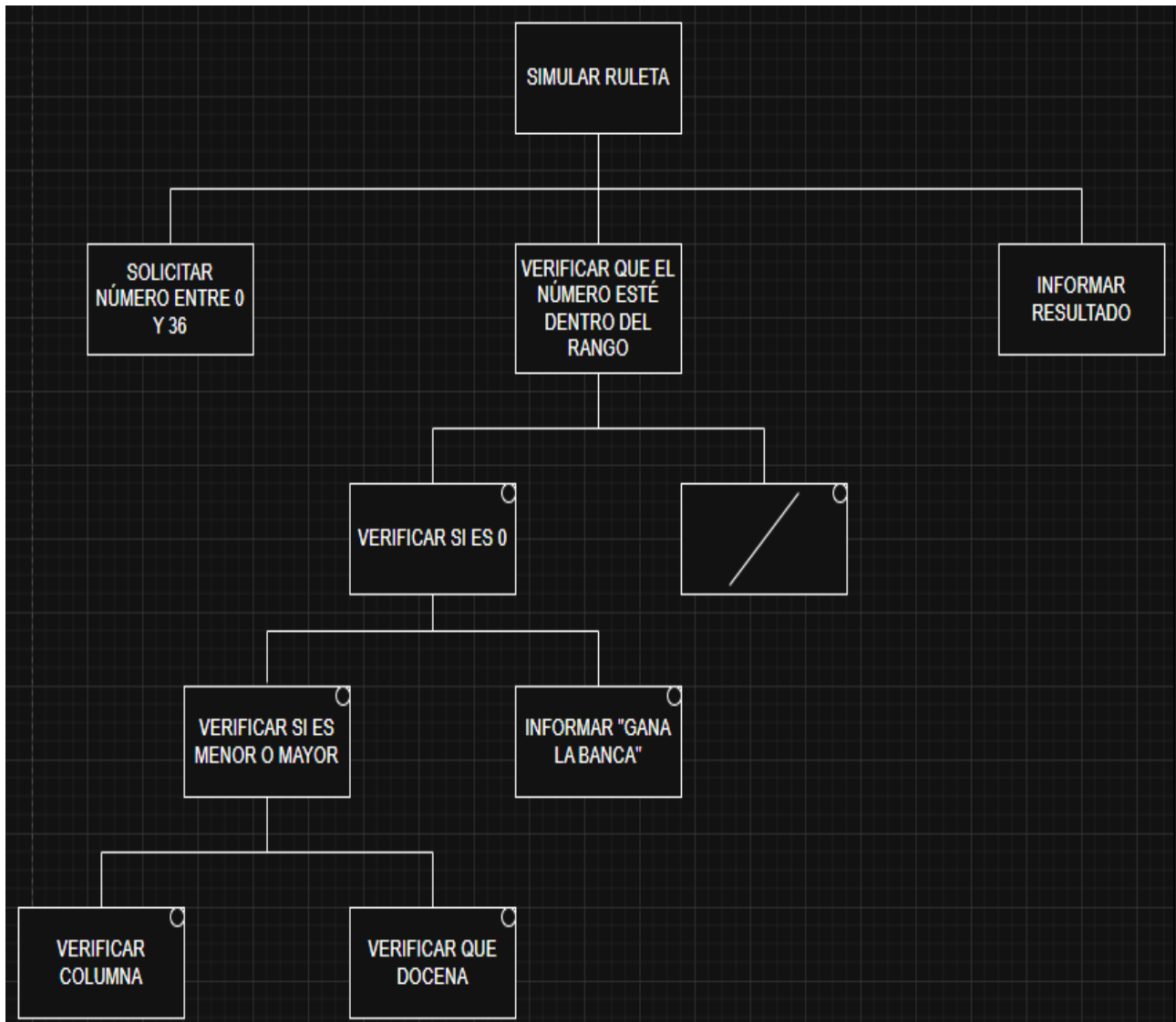
#### Salidas

- a. 0 (banca gana)
- b. Mayor o Menor
- c. 1ra, 2da o 3ra Docena
- d. 1ra, 2da o 3ra Columna

#### Relaciones

num = 0 → Banca gana  
1 >= num <= 18 → Menor  
19 >= num <= 36 → Mayor  
1 >= num <= 12 → 1er docena  
13 >= num <= 24 → 2da docena  
25 >= num <= 36 → 3er docena

## 12c. ESTRATEGIA



## 12d. AMBIENTE

Variable	Tipo de dato	Descripción
num	ENTERO	Número que ingresa el usuario