

Algoritmo PlanificadorEntrenamientosFutbol

//Bienvenido al algoritmo denominado PlanificadorEntrenamientosFutbol, el cual tiene como objetivo realizar en base del numero de jugadores que van a llevar a cabo una rutina de entrenamiento semanal.

//a cada jugador que sea ingresado se le dara la indicación de como esta estructurada su semana de entrenamiento.

Definir totalEntrenamientos, i como enteros;

totalJugadores=0;

totalEntrenamientos=0;

//Inicio

Repetir

 Escribir "Escriba el numero de jugadores que desea incluir para la semana de entrenamiento:";

 Leer totalJugadores;

 Si totalJugadores > 0 Entonces

 Escribir "Aqui tienes la estrucutra de entrenamiento para cada uno de tus jugadores:";

 SiNo

 Escribir "¡Ingresa un número de jugadores valido!.";

 Escribir "";

 Fin Si

 Hasta Que totalJugadores > 0

 //Utiliza el comando Para, con el objetivo de inicializar el proceso desde el numero 1, con la variable que antes el usuario digito.

 Para i<-1 Hasta totalJugadores Hacer

 Mostrar "Entrenamientos para el jugador ",[i], ":"

 //Utiliza una función interesante, denominada azar, esta va relacionada con la variable del numero de jugadores que ingreso el usuario desde consola

 //El objetivo de esta función es dar como resultado cada vez que se ejecute un resultado aleatorio y por ende a cada jugador, una rutina diferente.

 indicEntrenAleatorio = azar(totalJugadores)

//La constante indicEntrenAleatorio se denomina como azar(totalJugadores) para que en base a lo ingresado de rutinas aleatorias.

Segun indicEntrenAleatorio Hacer

1:

Escribir "Día 1: Entrenamiento físico";

Escribir "Día 2: Práctica de táctica";

Escribir "Día 3: Entrenamiento de defensa";

Escribir "Día 4: Ejercicios de ataque";

Escribir "Día 5: Partido simulado";

2:

Escribir "Día 1: Práctica de Táctica";

Escribir "Día 2: Entrenamiento de defensa";

Escribir "Día 3: Ejercicios de ataque";

Escribir "Día 4: Entrenamiento físico";

Escribir "Día 5: Partido simulado";

3:

Escribir "Día 1: Entrenamiento de Defensa";

Escribir "Día 2: Ejercicios de ataque";

Escribir "Día 3: Práctica de Táctica";

Escribir "Día 4: Entrenamiento físico";

Escribir "Día 5: Partido simulado";

4:

Escribir "Día 1: Ejercicios de Ataque";

Escribir "Día 2: Entrenamiento físico";

Escribir "Día 3: Práctica de Táctica";

Escribir "Día 4: Entrenamiento de Defensa";

Escribir "Día 5: Partido simulado";

5:

Escribir "Día 1: Entrenamiento de Defensa";

Escribir "Día 2: Entrenamiento físico";

Escribir "Día 3: Práctica de Táctica";

Escribir "Día 4: Ejercicios de ataque";

Escribir "Día 5: Partido simulado";

De Otro Modo:

//En dado caso que la función azar no de ninguna de las 5 variables de entrenamiento, se le dira al jugador que no debe entrenar la semana, por lo tanto descansa.

Escribir "No entrena esta semana, descansa.";

Fin Segun

//Este ultimo mostrar, tiene como objetivo darle un toque mas estetico al programa, para cuando el usuario lo vea mas legible desde la consola.

Mostrar "-----"

Fin Para

Fin Algoritmo