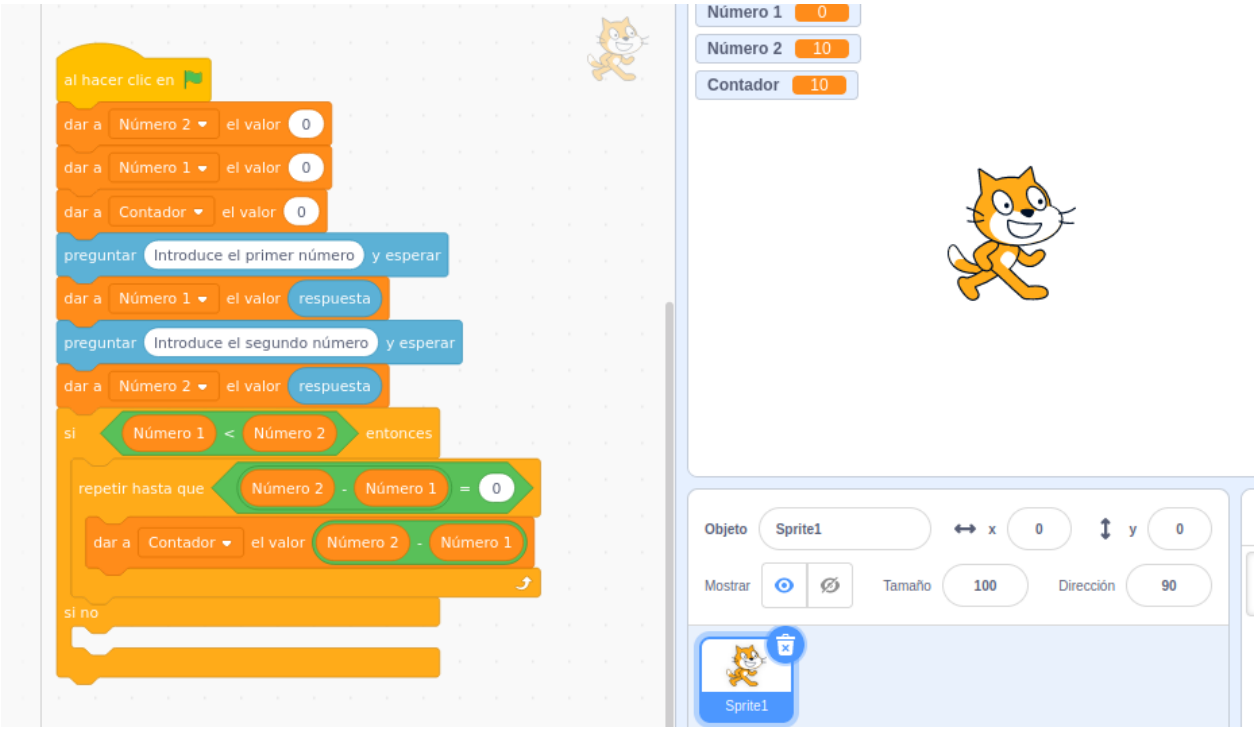
al hacer clic en
dar a Número 2 el valor 0
dar a Número 1 el valor 0
dar a Contador el valor 0
preguntar Introduce el primer número y esperar
dar a Número 1 el valor respuesta
preguntar Introduce el segundo número y esperar
dar a Número 2 el valor respuesta
si Número 1 < Número 2 entonces
repetir hasta que Número 2 - Número 1 = 0
dar a Contador el valor Número 2 - Número 1
si no
Número 1 0
Número 2 10
Contador 10
Objeto Sprite1
x 0
y 0
Mostrar
Tamaño 100
Dirección 90
Sprite1