ESTRUCTURAS DE DATOS:

MAX_TCL: Constante de 1 byte. Tecla: variable de tipo byte. TAREA_TECLADO Tecla_IN: variable de tipo byte. Cont_Reb: variable de tipo byte. Sí $Cont_Reb = 0$ Cont_TCL: variable de tipo byte. Patron: variable de tipo byte. MUX_TECLADO BANDERAS: variable de 3 bits Num_Array: Arreglo de longitud MAX_TCL Sí Tecla = \$FF Sí Sí (BANDERAS.1) = 0(BANDERAS.0) = 1Sí TECLA_IN <- (TECLA) $(TECLA_IN) = (TECLA)$ BANDERAS.1 <- 1 BANDERAS.1 <- 0 BANDERAS.0 <- 0 TECLA <- \$FF TECLA_IN <- \$FF BANDERAS.0 <- 1 Cont_Reb = 10 BANDERAS.1 <- 0 BANDERAS.0 <- 0 FORMAR_ARRAY RETORNAR