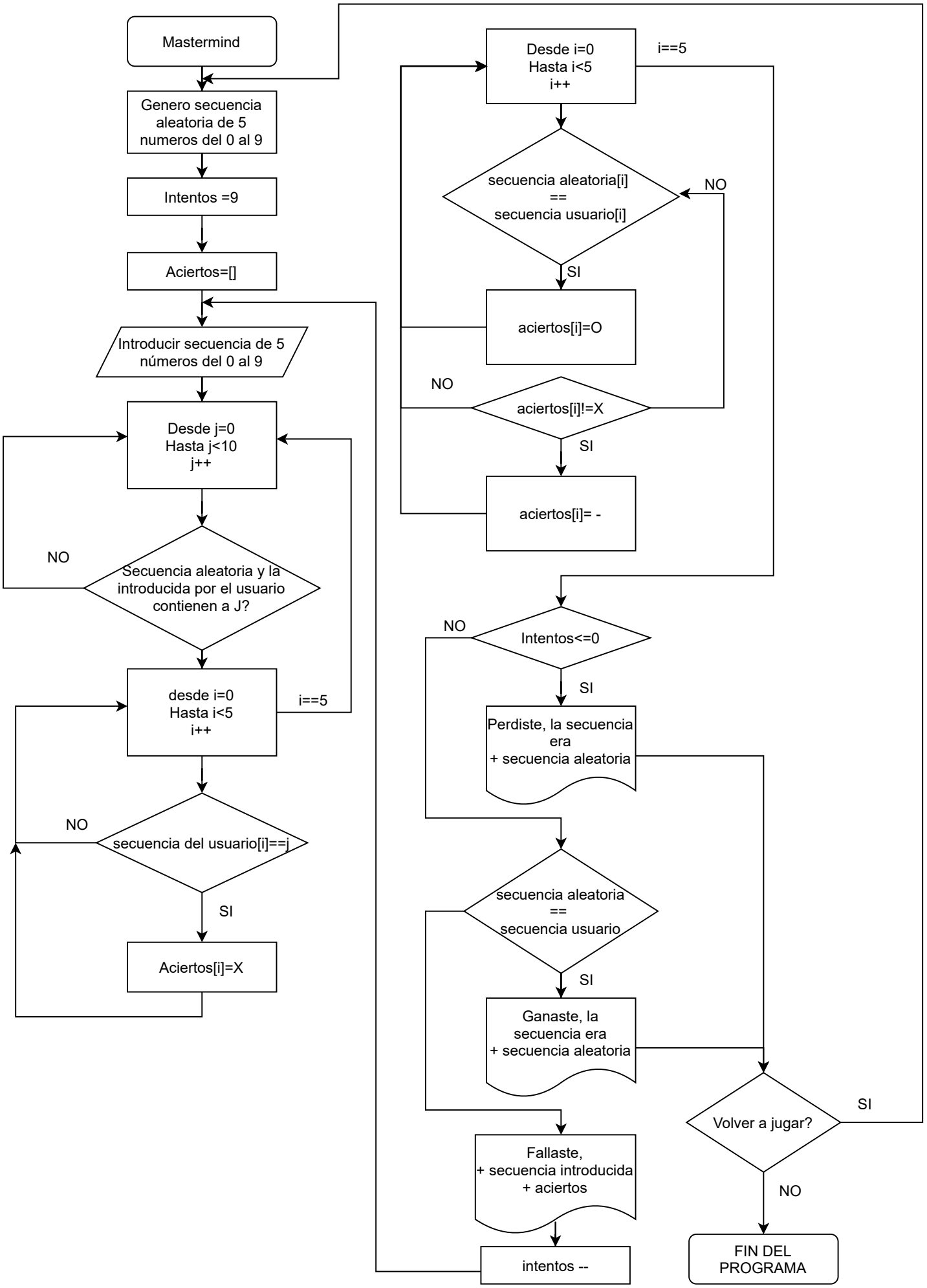
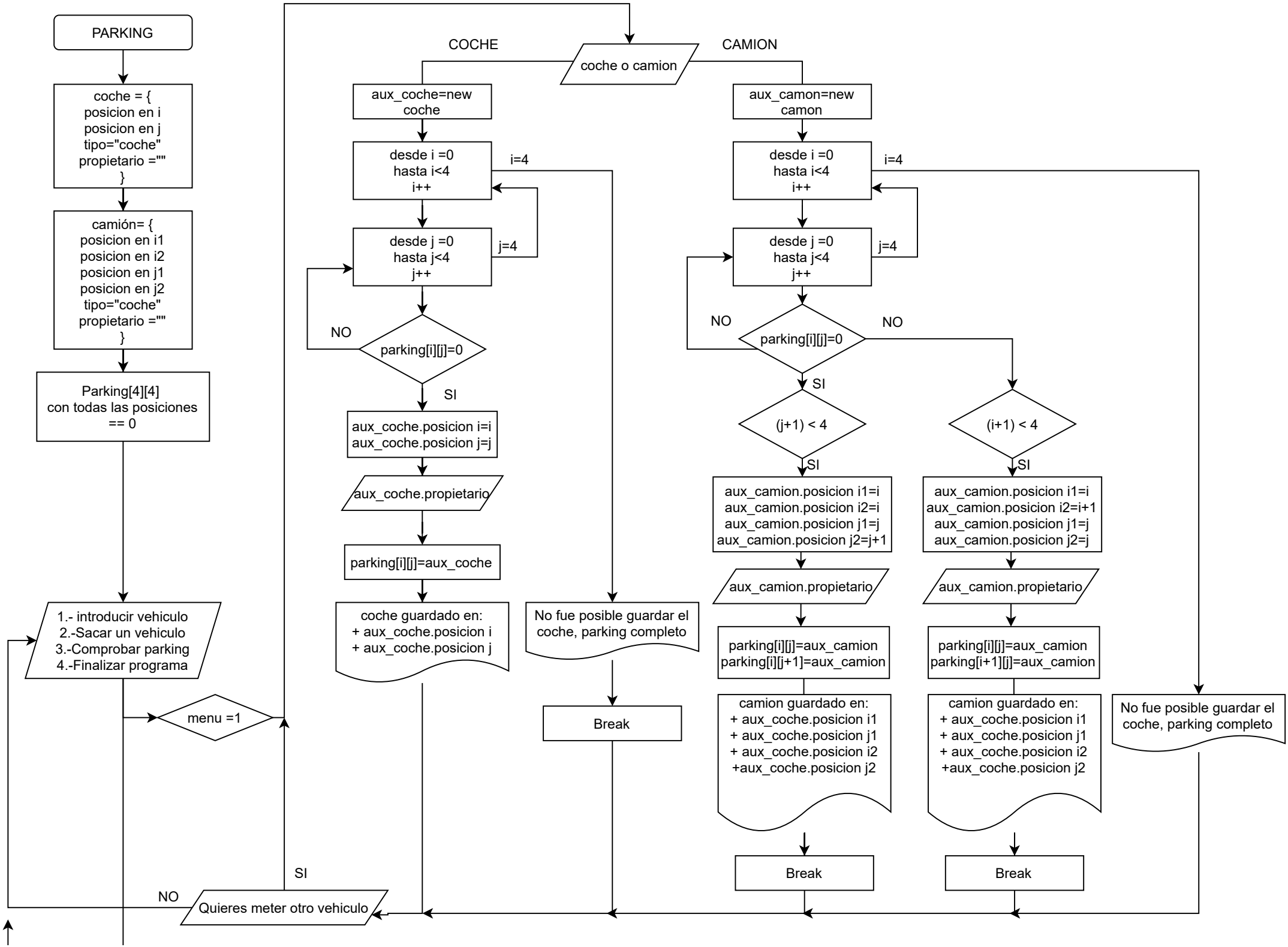
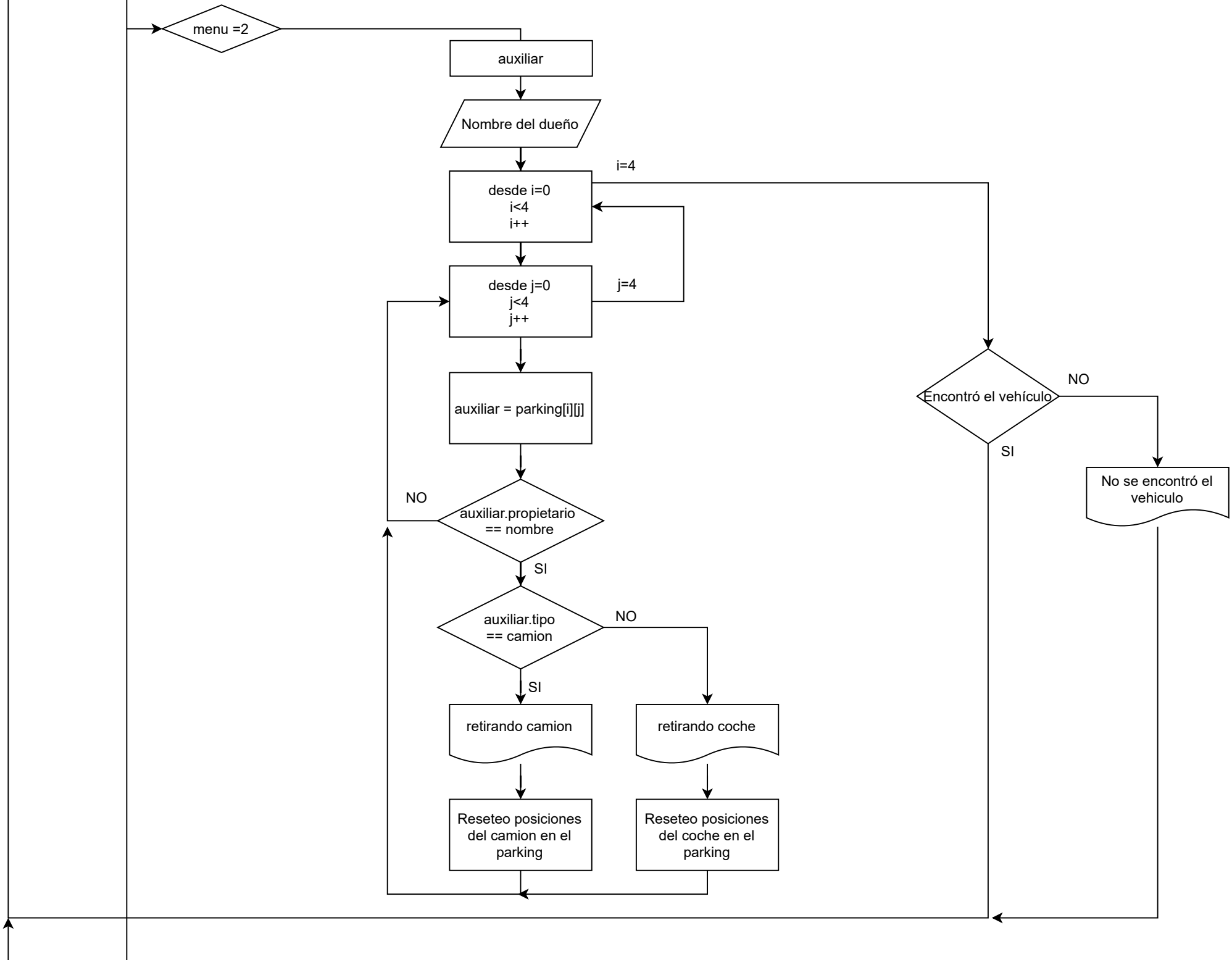
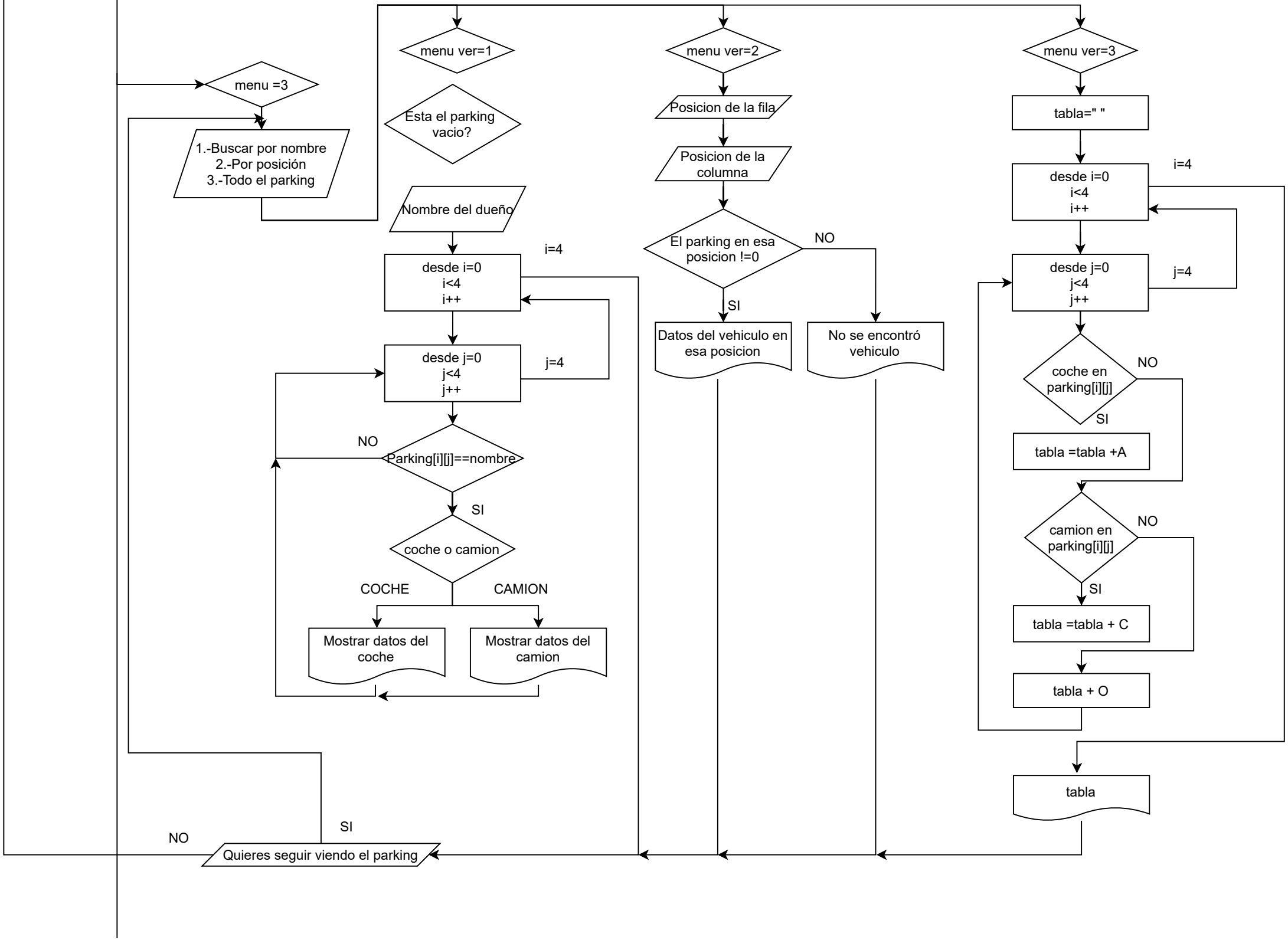
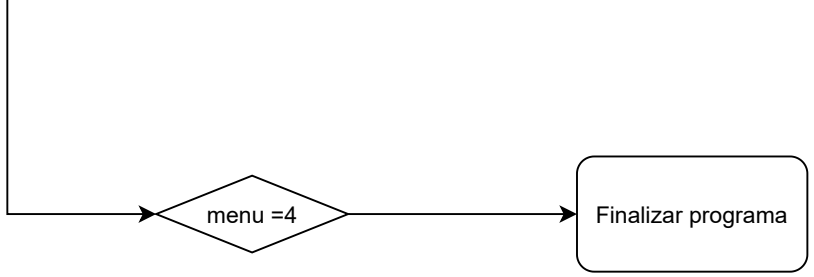

Mastermind
Genero secuencia aleatoria de 5 numeros del 0 al 9
Intentos =9
Aciertos=[]
Introducir secuencia de 5 números del 0 al 9
Desde j=0 Hasta j<10 j++
Secuencia aleatoria y la introducida por el usuario contienen a J?
NO
desde i=0 Hasta i<5 i++
i==5
secuencia del usuario[i]==j
NO
SI
Aciertos[i]=X
Desde i=0 Hasta i<5 i++
i==5
secuencia aleatoria[i] == secuencia usuario[i]
NO
SI
aciertos[i]=O
NO
aciertos[i]!=X
SI
aciertos[i]= -
Intentos<=0
NO
SI
Perdiste, la secuencia era + secuencia aleatoria
secuencia aleatoria == secuencia usuario
SI
Ganaste, la secuencia era + secuencia aleatoria
Fallaste, + secuencia introducida + aciertos
intentos --
Volver a jugar?
SI
NO
FIN DEL PROGRAMA


PARKING
coche = { posicion en i posicion en j tipo="coche" propietario ="" }
camión= { posicion en i1 posicion en i2 posicion en j1 posicion en j2 tipo="coche" propietario ="" }
Parking[4][4] con todas las posiciones == 0
1.- introducir vehiculo 2.-Sacar un vehiculo 3.-Comprobar parking 4.-Finalizar programa
menu =1
coche o camion
COCHE
CAMION
aux_coche=new coche
desde i =0 hasta i<4 i++
i=4
desde j =0 hasta j<4 j++
j=4
NO
parking[i][j]=0
SI
aux_coche.posicion i=i aux_coche.posicion j=j
aux_coche.propietario
parking[i][j]=aux_coche
coche guardado en: + aux_coche.posicion i + aux_coche.posicion j
No fue posible guardar el coche, parking completo
Break
aux_camon=new camon
desde i =0 hasta i<4 i++
i=4
desde j =0 hasta j<4 j++
j=4
NO
parking[i][j]=0
NO
SI
(j+1) < 4
(i+1) < 4
SI
SI
aux_camion.posicion i1=i aux_camion.posicion i2=i aux_camion.posicion j1=j aux_camion.posicion j2=j+1
aux_camion.posicion i1=i aux_camion.posicion i2=i+1 aux_camion.posicion j1=j aux_camion.posicion j2=j
aux_camion.propietario
aux_camion.propietario
parking[i][j]=aux_camion parking[i][j+1]=aux_camion
parking[i][j]=aux_camion parking[i+1][j]=aux_camion
camion guardado en: + aux_coche.posicion i1 + aux_coche.posicion j1 + aux_coche.posicion i2 +aux_coche.posicion j2
camion guardado en: + aux_coche.posicion i1 + aux_coche.posicion j1 + aux_coche.posicion i2 +aux_coche.posicion j2
No fue posible guardar el coche, parking completo
Break
Break
SI
NO
Quieres meter otro vehiculo


menu =2
auxiliar
Nombre del dueño
desde i=0
i<4
i++
i=4
desde j=0
j<4
j++
j=4
auxiliar = parking[i][j]
auxiliar.propietario
== nombre
NO
SI
auxiliar.tipo
== camion
NO
SI
retirando camion
retirando coche
Reseteo posiciones
del camion en el
parking
Reseteo posiciones
del coche en el
parking
Encontró el vehículo
NO
SI
No se encontró el
vehiculo


menu =3
1.-Buscar por nombre
2.-Por posición
3.-Todo el parking
menu ver=1
Esta el parking vacio?
Nombre del dueño
desde i=0
i<4
i++
i=4
desde j=0
j<4
j++
j=4
Parking[i][j]==nombre
NO
SI
coche o camion
COCHE
CAMION
Mostrar datos del coche
Mostrar datos del camion
menu ver=2
Posicion de la fila
Posicion de la columna
El parking en esa posicion !=0
NO
SI
Datos del vehiculo en esa posicion
No se encontró vehiculo
menu ver=3
tabla=" "
desde i=0
i<4
i++
i=4
desde j=0
j<4
j++
j=4
coche en parking[i][j]
NO
SI
tabla =tabla +A
camion en parking[i][j]
NO
SI
tabla =tabla + C
tabla + O
tabla
Quieres seguir viendo el parking
NO
SI


menu =4
Finalizar programa