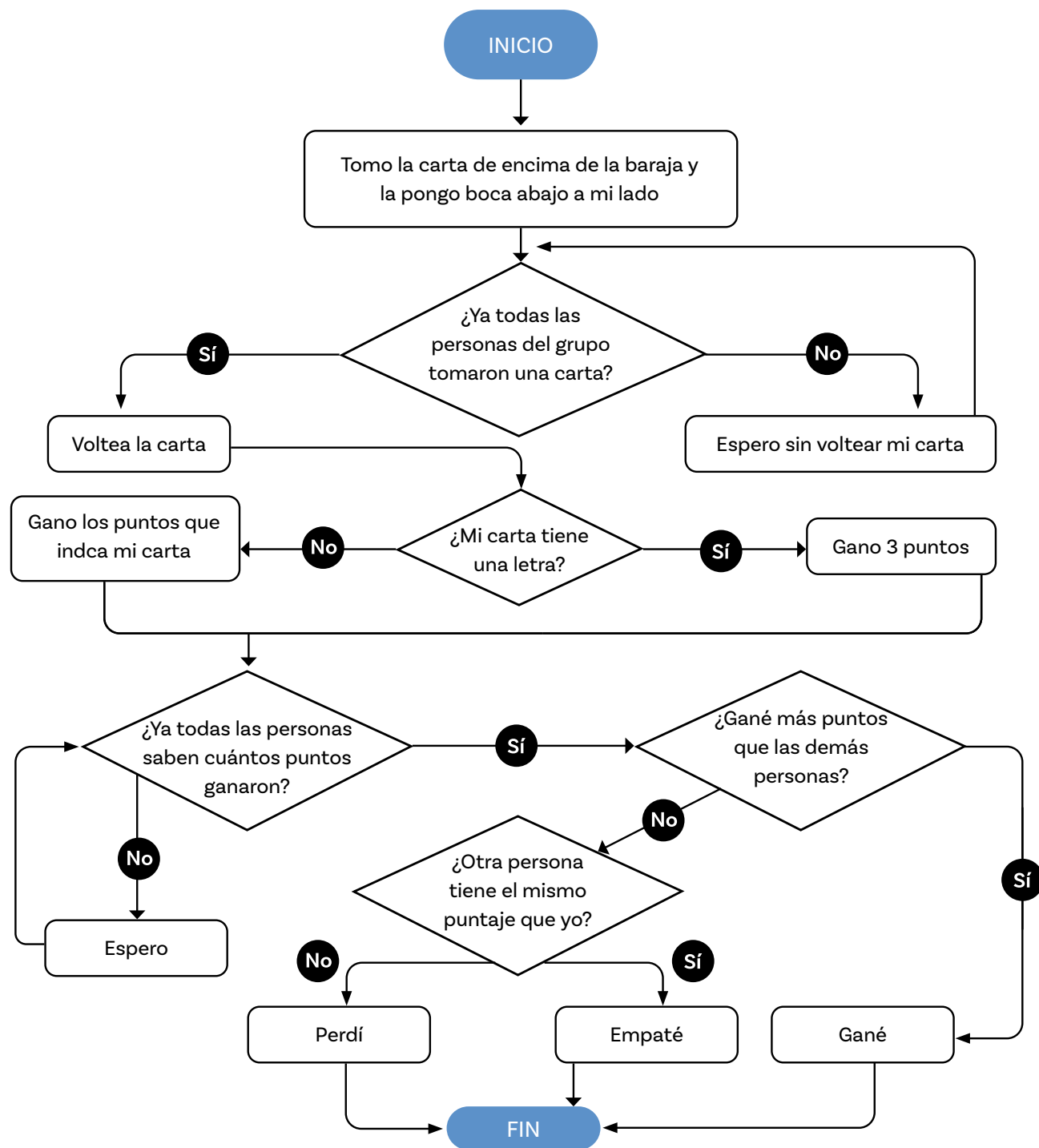


Anexo 1.2 Un algoritmo para jugar

Observen el siguiente diagrama de flujo.



Ahora, como grupo, van a probarlo. Necesitarán un mazo o baraja de cartas de póker.

Siéntense en círculo, barajen las cartas y póngalas en una pila, en el centro del grupo, boca abajo. Luego, sigan el algoritmo. En cada ronda deberá haber al menos una persona que gane o un empate. Jueguen varias rondas.

Luego, modifiquen el algoritmo, cambiando las reglas del juego. Por ejemplo, podrían pensar en una regla adicional para desempatar y asegurarse de que siempre haya una persona que gane. Hagan el diagrama de flujo correspondiente al juego que inventaron. Sigán las instrucciones de su docente para intercambiar diagramas de flujo con otro grupo y así ponerse a prueba jugando con nuevas reglas.

