Nome: cont\_emb

Var: num, posicoes\_x: Real

Inicio:

Ler posicoes

Num=tamanho(posicoes\_x, 1)

Fim

Nome: aleatório

Var:

Posic: carater

Esp: inteiro

Inicio:

Escreva Posic

Ler Posic

Escolha Posic

Caso ‘Sim desejo escolher’

Ler Esp=1

Caso ‘desejo gerá-los aleatoriamente’

Ler Esp=0

Fimescolha

Fim

Nome: converter

Var: bem\_x, emb\_y:Real

Inicio

emb\_x = (bem\_x/1852)

emb\_y = (emb\_y/1852)

ler (emb\_x, emb\_y)

fim

Nome: tipo\_jogo

Var:

decisao: int

desejo: carater

inicio:

escreva desejo

ler desejo

escolha desejo

caso 1

ler desejo = 0

caso 2

ler desejo = 1

outra escolha

volta

fimescolha

fim