

PLANTILLA DE PSEUDOCÓDIGO

Actividad de programación visual con SCRATCH

Construye tu propio templo romano

Recordemos que en la **Pantalla 5** había que preparar seis preguntas con sus correspondientes posibles respuestas y, de forma aleatoria, se van mostrando hasta que se acierten tres.

Veamos un pseudocódigo que nos puede servir de ayuda para esta pantalla:

```
// iniciamos variables
puntos = 0
lista_preguntas = {pregunta1, pregunta2, pregunta3, pregunta4, pregunta5,
pregunta6}

// bucle
repetir hasta que puntos sea igual a 3:
    pregunta = valor aleatorio entre 1 y 6
    si la pregunta es la 1 y sigue en la lista:
        mostrar la pregunta
        si se acierta:
            puntos = puntos + 1
            quitar pregunta1 de lista_preguntas
        en otro caso:
            // no hacer nada
    ...
    ...
    si la pregunta es la 6 y sigue en la lista:
        mostrar la pregunta
        si se acierta:
            puntos = puntos + 1
            quitar pregunta6 de lista_preguntas
        en otro caso:
            // no hacer nada
```