



**UNIDAD EDUCATIVA MONTEPIEDRA**  
**INFORMÁTICA - FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN USANDO PSEINT**

**Nombre:** Frank Anthony Ramirez Yumaglla    **Curso:** 9NO "A"    **Fecha:** 10/09/2024

**Ejercicio:** Escribe un programa en PSeInt sobre un tipo de videojuego.

- El programa debe mostrar un mensaje indicando al usuario que elija una opción: Girar dado, Mostrar resultado o salir.
- El programa debe leer el mensaje del usuario dependiendo que opción escogió.
- Una vez que empieza el juego podrás conseguir puntuaciones de cada lanzamiento que le des al dado.

**Análisis:**

1. Debes escoger el numero 1 si deseas lanzar el dado.
2. Puedes seguir lanzando el dado y al final puedes sumar tus puntos de todos los lanzamientos, pulsando el número "2".
3. Si deseas salir solo debes pulsar el número "0" y el programa se cerrará.

**Variables:**

1. **x:** Variable usada como contador o bandera de control en el ciclo "Mientras".
2. **dn:** Variable que almacena el resultado del dado (número aleatorio entre 1 y 6).
3. **i, j:** Variables que se utilizan en los ciclos para controlar la interacción.
4. **resultados:** Es un arreglo (dimensión de 100) que almacena los resultados de cada lanzamiento del dado.
5. **i:** Variable que actúa como índice para registrar y mostrar los resultados de los lanzamientos del dado.

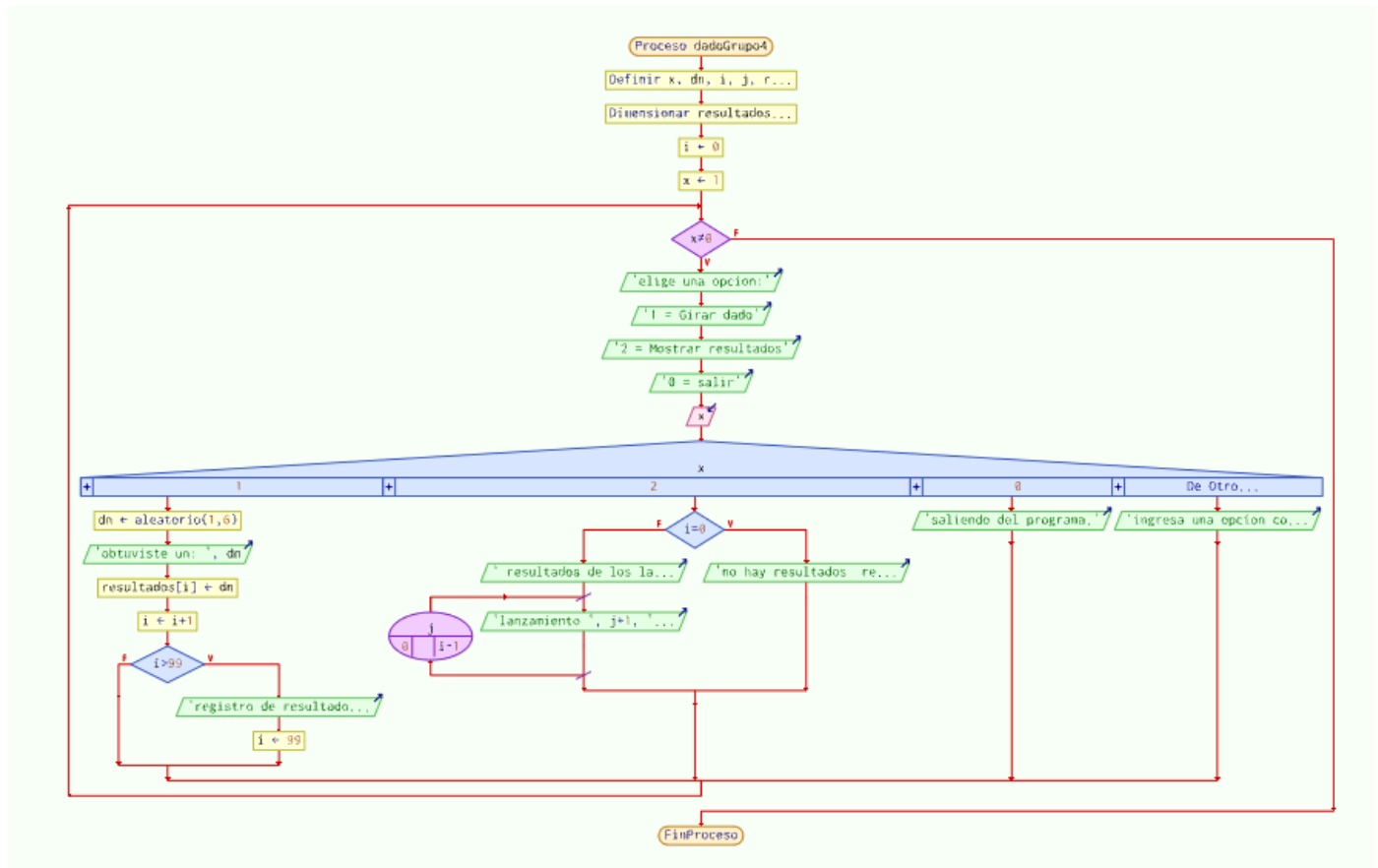
**Pseudocódigo:**

```
1  Algoritmo DadoGrupo4
2  Definir x, dn, i, j, resultados Como Entero;
3  Dimension resultados(100);
4  i ← 0;
5  x ← 1;
6  Mientras x ≠ 0 Hacer
7      Escribir "Elige una opción:";
8      Escribir "1 = Girar dado";
9      Escribir "2 = Mostrar resultados";
10     Escribir "0 = Salir";
11     Leer x;
12     Segun x Hacer
13         1:
14             dn ← Aleatorio(1, 6);
15             Escribir "Obtuviste un: ", dn;
16             resultados[i] ← dn;
17             i ← i + 1;
18             Si i > 99 Entonces
19                 Escribir "Registro de resultados lleno.";
20                 i ← 99;
21             FinSi
22         2:
23             Si i = 0 Entonces
24                 Escribir "No hay resultados registrados.";
25             Sino
26                 Escribir "Resultados de los lanzamientos:";
27                 Para j ← 0 Hasta i - 1 Hacer
28                     Escribir "Lanzamiento ", j + 1, ": ", resultados[j];
29                 FinPara
30             FinSi
31         0:
32             Escribir "Saliendo del programa.";
33     De Otro Modo:
34         Escribir "Ingresa una opción correcta.";
35     FinSegun
36 FinMientras
37
38 FinAlgoritmo
```



**UNIDAD EDUCATIVA MONTEPIEDRA**  
**INFORMÁTICA - FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN USANDO PSEINT**

**Diagrama de Flujo:**



**Prueba de escritorio:**

Número que ingresa (1,2,0)	Proceso				Mensaje
	Condición 1 (dn= aleatorio)				
	Condición 2 (x= numero)	Condición 3 (j=controla los numeros)			
1	Lanzamiento de dado				Obtuviste un:.
2	Sumar los puntos de lanzamiento				Resultados de lanzamientos
0	Salir del programa				Saliendo del programa



**UNIDAD EDUCATIVA MONTEPIEDRA**  
**INFORMÁTICA - FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN USANDO PSEINT**

▶ PSeInt - Ejecutando proceso DADOGRUPO4

\*\*\* Ejecución Iniciada. \*\*\*

elige una opcion:

1 = Girar dado

2 = Mostrar resultados

0 = salir

> 1

obtuviste un: 5

elige una opcion:

1 = Girar dado

2 = Mostrar resultados

0 = salir

> 1

obtuviste un: 1

elige una opcion:

1 = Girar dado

2 = Mostrar resultados

0 = salir

> 2

resultados de los lanzamientos:

lanzamiento 1: 5

lanzamiento 2: 1

elige una opcion:

1 = Girar dado

2 = Mostrar resultados

0 = salir

> 0

saliendo del programa.

\*\*\* Ejecución Finalizada. \*\*\*

▶ PSeInt - Ejecutando proceso DADOGRUPO4

\*\*\* Ejecución Iniciada. \*\*\*

elige una opcion:

1 = Girar dado

2 = Mostrar resultados

0 = salir

> 1

obtuviste un: 3

elige una opcion:

1 = Girar dado

2 = Mostrar resultados

0 = salir

> 1

obtuviste un: 6

elige una opcion:

1 = Girar dado

2 = Mostrar resultados

0 = salir

> 2

resultados de los lanzamientos:

lanzamiento 1: 3

lanzamiento 2: 6

elige una opcion:

1 = Girar dado

2 = Mostrar resultados

0 = salir

> 0

saliendo del programa.

\*\*\* Ejecución Finalizada. \*\*\*

Firma del estudiante: \_\_\_\_\_ Calificación: \_\_\_\_\_