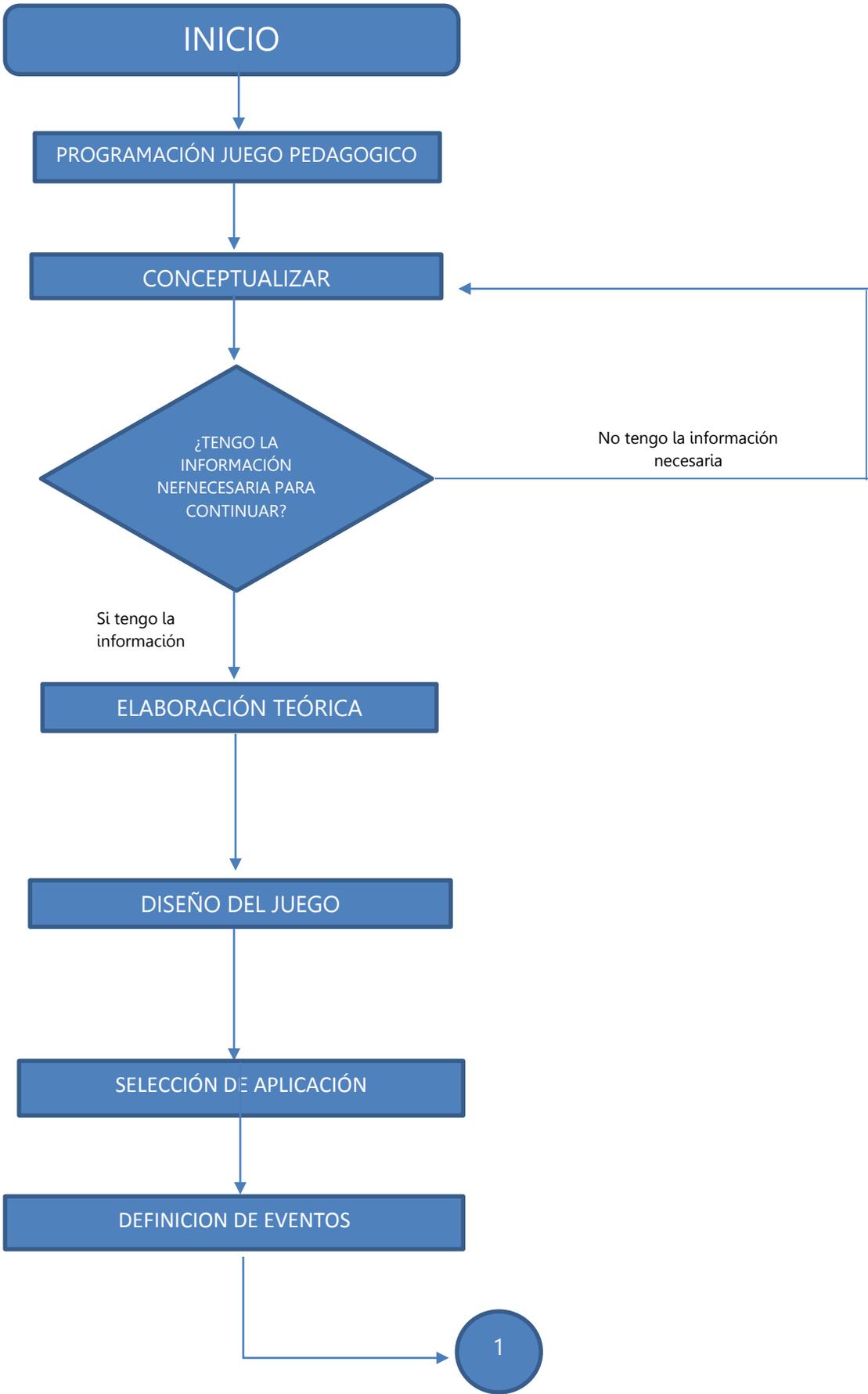


Diagrama de Flujo y Pseudocódigo.

¿Cómo programar el juego pedagógico?

1. Conceptualizar.
 - 1.1. Lenguaje de programación.
 - 1.2. Pseudocódigo.
 - 1.3. Algoritmos.
 - 1.4. Diagramas de flujo.
2. Elaboración teórica de:
 - 2.1. Título.
 - 2.2. Planteamiento del problema.
 - 2.3. Justificación.
 - 2.4. Objetivos generales y específicos.
 - 2.5. Marco referencial.
 - 2.6. Diseño metodológico.
 - 2.7. Esquema Temático.
 - 2.8. Personas que participan en el proyecto.
 - 2.9. Recursos disponibles.
 - 2.10. Cronograma.
 - 2.11. Bibliografía.
3. Diseño del juego en cuanto a:
 - 3.1. Selección de la aplicación.
 - 3.2. Definición de eventos.
 - 3.3. Implementación.
 - 3.4. Pruebas.
 - 3.5. Corrección de errores.
 - 3.6. Creación de ejecutable.
 - 3.7. Entrega Final.



1

IMPLEMENTACIÓN

PRUEBAS

CORRECIÓN DE ERRORES

CREACIÓN EJECUTABLE

ENTREGA FINAL

FIN

