Pseudo código de proyecto final (Videojuego, contador de vida)

INICIO

Contador de vida: CONST =100

Contador de vida enemigo pequeño: CONST = 1

Contador de vida enemigo medio: CONST = 10

Contador de vida enemigo grave: CONST = 99

Daño corto: entero CONST = 1

Daño medio: entero CONST = 10

Daño grave: entero CONST = 90

Daño personaje: entero CONST = 2

MIENTRAS contador de vida > 0

ENTONCES:

SI Enemigo pequeño interactúa con personaje

ENTONCES contador de vida= Contador de vida – daño corto

FIN SI

SI enemigo medio interactúa con personaje

ENTONCES contador de vida = Contador de vida – daño medio

FIN SI

SI enemigo grave interactúa con personaje

ENTONCES contador de vida = contador de vida – daño grave

FIN SI

FIN MIENTRAS

SI personaje interactúa con enemigo pequeño

ENTONCES contador de vida de enemigo pequeño= contador de vida de enemigo pequeño – daño personaje

FIN SI

SI personaje interactúa con enemigo medio

ENTONCES contador de vida de enemigo medio= contador de vida de enemigo medio – daño personaje

FIN SI

SI personaje interactúa con enemigo grave

ENTONCES contador de vida de enemigo grave= contador de vida de enemigo grave – daño personaje

FIN SI

MIENTRAS contador de vida < 100

SI personaje interactúa con vida

ENTONCES contador de vida=

FIN SI

FIN MIENTRAS

SI personaje interactúa con mejora de daño

ENTONCES daño personaje = daño personaje + 2

FIN SI

MIENTRAS contador de vida = 100

SI personaje interactúa con mejora de vida

ENTONCES contador de vida = contador de vida +10

FIN SI

FIN MIENTRAS

FIN