# OEF 1.2 Algoritme – Het EK voetbal

In een **kwartfinale van het** **EK voetbal** staan 2 ploegen (**A** en **B**) tegenover elkaar. Ze spelen een wedstrijd van ongeveer 90 minuten.

De winnaar is de ploeg ;’’’’’’’’’’’’’’’’’’’’’’’’’die de meeste doelpunten maakt. Voor het aantal doelpunten kan je variabelen gebruiken: **DA** voor ploeg A, en **DB** voor ploeg B.

Als de stand na 90 minuten gelijk is, komen er **verlengingen**: tweemaal 15 minuten.

Als de stand daarna ook nog gelijk is, komen er **strafschoppen**. Daarbij neemt elke ploeg (om de beurt) **eerst 5 strafschoppen**. Als de stand dan nog altijd gelijk is, neemt elke ploeg om de beurt een strafschop, tot een ploeg scoort en de andere ploeg mist.

Uiteindelijk is de winnaar bekend.

Stel een Nassi-Schneiderman diagram op dat deze afwikkeling beschrijft.