



"Dibujar el castillo, resultados, tiradas, verificar que sean válidas, decir quien ganó"

1. Dibujar el castillo vacío
2. Preguntar nombres para poner sus iniciales
3. Preguntar tamaño (chico = 5, grande = 10)
4. sortearse quien es Jugador 1 y Jugador 2
5. "Juega Jugador 1, <sup>en un papel</sup> escribe el número con que lo ven tu oponente"
6. "Al terminar dime que número dijo Jugador 2"  
 Le llamaremos oponente = 3 por ej.
7. "Dime que número realmente escribiste (se honesto)"  
 Le llamaremos propio = 5 por ej.
8. Verificar si "propio" es un valor válido  
 Si  $propio \geq 1$  y  $propio \leq \text{tamaño}$  (rango)  
 y  $pr[propio] < propio$  (no se hallado)

9. Si: oponente == propio:

10. "Te lo adjudicaron", escribir propio en Jugador  
pr [propio] += 1

11. CAMBIAR DE TURNO

12. si no:

13. "felicidades jugador!", escribir propio en Jugador

14. pr [propio] += 1 (el turno no cambia)

14a. de lo contrario (línea 8)

CAMBIAR DE TURNO

15. regresar a línea 5

Modificaciones para que el algoritmo siga funcionando después de la 1ª ronda

Jugadores = ['paty', 'samuel']  
r = np.random.randint(0, 1) # sorteo  
Jugador [0] = Jugadores [r]  
Jugador [1] = Jugadores [1-r]  
actual = 0 # empieza siempre con el jugador [0]

11 o 14a { actual = 1 - actual # cambio de turno

5. "Juega Jugador [actual] ..."

6. "Al terminar dime que número dijo Jugador [1-actual]"

oponente

↓ índices empezando en cero

8.  $\dots pr[actual][propio-1] < propio$

$pr[0] \rightarrow$ 

1	x	7	
0	1	2	3

$pr[1] \rightarrow$ 

1	1	1	1
0	1	2	3

10. y 14.  $pr[actual][propio-1] \neq 1$