

Lo asociaremos al proceso principal de nuestro videojuego y será el padre de toda la jerarquía de procesos. Corresponde al bloque BEGIN-END asociado a **PROGRAM**.



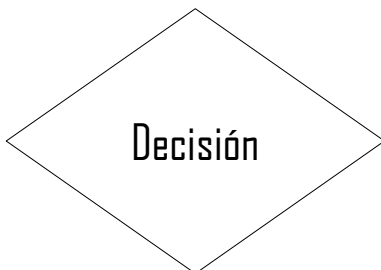
Lo asociaremos al resto de procesos del videojuego y formarán gran parte del resto de la jerarquía de procesos. Corresponde a cualquier bloque BEGIN-END asociado a **PROCESS**.



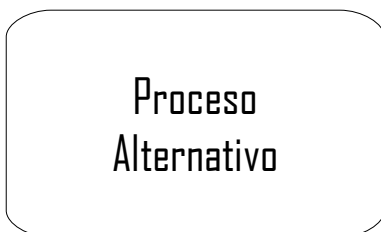
Lo asociaremos a todo muestreo de resultado por pantalla, bien sea gráfico o textual y lo conectaremos al proceso implicado. Corresponde a cualquier sentencia que haga uso de **graph, write, draw**, etc.



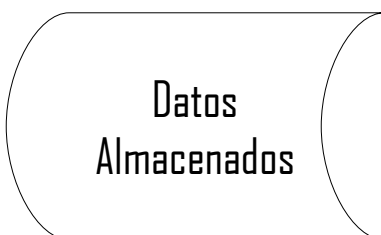
Lo asociaremos a toda interpretación de pulsación de teclas y/o ratón y lo conectaremos al proceso implicado. Corresponde a cualquier sentencia que haga uso de **key, mouse**, etc.



Lo asociaremos a toda decisión importante que afecte a la ejecución y lo conectaremos al proceso implicado, Podemos especificar más o menos decisiones según el nivel de detalle que queramos obtener en el diagrama. Lo asociaremos a **IF, WHILE**, etc.



Lo asociaremos a toda función del videojuego y lo conectaremos a todos los procesos que hagan uso de las mismas. Corresponde a todo bloque BEGIN-END asociado a **FUNCTION**.



Lo asociaremos a todo acceso a un fichero del disco duro especificando si se trata de lectura y/o escritura y lo conectaremos al proceso implicado. Lo asociaremos a **load, fread, fwrite**, etc.