**Ejercicio 13) Azar**

**Modifique el algoritmo anterior utilizando la función Azar() para generar un número aleatorio. ¿Qué modificaciones debe realizar?**

a. 0 (banca gana)

b. Mayor o Menor

c. 1ra, 2da o 3ra Docena

d. 1ra, 2da o 3ra Columna

análisis

entradas

el numero aleatorio entre 0 y 36

salidas

si es 0, mayo o menor, 1era 2da o 3ra docena y 1ra 2da o 3ra columna

estrategia

1 pedir el numero

2 comparar si el número es 0

2.1 si es así, decir que la banca gana y terminar

2.2 si no es así empezar a comparar

2.2.1 comparar si es mayor que 19

2.2.1.1 si es así, escribir que es mayor

2.2.1.2 si no, escribir que es menor

2.2.2 comparar si es menor o igual que 12

2.2.2.1 si es así, escribir que es de primera docena

2.2.2.2 si no es así, comparar si es menor o igual a 25

2.2.2.2.1 si es así, imprimir que es de segunda docena

2.2.2.2.1 si no es así, imprimir que es de tercera docena

2.3 comparar si el módulo del número sobre 3 da 1

2.3.1 si es así, imprimir que es de primera columna

2.3.2 si no es así, comparar si el modulo del numero sobre 3 da 2

2.3.2.1 si es así, imprimir que es de segunda columna

2.3.2.2 si no es así, imprimir que es de tercera columna

Ambiente

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Variable | tipo | Descripción |
| N | entero | Numero de la ruleta |