

ESTRUCTURAS DE DATOS:

MAX_TCL: Constante de 1 byte.

Tecla: variable de tipo byte.

Tecla_IN: variable de tipo byte.

Cont_Reb: variable de tipo byte.

Cont_TCL: variable de tipo byte.

Patron: variable de tipo byte.

BANDERAS: variable de 3 bits

Num_Array: Arreglo de longitud MAX_TCL

