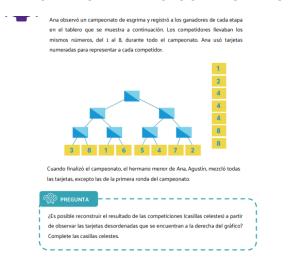
Facultad de Ingeniería Introducción a la programación Laboratorio

Marcello Ramazzini Vásquez

1250521

## TAREA 8 ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN DE GANADOR



```
If (2>7), then // avanza jugador 2 else if (4>5), then // avanza jugador 4 else if (1>6), then // avanza jugador 1 else if (8>3), then // avanza jugador 8 Else // no avanza }

{ else if (4>2), then // avanza jugador 4 else if (8>1), then // avanza jugador 8 Else // no avanza }

{ else if (4>8), then // ganador jugador 4 else if (4>8), then // ganador jugador 4
```

If (#1 > #2), then // ganador, avanzar a la siguiente ronda

Else if (#1 < #2), then // perdedor, no avanza

Else if (#1 = #2) then // empate

Else (#1≠ ganador), campeòn