

{ Sistema que genera y busca palabras de hasta 7 letras: BUSCAH7L, esta Programa basado en el programa que cree y subi el 25 de ABR 2022 a los ficheros de mi blog SHEWILLFIND.ME : <https://aiderspaceship01wp.files.wordpress.com/2022/04/buscah7l.docx>

x y acerca del cual mencione que le haria correcciones para que genere y pueda encontrar palabras dentro de una mayor cantidad de probables combinaciones de letras (es decir palabras), segun la observacion y el parche que le hize a ese programa tal como lo describo en el archivo que subi a mi otro blog GABRIELS.WORK : <https://dontmissit665019001.files.wordpress.com/2022/04/satanas-es-muy-estupido-para-poder-alguna-vez-entenderme.docx> Hoy extendi el limite maximo de comparaciones a 79 Millones, cuando encuentra la palabra elegida que fue ingresada por el usuario emite un sonido beep durante 144 milisegundos y muestra un mensaje de encontrado.

Comentario:

(En la palabra ESPANOL mas abajo, considerar el ASCII que es obtenido con la funcion de pascal CHR(195) en vez N, este editor tiene sus limitaciones por eso no coloco acentos)

¿QUE POSIBILIDADES HAY DE QUE UNA PALABRA COMO LAS MAS LARGA EN ESPANOL:

electroencefalografista, la cual tiene 23 letras sea generada por algortimos

como los que uso el cual no husca entre palabras de diccionario?. No es armonioso con la objetividad que tengo para el programa que este incluya procesos

para palabras largas que son las que ,menos hay de estas mientras mas largas son,

y a mayor es el tamano de la palabra mas dificil que sea encontrada, lo cual demoraria

mi prioridad: que mas gente se entere de la estafa religiosa global que yo denunció

en mis blogs AI20.ME , GABRIELS.WORK y SHEWILLFIND.ME (mi tridente, mi arma contra los

calumniadores:

<https://dontmissit665019001.files.wordpress.com/2021/12/nuevo-tridente.jpg>

).

Notas mas importantes: la funcion principal del programa generar palabras aleatorias,

En las notas en este programa p(1) significa generar una letra al azar, sea vocal o consonante,

p(2) significa generar dos letras juntas, la primera puede ser vocal o consonante segun

el azar, la segunda letra es consonante si la primera es vocal o vocal si

la primera es cononante, p(x) significa generar palabra de x numero de

letras intercalando vocal consonante,

si empieza en consonante o vocal se decide al azar.

Se combinan estos procesos azar para generar

palabras de tres hasta 5 letras inclusive.

(El programa tiene la estructura base para generar palabras de mas letras,
hasta nueve incluso, pero las funcionalidades para palabras de mas de 5 letras no han sido corregidas, asi que el numero de palabras que pueden generarse con mucho mas limitado,
palabras como PLAYED no podran jamas encontrarse o generarse asi como esta actualmente el algoritmo respectivo para palabras de 6 letras por ejemplo, antes de efectuar las implementaciones a la formacion de palabras de 5 letras,
palabras como STUDY eran imposibles de generar o encontrar por el sistema,
pero con los cambios que he hecho ahora ya lo es, es posible gracias a que es probable de que el programa eliga el modo de formacion con esta secuencia :
 $p(1)+(p2)+p(1)+p(1)$,
(las p y sus numeros entre parentesis tienen un significado ya explicado en mi documento en Word:
<https://dontmissit665019001.files.wordpress.com/2022/04/satanas-es-muy-estupido-para-poder-alguna-vez-entenderme.docx>)
si hago lo propio para palabras de 6 o mas letras en este sistema, yo lo anunciare ya sea en un video o en post a medida de que yo corrija tambien el modo como se generan palabras de mas de cinco letras en mi sistema,
ya sea si es que lo hago yo solo o con la ayuda de algun otro programador,
aunque yo no se si lo hare o cuando lo hare, quizas yo este en otras prioridades, pero con este proceso de generacion de palabras ya explicado,
y con codigo fuente lineas abajo, yo les dejo la opcion de continuar por mi en estos cambios a otros programadores con objetivos aliados a los mios,
por cual de implementar ellos estos cambios yo se que no me cobraran nada ni me pondran condiciones para yo usarlos al compartir el codigo conmigo a mi e-mail: c22cd@hotmail.com
Mas notas sobre el programa en:
<https://midioslogico.blogspot.com/2022/04/la-justicia-es-incompatible-con-la.html>
<https://ai20.me/wp-content/uploads/2022/04/Cambios-en-el-algoritmo-del-programa.jpg>
Y datos acerca de mi: en <https://ai20.me/acerca-de/>
Att. Jose Galindo - Abril 24, 2022, Lima - Peru.
Y no, no no no, el monstruo en computacion no soy yo:
<https://dontmissit665019001.files.wordpress.com/2022/04/el-monstruo-en-computacion-de-idat.docx>
Yo soy el principe en computacion:
<https://dontmissit665019001.files.wordpress.com/2022/04/el-principe-en-computacion.docx>
}
Program BUSCADORDEPALABRAS;
Uses Crt;

```

Var
teserie, maxbloques, maxp, maxv, colin, incref, filai, cint1,
cint2, x1, x2, gen : Longint;
x3, x4,x5,x6,xx5,xx6, yy,zz,elcolort, ntiendme, gabrielswork,
ai20me, shewillfindme,s4c,s5c,s6c : Longint;
nrolista,lvxp, fxp,cuni, s7c,xx7,s8c,xx8,s9c,xx9: Longint;
rep,repu : boolean;
datos: array[1..42] of Longint;
queteclafue,tipo, tecla, tecla3, teclan,teclal, confirma : Char;
esvocal,ocentrado, encontrada,tpress: boolean;
la letra2,la letra, subme: char;
ubicador,ubicador2, genx, xcen, lomenu, lomenu2: Longint;
vocales: array[1..5] of char;
opcionesdelmenu: array[1..13] of string;
encolores,inai,intento, iint,iint2:longint;
palabras17: array[1..7] of string;
consonantes: array[1..22] of char;
cosu: array[1..102,1..2] of string;
sesu: array[1..21] of string;
lista,lp,lpg:string;
llp:char;
cs,vs: longint; {cs= controlador de secuencia, vs= valor secuencia,
una idea para
reducir codificacion del programa cuando combino silabas}
xlp,tlp:byte;
combinacion,
modo3letras,m2l,m3l,m4l,proenglishm3l,proenglishm5l,m5l,m6l,m7l,m8l
,m9l,cc,cv,i, serieunica:Longint;
proenglishm6l,proenglishm7l: Longint;
procedure sugiereformaciones(tpalabrai: longint;palabrai: string);
forward;

procedure menuhorizontal(fila,combisilabas: longint; var
lacombinacion:longint);forward;

function detvocal(leva :char): boolean;
var ff:byte;
hallado: boolean;
begin
hallado:=false;
for ff:=1 to 5 do
  if vocales[ff]=leva then
  begin
    hallado:=true;
    detvocal:=true;
    ff:=5;
  end;

if hallado=false then
for ff:=1 to 22 do
  if consonantes[ff]=leva then
  begin
    hallado:=true;
    detvocal:=false;
    ff:=22;
  end;
end;
end;

```

```

function detm2(a :Longint): boolean;
begin
if a mod 2 = 0 then
  detm2:=true
else
  detm2:=false;
end;

procedure cuadrolineas(tipl: char; coi,fii,cof, fif: byte);
var
itc: byte;
horizontal,vertical, supizq,supder,infizq,infder:char;
begin
if tipl='s' then
begin
horizontal:=chr(196);vertical:=chr(179);
supizq:=chr(218);supder:=chr(191);infizq:=chr(212);infder:=chr(217)
;
end
else
begin
horizontal:=chr(205);vertical:=chr(186);
supizq:=chr(201);supder:=chr(187);infizq:=chr(200);infder:=chr(188)
;
end;
gotoxy(coi,fii);
write(supizq);
for itc:=1 to ((cof-coi)-1) do
  write(horizontal);
write(supder);
gotoxy(coi,fif);
write(infizq);
for itc:=1 to ((cof-coi)-1) do
  write(horizontal);
write(infder);
for itc:=1 to ((fif-fii)-1) do
begin
gotoxy(coi,fii+itc);write(vertical);
gotoxy(cof,fii+itc);write(vertical);
end;
end;

procedure asignalimites(opcp : Longint);
begin
if opcp=1 then
begin
cuni:=37;
ai20me:=0;
gabrielswork:=0;
s4c:=0;
s5c:=0;
s6c:=0;
s7c:=0;
s8c:=0;
s9c:=0;
end
else
if opcp=2 then

```

```
begin
cuni:=0;
ai20me:=24;
gabrielwork:=0;
s4c:=0;
s5c:=0;
s6c:=0;
s7c:=0;
s8c:=0;
s9c:=0;
end
else
if opcp=3 then
begin
cuni:=0;
ai20me:=0;
gabrielwork:=18;
s4c:=0;
s5c:=0;
s6c:=0;
s7c:=0;
s8c:=0;
s9c:=0;
end
else
if opcp=4 then
begin
cuni:=0;
ai20me:=0;
gabrielwork:=0;
s4c:=14;
s5c:=0;
s6c:=0;
s7c:=0;
s8c:=0;
s9c:=0;
end
else
if opcp=5 then
begin
cuni:=0;
ai20me:=0;
gabrielwork:=0;
s4c:=0;
s5c:=12;
s6c:=0;
s7c:=0;
s8c:=0;
s9c:=0;
end
else
if opcp=6 then
begin
cuni:=0;
ai20me:=0;
gabrielwork:=0;
s4c:=0;
s5c:=0;
```

```

s6c:=10;
s7c:=0;
s8c:=0;
s9c:=0;
end
else
if opcp=7 then
begin
cuni:=0;
ai20me:=0;
gabrielwork:=0;
s4c:=0;
s5c:=0;
s6c:=0;
s7c:=9;
s8c:=0;
s9c:=0;
end
else
if opcp=8 then
begin
cuni:=0;
ai20me:=0;
gabrielwork:=0;
s4c:=0;
s5c:=0;
s6c:=0;
s7c:=0;
s8c:=8;
s9c:=0;
end
else
if opcp=9 then
begin
cuni:=0;
ai20me:=0;
gabrielwork:=0;
s4c:=0;
s5c:=0;
s6c:=0;
s7c:=0;
s8c:=0;
s9c:=7;
end;
end;

procedure generaleta(ev :boolean; var ll:char); forward;

procedure imprimesilaba(cgen, nds : Longint);
begin
if cgen=1 then
for x5:=1 to nds do
begin
esvocal:=detm2(x5);
generaleta(esvocal, laletra);
write(laletra);
end
end

```

```

else
for x5:=1 to nds do
begin
  esvocal:=not(detm2(x5));
  genera letra(esvocal, la letra);
  write(la letra);
end;
end;

procedure imprimesilabayc(cgen, nds : Longint; var silaco: string;
visu:longint);
var silacoaux: string;
begin
silacoaux:=silaco;
if cgen=1 then
for x5:=1 to nds do
begin
  esvocal:=detm2(x5); {empieza en consonante, cuando x5 es 1, es
impar, detm2 es false,
                        y esvocal toma el valor de false, y al no ser
vocal generara una consonante}
  genera letra(esvocal, la letra2);
  if visu=1 then
    write(la letra2);
  silaco:=silaco+la letra2;
end
else
for x5:=1 to nds do
begin
  esvocal:=not(detm2(x5)); {empieza en vocal, cuando x5 es 1, es
impar, detm2 es false, pero al negarlo,
                        lo hago true, y esvocal toma el valor de
true, y al ser vocal generara una vocal}
  genera letra(esvocal, la letra2);
  if visu=1 then
    write(la letra2);
  silaco:=silaco+la letra2;
end;
end;

procedure genera letra(ev :boolean; var ll:char);
var genl:longint;
begin
cv:=0;
cc:=0;
if ev=true then
begin
{genero una vocal al azar
ejem: ll:='A'}
  genl:=Random(5)+1;
  ll:=vocales[genl];
end
else
begin
{genero una consonante al azar
ejem: ll:='B'}
  genl:=Random(22)+1;
  ll:=consonantes[genl];
end;
end;

```

```

end;
end;

procedure menudeopciones(var lo:Longint; nm: Longint);
var t:char;
begin
case nm of
1 :begin
    textbackground(BLUE);clrscr;
    textcolor(YELLOW);
    cuadrolineas('d',13,6,72,13);
    gotoxy(14,7); write('Menu de opciones BUSCAH7L');
    gotoxy(14,8); write('=====');
    gotoxy(14,9); write('[1] Generador de numeros');
    gotoxy(14,10);write('[2] Generador de letras');
    gotoxy(14,11);write('[3] La Palabra y el resultado - de 2 hasta
7 letras [2..7]');
    gotoxy(14,12);write('[ESC] Salir');
    textbackground(black);
    textcolor(white);
    Repeat
        t:=readkey;
    until (t='1') or (t='2') or (t='3') or (t=#27);

    case t of
        '1': lo:=1;
        '2': lo:=2;
        '3': lo:=33;
        '4': lo:=4;
        #27: lo:=3;
    end;
end;
2 :begin
    textcolor(yellow);clrscr;
    cuadrolineas('d',13,11,76,23);
    gotoxy(14,12); write('Elegir combinacion, palabras o silabas de
/X/ letras (N) veces');
    gotoxy(14,13); write('[1] : /1/(37)');
    gotoxy(14,14); write('[2] : /2/(24)');
    gotoxy(14,15); write('[3] : /3/(18)');
    gotoxy(14,16); write('[4] : /4/(14)');
    gotoxy(14,17);write('[5] : /5/(12)');
    gotoxy(14,18);write('[6] : /6/(10)');
    gotoxy(14,19);write('[7] : /7/(9)');
    gotoxy(14,20);write('[8] : /8/(8)');
    gotoxy(14,21);write('[9] : /9/(7)');
    gotoxy(14,22);write('[0] : Centrado /2/(1) + /5/(1)');

Repeat
    t:=readkey;
    until (t='1') or (t='2') or (t='3') or (t='4') or (t='5') or
(t='6') or (t='7') or (t='8') or (t='9') or (t='0');
    case t of
        '1': lo:=1;
        '2': lo:=2;
        '3': lo:=3;
        '4': lo:=4;
        '5': lo:=5;

```



```

        '6': lo:=6;
        '7': lo:=7;
        '8': lo:=8;
        '9': lo:=9;
        '0': lo:=0;
    end;
end;
end;

end;

function colorquemegusta(a :Longint): boolean;
{Descarto los colores que no me agradan, en este
 caso los mas faciles para la vista considerando
 fondo de pantalla negro, los codigos de colores en Turbo Pascal
 son:
 Black = 0, Blue = 1, Green = 2, Cyan = 3,
 Red = 4, Magenta = 5, Brown = 6, LightGray = 7,
 DarkGray = 8, LightBlue = 9, LightGreen = 10, LightCyan = 11,
 LightRed = 12, LightMagenta= 13, Yellow = 14, White = 15
 }
begin
case a of
  1,4,5,6,8,13: colorquemegusta:=false;
else
  colorquemegusta:=true;
end;
end;

procedure inicialetras;
begin
cc:=0;
cv:=0;
{guardo en las matrices de vocales y consonantes mayusculas, las
vocales y las consonantes}
for i:=65 to 90 do
case i of
65, 69, 73, 79, 85: begin
                cv:=cv+1;
                vocales[cv]:=chr(i);
                end;
else
  begin
    cc:=cc+1;
    consonantes[cc]:=chr(i);
  end;
end;
consonantes[22]:=chr(165);

end;

procedure ejecutaopc2;

BEGIN

tecla:=' ';
Repeat

```

```

clrscr;
if (tecla='C') or (tecla='c') then
begin
  filai:=shewillfindme;
end
else
begin
  textcolor(white);
  writeln('Pulse tecla "1" para palabras de diversas longitudes');
  write('pulse "2" para palabras de una sola longitud:');
  Repeat
    subme:=readkey;
  until (subme='1') or (subme='2');
  writeln;
  write('Serie empieza en :');readln(shewillfindme);
  if subme='1' then
  begin
    Repeat
      write('Cantidad de silabas de 1 letra a mostrar por serie
(0..2):');
      readln(cuni);
      Until (cuni>=0) and (cuni<3);
    Repeat
      write('Cantidad de silabas de 2 letras a mostrar por serie
(0..2):');
      readln(ai20me);
      Until (ai20me>=0) and (ai20me<3);
    Repeat
      write('Cantidad de silabas de 3 letras a mostrar por
serie:(0..2)');
      readln(gabrielswork);
      Until (gabrielswork>=0) and (gabrielswork<3);
    Repeat
      write('Cantidad de silabas de 4 letras a mostrar por
serie:(0..2)');
      readln(s4c);
      Until (s4c>=0) and (s4c<3);
    Repeat
      write('Cantidad de palabras de 5 letras a mostrar por
serie:(0..1)');
      readln(s5c);
      Until (s5c>=0) and (s5c<2);
    Repeat
      write('Cantidad de palabras de 6 letras a mostrar por
serie:(0..1)');
      readln(s6c);
      Until (s6c>=0) and (s6c<2);
    Repeat
      write('Cantidad de palabras de 7 letras a mostrar por
serie:(0..1)');
      readln(s7c);
      Until (s7c>=0) and (s7c<2);
    Repeat
      write('Cantidad de palabras de 8 letras a mostrar por
serie:(0..1)');
      readln(s8c);
      Until (s8c>=0) and (s8c<2);
    Repeat

```

```

    write('Cantidad de palabras de 9 letras a mostrar por
serie:(0..1)');
    readln(s9c);
    Until (s9c>=0) and (s9c<2);
    clrscr;
end
else
begin
    menudeopciones(lomenu2,2);
    if lomenu2=0 then
        ocentrado:=true
    else
        asignalimites(lomenu2);
        clrscr;
    end;
inicialetas;

{en el procedimiento, true es vocal, false es consonante, el como
empieza la silaba
se determina al azar}
end;

```

```

if ocentrado=true then
begin
    repu:=false;
    textbackground(blue);
    clrscr;
    Repeat
        textcolor(white);
        if repu=false then
            begin
                gotoxy(25,11);
                serieunica:=shewillfindme;
                clreol;
                write('Serie inicial:',serieunica:4);
                repu:=true;
            end;
        gotoxy(25,12);
        clreol;write('Serie #',serieunica:4);
        cuadrolineas('s',24,13,50,16);
        gotoxy(25,14);
        {1 silaba de 2 letras}
        for xcen:=1 to 1 do
            begin
                gen:=random(2)+1;
                write(' ');
                if gen=1 then
                    repeat
                        elcolort:=random(7)+1;
                        until colorquemegusta(elcolort)=true
                    else
                        repeat
                            elcolort:=random(7)+9;
                            until colorquemegusta(elcolort)=true;
                        textcolor(elcolort);
                        imprimesilaba(gen,2);
            end;
        End;

```

```

    {1 PALABRA de 5 letras}
{procedimiento especial (es posible 2 vocales o dos consonantes
juntas)}
  for xcen:=1 to 1 do
  begin

    cint2:=random(2)+1;
    if cint2=1 then
    {procedimiento standar}
    begin
      gen:=random(2)+1;
      write(' ');
      if gen=1 then
      repeat
        elcolort:=random(7)+1;
        until colorquemegusta(elcolort)=true
      else
        repeat
          elcolort:=random(7)+9;
          until colorquemegusta(elcolort)=true;
        textcolor(elcolort);
        imprimesilaba(gen,5);
      end
    else
    begin
      {procedimiento especial (es posible 3 vocales o 3 consonantes
juntas)}

      {Aqui con la variable: proenglishm5l y un artilugio con ella,
yo estoy aumentando la probabilidad de que mi algoritmo genere
palabras
de 5 letras que puedan coincidir con el ingles, Aleman u otro
idioma
donde dos o mas consonantes o vocales juntas son mas frecuentes a
partir
de cualquier posición de la palabra, son palabras tales como:
THINK ((p(1)+p(1)+p(2)+p(1)) o HALLO (p(1)+p(2)+p(1)+p(1)),
es decir que forme palabras en las combinaciones arriba cuando
valores de m5l (maximo 5 letras) de son 4 o 5 respectivamente}
      proenglishm5l:=random(2); {se genera un valor al azar del 0 a 1}
      if proenglishm5l=0 then
        m5l:=random(5)+1 {aqui sigo el proceso que ya tenia antes de
este cambio}
      else {si no es cero entonces es 1}
        m5l:=random(2)+4;{genero un valor aleatorio del 0 al 1, al
cual le sumo
                                4, de esa forma el valor de m5l solo podria
fluctuar entre
                                4 y 5, lo cual haria que el programa use las
combinaciones
                                de formacion que tienen mas opciones de
formar palabras diferentes a las latinas}

      {al azar deja abierta la posibilidad de palabras como BITE,
BYTE, THUS, USAR;
      composiciones (valor de m5l 1,2,3,4 y 5 respectivamente) :
      p(2)+p(1)+p(2) <- (a usar cuando m5l sea 1),

```

```

p(1)+p(2)+p(2)<- (a usar cuando m5l sea 2),
p(2)+p(2)+p(1)<- (a usar cuando m5l sea 3),
p(1)+p(1)+p(2)+p(1) <- (a usar cuando m5l sea 4),
p(1)+p(2)+p(1)+p(1) <- (a usar cuando m5l sea 5)

```

```

case m5l of
1: {p(2)+p(1)+p(2)}
begin
  gen:=random(2)+1;
  write(' ');
  if gen=1 then
    repeat
      elcolort:=random(7)+1;
    until colorquemegusta(elcolort)=true
  else
    repeat
      elcolort:=random(7)+9;
    until colorquemegusta(elcolort)=true;
  textcolor(elcolort);
  imprimesilaba(gen,2);{p(2)}
  gen:=random(2)+1;
  if gen=1 then
    repeat
      elcolort:=random(7)+1;
    until colorquemegusta(elcolort)=true
  else
    repeat
      elcolort:=random(7)+9;
    until colorquemegusta(elcolort)=true;
  textcolor(elcolort);
  imprimesilaba(gen,1);{p(1)}
  gen:=random(2)+1;
  if gen=1 then
    repeat
      elcolort:=random(7)+1;
    until colorquemegusta(elcolort)=true
  else
    repeat
      elcolort:=random(7)+9;
    until colorquemegusta(elcolort)=true;
  textcolor(elcolort);
  imprimesilaba(gen,2);{p(2)}
end; {end p(2)+p(1)+p(2)}
2: {p(1)+p(2)+p(2)}
begin
  gen:=random(2)+1;
  write(' ');
  if gen=1 then
    repeat
      elcolort:=random(7)+1;
    until colorquemegusta(elcolort)=true
  else
    repeat
      elcolort:=random(7)+9;
    until colorquemegusta(elcolort)=true;
  textcolor(elcolort);
  imprimesilaba(gen,1);{p(1)}
  gen:=random(2)+1;

```

```

if gen=1 then
repeat
  elcolort:=random(7)+1;
until colorquemegusta(elcolort)=true
else
  repeat
    elcolort:=random(7)+9;
    until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,2);{p(2)}
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
repeat
  elcolort:=random(7)+1;
until colorquemegusta(elcolort)=true
else
  repeat
    elcolort:=random(7)+9;
    until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,2);{p(2)}
end; {end p(2)+p(1)+p(2)}
3: {p(2)+p(2)+p(1)}
begin
gen:=random(2)+1;
write(' ');
if gen=1 then
  repeat
    elcolort:=random(7)+1;
    until colorquemegusta(elcolort)=true
  else
    repeat
      elcolort:=random(7)+9;
      until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,2);{p(2)}
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
repeat
  elcolort:=random(7)+1;
until colorquemegusta(elcolort)=true
else
  repeat
    elcolort:=random(7)+9;
    until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,2);{p(2)}
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
repeat
  elcolort:=random(7)+1;
until colorquemegusta(elcolort)=true
else
  repeat
    elcolort:=random(7)+9;
    until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,1);{p(1)}

```

```

end; {end p(2)+p(2)+p(1)}
4: {p(1)+p(1)+p(2)+p(1)}
begin
  gen:=random(2)+1;
  write(' ');
  if gen=1 then
    repeat
      elcolort:=random(7)+1;
      until colorquemegusta(elcolort)=true
    else
      repeat
        elcolort:=random(7)+9;
        until colorquemegusta(elcolort)=true;
      textcolor(elcolort);
      imprimesilaba(gen,1);{p(1)}
      gen:=random(2)+1;
      if gen=1 then
        repeat
          elcolort:=random(7)+1;
          until colorquemegusta(elcolort)=true
        else
          repeat
            elcolort:=random(7)+9;
            until colorquemegusta(elcolort)=true;
          textcolor(elcolort);
          imprimesilaba(gen,1);{p(1)}
          gen:=random(2)+1;
          if gen=1 then
            repeat
              elcolort:=random(7)+1;
              until colorquemegusta(elcolort)=true
            else
              repeat
                elcolort:=random(7)+9;
                until colorquemegusta(elcolort)=true;
              textcolor(elcolort);
              imprimesilaba(gen,1);{p(1)}
            end; {end p(1)+p(1)+p(2)+p(1)}
          end; {end p(1)+p(2)+p(1)+p(1)}
          5: {p(1)+p(2)+p(1)+p(1)}
          begin
            gen:=random(2)+1;
            write(' ');
            if gen=1 then
              repeat
                elcolort:=random(7)+1;
                until colorquemegusta(elcolort)=true
              else

```

```

        repeat
            elcolort:=random(7)+9;
            until colorquemegusta(elcolort)=true;
        textcolor(elcolort);
        imprimesilaba(gen,1);{p(1)}
        gen:=random(2)+1;
        if gen=1 then
            repeat
                elcolort:=random(7)+1;
            until colorquemegusta(elcolort)=true
            else
                repeat
                    elcolort:=random(7)+9;
                    until colorquemegusta(elcolort)=true;
                textcolor(elcolort);
                imprimesilaba(gen,2);{p(2)}
                gen:=random(2)+1;
                if gen=1 then
                    repeat
                        elcolort:=random(7)+1;
                    until colorquemegusta(elcolort)=true
                    else
                        repeat
                            elcolort:=random(7)+9;
                            until colorquemegusta(elcolort)=true;
                        textcolor(elcolort);
                        imprimesilaba(gen,1);{p(1)}
                        gen:=random(2)+1;
                        if gen=1 then
                            repeat
                                elcolort:=random(7)+1;
                            until colorquemegusta(elcolort)=true
                            else
                                repeat
                                    elcolort:=random(7)+9;
                                    until colorquemegusta(elcolort)=true;
                                textcolor(elcolort);
                                imprimesilaba(gen,1);{p(1)}
                            end; {end p(1)+p(2)+p(1)+p(1)}
                        end; {case m51}
                    end; {del IF}

                end;
                serieunica:=serieunica+1;
                gotoxy( 25,17); textcolor(cyan);
                write('ESC =Salir, C =Siguiente');
                tecla3:=Readkey;
                Until (tecla3=#27);
                textbackground(black);
                ocentrado:=false;

            END
        else
        for zz:=1 to 24 do
        begin
        write(shewillfindme:4);
        shewillfindme:=shewillfindme+1;

```



```

{silabas de 1 letra}
for x1:=1 to cuni do
begin
gen:=random(2)+1;
write(' ');
if gen=1 then
repeat
elcolort:=random(7)+1;
until colorquemegusta(elcolort)=true
else
repeat
elcolort:=random(7)+9;
until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,1);

End;
{silabas de 2 letras}
for x1:=1 to ai20me do
begin
gen:=random(2)+1;
write(' ');
if gen=1 then
repeat
elcolort:=random(7)+1;
until colorquemegusta(elcolort)=true
else
repeat
elcolort:=random(7)+9;
until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,1);
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
repeat
elcolort:=random(7)+1;
until colorquemegusta(elcolort)=true
else
repeat
elcolort:=random(7)+9;
until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,1);

End;
{silabas de 3 letras}

for x6:=1 to gabrielswork do
begin
cint2:=random(2)+1;
if cint2=1 then
{procedimiento standar}
begin
gen:=random(2)+1;
write(' ');
if gen=1 then
repeat

```

```

        elcolort:=random(7)+1;
    until colorquemegusta(elcolort)=true
else
    repeat
        elcolort:=random(7)+9;
        until colorquemegusta(elcolort)=true;
    textcolor(elcolort);
    imprimesilaba(gen,3);
end
else
    {procedimiento especial (es posible 2 vocales o dos consonantes
juntas)}
    begin
        modo3letras:=random(3)+1;
        {al azar deja abierta la posibilidad de palabras como BYE (1+2),y
no solo como ICH (2 y 1)}
        CASE modo3letras of
        1: begin
            gen:=random(2)+1;
            write(' ');
            if gen=1 then
                repeat
                    elcolort:=random(7)+1;
                    until colorquemegusta(elcolort)=true
                else
                    repeat
                        elcolort:=random(7)+9;
                        until colorquemegusta(elcolort)=true;
                    textcolor(elcolort);
                    imprimesilaba(gen,2);
                    gen:=random(2)+1;
                    if gen=1 then
                        repeat
                            elcolort:=random(7)+1;
                            until colorquemegusta(elcolort)=true
                        else
                            repeat
                                elcolort:=random(7)+9;
                                until colorquemegusta(elcolort)=true;
                            textcolor(elcolort);
                            imprimesilaba(gen,1);
                        end;
                    2: begin
                        gen:=random(2)+1;
                        write(' ');
                        if gen=1 then
                            repeat
                                elcolort:=random(7)+1;
                                until colorquemegusta(elcolort)=true
                            else
                                repeat
                                    elcolort:=random(7)+9;
                                    until colorquemegusta(elcolort)=true;
                                textcolor(elcolort);
                                imprimesilaba(gen,1);
                                gen:=random(2)+1;
                                if gen=1 then
                                    repeat

```

```

        elcolort:=random(7)+1;
    until colorquemegusta(elcolort)=true
else
    repeat
        elcolort:=random(7)+9;
        until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,2);
end;
3: begin {dejando abierta para palabras como WWW o UAU}
gen:=random(2)+1;
write(' ');
if gen=1 then
    repeat
        elcolort:=random(7)+1;
        until colorquemegusta(elcolort)=true
    else
        repeat
            elcolort:=random(7)+9;
            until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,1);
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
    repeat
        elcolort:=random(7)+1;
        until colorquemegusta(elcolort)=true
    else
        repeat
            elcolort:=random(7)+9;
            until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,1);
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
    repeat
        elcolort:=random(7)+1;
        until colorquemegusta(elcolort)=true
    else
        repeat
            elcolort:=random(7)+9;
            until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,1);
end;
END; {CASE}
end;
end;
{palabras o silabas de 4 caracteres}

for x4:=1 to s4c do
begin
cint2:=random(2)+1;
if cint2=1 then
{procedimiento standar}
begin
gen:=random(2)+1;
write(' ');

```

```

if gen=1 then
repeat
  elcolort:=random(7)+1;
until colorquemegusta(elcolort)=true
else
  repeat
    elcolort:=random(7)+9;
    until colorquemegusta(elcolort)=true;
  textcolor(elcolort);
  imprimesilaba(gen,4);
end
else
{procedimiento especial (es posible 3 vocales o 3 consonantes
juntas)}
begin
m4l:=random(4)+1;
{al azar deja abierta la posibilidad de palabras como BITE,
BYTE, THUS, USAR;
composiciones (valor de m4l 1,2,3 y 4 respectivamente) :
p(2)+p(2),
p(2)+p(1)+p(1),
p(1)+p(2)+p(1),
p(1)+p(1)+p(2)}

case m4l of
1: {p(2)+p(2)}
begin
gen:=random(2)+1;
write(' ');
if gen=1 then
  repeat
    elcolort:=random(7)+1;
    until colorquemegusta(elcolort)=true
  else
    repeat
      elcolort:=random(7)+9;
      until colorquemegusta(elcolort)=true;
    textcolor(elcolort);
    imprimesilaba(gen,2);{p(2)}
    gen:=random(2)+1;
    if gen=1 then
      repeat
        elcolort:=random(7)+1;
        until colorquemegusta(elcolort)=true
      else
        repeat
          elcolort:=random(7)+9;
          until colorquemegusta(elcolort)=true;
        textcolor(elcolort);
        imprimesilaba(gen,2);{p(2)}
    end; {end p(2)+p(2)}
2: {p(2)+p(1)+p(1)}
begin
gen:=random(2)+1;
write(' ');
if gen=1 then
  repeat
    elcolort:=random(7)+1;

```

```

    until colorquemegusta(elcolort)=true
else
    repeat
        elcolort:=random(7)+9;
        until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,2);{p(2)}
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
repeat
    elcolort:=random(7)+1;
until colorquemegusta(elcolort)=true
else
    repeat
        elcolort:=random(7)+9;
        until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,1);{p(1)}
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
repeat
    elcolort:=random(7)+1;
until colorquemegusta(elcolort)=true
else
    repeat
        elcolort:=random(7)+9;
        until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,1);{p(1)}
end; {end p(2)+p(1)+p(1)}
3: {p(1)+p(2)+p(1)}
begin
gen:=random(2)+1;
write(' ');
if gen=1 then
    repeat
        elcolort:=random(7)+1;
        until colorquemegusta(elcolort)=true
    else
        repeat
            elcolort:=random(7)+9;
            until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,1);{p(1)}
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
repeat
    elcolort:=random(7)+1;
until colorquemegusta(elcolort)=true
else
    repeat
        elcolort:=random(7)+9;
        until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,2);{p(2)}
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
repeat

```

```

        elcolort:=random(7)+1;
until colorquemegusta(elcolort)=true
else
    repeat
        elcolort:=random(7)+9;
        until colorquemegusta(elcolort)=true;
    textcolor(elcolort);
    imprimesilaba(gen,1);{p(1)}
end; {end p(1)+p(2)+p(1)}
4: {p(1)+p(1)+p(2)}
begin
    gen:=random(2)+1;
    write(' ');
    if gen=1 then
        repeat
            elcolort:=random(7)+1;
            until colorquemegusta(elcolort)=true
        else
            repeat
                elcolort:=random(7)+9;
                until colorquemegusta(elcolort)=true;
            textcolor(elcolort);
            imprimesilaba(gen,1);{p(1)}
            gen:=random(2)+1;
            if gen=1 then
                repeat
                    elcolort:=random(7)+1;
                    until colorquemegusta(elcolort)=true
                else
                    repeat
                        elcolort:=random(7)+9;
                        until colorquemegusta(elcolort)=true;
                    textcolor(elcolort);
                    imprimesilaba(gen,2);{p(2)}
                end; {end p(1)+p(1)+p(2)}
            end; {case m4l}
        end; {del IF}
    end; {for para palabras de 4 letras}

{palabras de 5 caracteres}

for xx5:=1 to s5c do
begin
    cint2:=random(2)+1;
    if cint2=1 then
        {procedimiento standar}

```

```

begin
  gen:=random(2)+1;
  write(' ');
  if gen=1 then
    repeat
      elcolort:=random(7)+1;
    until colorquemegusta(elcolort)=true
    else
      repeat
        elcolort:=random(7)+9;
      until colorquemegusta(elcolort)=true;
      textcolor(elcolort);
      imprimesilaba(gen,5);
    end
  else
    begin
      {procedimiento especial (es posible 3 vocales o 3 consonantes
      juntas)}
      m5l:=random(7)+1; {en la version anterior esto estaba:
      random(5)+1, 5 posibilidades,
      una posibilidad para cada combinacion para
      formar la palabra,
      pero ahora le incremente 2 y llego a 7 porque
      le dare el doble de posibilidades a los
      valores 4 y 5 para m5l,
      ya que esas opciones de formacion de palabras
      mas amigables con el Ingles o el Aleman por
      ejm. y sea mas facil encontrar
      o generar palabras como HALLO o THINK}
      {al azar deja abierta la posibilidad de palabras como BITE,
      BYTE, THUS, USAR;
      composiciones (valor de m5l 1,2,3,4..5 y 6..7 respectivamente) :
      p(2)+p(1)+p(2),
      p(1)+p(2)+p(2),
      p(2)+p(2)+p(1),
      p(1)+p(1)+p(2)+p(1),
      p(1)+p(1)+p(2)+p(1),
      p(1)+p(2)+p(1)+p(1),
      p(1)+p(2)+p(1)+0p(1),}

      case m5l of
      1: {p(2)+p(1)+p(2)}
      begin
        gen:=random(2)+1;
        write(' ');
        if gen=1 then
          repeat
            elcolort:=random(7)+1;
          until colorquemegusta(elcolort)=true
        else
          repeat
            elcolort:=random(7)+9;
          until colorquemegusta(elcolort)=true;
          textcolor(elcolort);
          imprimesilaba(gen,2);{p(2)}
          gen:=random(2)+1;
          if gen=1 then
            repeat

```

```

    elcolort:=random(7)+1;
until colorquemegusta(elcolort)=true
else
  repeat
    elcolort:=random(7)+9;
    until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,1);{p(1)}
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
repeat
  elcolort:=random(7)+1;
until colorquemegusta(elcolort)=true
else
  repeat
    elcolort:=random(7)+9;
    until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,2);{p(2)}
end; {end p(2)+p(1)+p(2)}
2: {p(1)+p(2)+p(2)}
begin
gen:=random(2)+1;
write(' ');
if gen=1 then
  repeat
    elcolort:=random(7)+1;
    until colorquemegusta(elcolort)=true
  else
    repeat
      elcolort:=random(7)+9;
      until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,1);{p(1)}
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
repeat
  elcolort:=random(7)+1;
until colorquemegusta(elcolort)=true
else
  repeat
    elcolort:=random(7)+9;
    until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,2);{p(2)}
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
repeat
  elcolort:=random(7)+1;
until colorquemegusta(elcolort)=true
else
  repeat
    elcolort:=random(7)+9;
    until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,2);{p(2)}
end; {end p(2)+p(1)+p(2)}
3: {p(2)+p(2)+p(1)}

```



```

begin
gen:=random(2)+1;
write(' ');
if gen=1 then
  repeat
    elcolort:=random(7)+1;
    until colorquemegusta(elcolort)=true
  else
    repeat
      elcolort:=random(7)+9;
      until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,2);{p(2)}
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
  repeat
    elcolort:=random(7)+1;
    until colorquemegusta(elcolort)=true
  else
    repeat
      elcolort:=random(7)+9;
      until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,2);{p(2)}
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
  repeat
    elcolort:=random(7)+1;
    until colorquemegusta(elcolort)=true
  else
    repeat
      elcolort:=random(7)+9;
      until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,1);{p(1)}
end; {end p(2)+p(2)+p(1)}
4..5: {p(1)+p(1)+p(2)+p(1)}
begin
gen:=random(2)+1;
write(' ');
if gen=1 then
  repeat
    elcolort:=random(7)+1;
    until colorquemegusta(elcolort)=true
  else
    repeat
      elcolort:=random(7)+9;
      until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,1);{p(1)}
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
  repeat
    elcolort:=random(7)+1;
    until colorquemegusta(elcolort)=true
  else
    repeat
      elcolort:=random(7)+9;

```

```

    until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,1);{p(1)}
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
repeat
    elcolort:=random(7)+1;
until colorquemegusta(elcolort)=true
else
    repeat
        elcolort:=random(7)+9;
        until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,2);{p(2)}
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
repeat
    elcolort:=random(7)+1;
until colorquemegusta(elcolort)=true
else
    repeat
        elcolort:=random(7)+9;
        until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,1);{p(1)}
end; {end p(1)+p(1)+p(2)+p(1)}
6..7: {p(1)+p(2)+p(1)+p(1)}
begin
gen:=random(2)+1;
write(' ');
if gen=1 then
    repeat
        elcolort:=random(7)+1;
        until colorquemegusta(elcolort)=true
    else
        repeat
            elcolort:=random(7)+9;
            until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,1);{p(1)}
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
repeat
    elcolort:=random(7)+1;
until colorquemegusta(elcolort)=true
else
    repeat
        elcolort:=random(7)+9;
        until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,2);{p(2)}
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
repeat
    elcolort:=random(7)+1;
until colorquemegusta(elcolort)=true
else
    repeat

```

```

        elcolort:=random(7)+9;
        until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,1);{p(1)}
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
repeat
    elcolort:=random(7)+1;
until colorquemegusta(elcolort)=true
else
    repeat
        elcolort:=random(7)+9;
        until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,1);{p(1)}
end; {end p(1)+p(2)+p(1)+p(1)}

    end; {case m5l}
end; {del IF}
end; {for para palabras de 5 letras}
{palabras de 6 caracteres}

for xx6:=1 to s6c do
begin
    cint2:=random(2)+1;
    if cint2=1 then
    {procedimiento standar}
    begin
        gen:=random(2)+1;
        write(' ');
        if gen=1 then
            repeat
                elcolort:=random(7)+1;
                until colorquemegusta(elcolort)=true
            else
                repeat
                    elcolort:=random(7)+9;
                    until colorquemegusta(elcolort)=true;
                    textcolor(elcolort);
                    imprimesilaba(gen,6);
        end
    else
        {procedimiento especial (es posible 2 vocales o dos consonantes
juntas)}
        begin
            gen:=random(2)+1;
            write(' ');
            if gen=1 then
                repeat
                    elcolort:=random(7)+1;
                    until colorquemegusta(elcolort)=true
                else
                    repeat
                        elcolort:=random(7)+9;
                        until colorquemegusta(elcolort)=true;
                    textcolor(elcolort);
                    imprimesilaba(gen,2);
                    gen:=random(2)+1;

```

```

if gen=1 then
  repeat
    elcolort:=random(7)+1;
  until colorquemegusta(elcolort)=true
else
  repeat
    elcolort:=random(7)+9;
  until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,2);
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
  repeat
    elcolort:=random(7)+1;
  until colorquemegusta(elcolort)=true
else
  repeat
    elcolort:=random(7)+9;
  until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,2);
end;
end;

{palabras de 7 caracteres}

for xx7:=1 to s7c do
begin
  cint2:=random(2)+1;
  if cint2=1 then
  {procedimiento standar}
  begin
    gen:=random(2)+1;
    write(' ');
    if gen=1 then
      repeat
        elcolort:=random(7)+1;
      until colorquemegusta(elcolort)=true
    else
      repeat
        elcolort:=random(7)+9;
      until colorquemegusta(elcolort)=true;
    textcolor(elcolort);
    imprimesilaba(gen,7);
  end
  else
  {procedimiento especial (es posible 2 vocales o dos consonantes
juntas)}
  begin
    gen:=random(2)+1;
    write(' ');
    if gen=1 then
      repeat
        elcolort:=random(7)+1;
      until colorquemegusta(elcolort)=true
    else
      repeat
        elcolort:=random(7)+9;

```

```

        until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,2);
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
    repeat
        elcolort:=random(7)+1;
        until colorquemegusta(elcolort)=true
    else
        repeat
            elcolort:=random(7)+9;
            until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,2);
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
    repeat
        elcolort:=random(7)+1;
        until colorquemegusta(elcolort)=true
    else
        repeat
            elcolort:=random(7)+9;
            until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,2);
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
    repeat
        elcolort:=random(7)+1;
        until colorquemegusta(elcolort)=true
    else
        repeat
            elcolort:=random(7)+9;
            until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilaba(gen,1);
end;
end;

```

{palabras de 8 caracteres}

```

for xx8:=1 to s8c do
begin
    cint2:=random(2)+1;
    if cint2=1 then
    {procedimiento standar}
    begin
        gen:=random(2)+1;
        write(' ');
        if gen=1 then
            repeat
                elcolort:=random(7)+1;
                until colorquemegusta(elcolort)=true
            else
                repeat
                    elcolort:=random(7)+9;
                    until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);

```

```

        imprimesilaba(gen,8);
    end
    else
    {procedimiento especial (es posible 2 vocales o dos consonantes
juntas)}
    begin
        gen:=random(2)+1;
        write(' ');
        if gen=1 then
            repeat
                elcolort:=random(7)+1;
                until colorquemegusta(elcolort)=true
            else
                repeat
                    elcolort:=random(7)+9;
                    until colorquemegusta(elcolort)=true;
                textcolor(elcolort);
                imprimesilaba(gen,2);
                gen:=random(2)+1;
                if gen=1 then
                    repeat
                        elcolort:=random(7)+1;
                        until colorquemegusta(elcolort)=true
                    else
                        repeat
                            elcolort:=random(7)+9;
                            until colorquemegusta(elcolort)=true;
                        textcolor(elcolort);
                        imprimesilaba(gen,2);
                        gen:=random(2)+1;
                        if gen=1 then
                            repeat
                                elcolort:=random(7)+1;
                                until colorquemegusta(elcolort)=true
                            else
                                repeat
                                    elcolort:=random(7)+9;
                                    until colorquemegusta(elcolort)=true;
                                textcolor(elcolort);
                                imprimesilaba(gen,2);
                            end;
                        end;
                    }palabras de 9 caracteres}

    for xx9:=1 to s9c do
    begin

```

```

cint2:=random(2)+1;
if cint2=1 then
{procedimiento standar}
begin
  gen:=random(2)+1;
  write(' ');
  if gen=1 then
    repeat
      elcolort:=random(7)+1;
      until colorquemegusta(elcolort)=true
    else
      repeat
        elcolort:=random(7)+9;
        until colorquemegusta(elcolort)=true;
        textcolor(elcolort);
        imprimesilaba(gen,9);
      end
    else
{procedimiento especial (es posible 2 vocales o dos consonantes
juntas)}
begin
  gen:=random(2)+1;
  write(' ');
  if gen=1 then
    repeat
      elcolort:=random(7)+1;
      until colorquemegusta(elcolort)=true
    else
      repeat
        elcolort:=random(7)+9;
        until colorquemegusta(elcolort)=true;
        textcolor(elcolort);
        imprimesilaba(gen,2);
      gen:=random(2)+1;
      if gen=1 then
        repeat
          elcolort:=random(7)+1;
          until colorquemegusta(elcolort)=true
        else
          repeat
            elcolort:=random(7)+9;
            until colorquemegusta(elcolort)=true;
            textcolor(elcolort);
            imprimesilaba(gen,2);
          gen:=random(2)+1;
          if gen=1 then
            repeat
              elcolort:=random(7)+1;
              until colorquemegusta(elcolort)=true
            else
              repeat
                elcolort:=random(7)+9;
                until colorquemegusta(elcolort)=true;
                textcolor(elcolort);
                imprimesilaba(gen,2);
          gen:=random(2)+1;
          if gen=1 then
            repeat

```

```

        elcolort:=random(7)+1;
        until colorquemegusta(elcolort)=true
    else
        repeat
            elcolort:=random(7)+9;
            until colorquemegusta(elcolort)=true;
        textcolor(elcolort);
        imprimesilaba(gen,1);
        gen:=random(2)+1;
        if gen=1 then
            repeat
                elcolort:=random(7)+1;
                until colorquemegusta(elcolort)=true
            else
                repeat
                    elcolort:=random(7)+9;
                    until colorquemegusta(elcolort)=true;
                textcolor(elcolort);
                imprimesilaba(gen,2);
            end;
        end;
end;

writeln;
end;
if (tecla3=#27) then
begin
    tecla3=' ';
    tecla='n';
end
else
begin
    write('Pulse N o n para salir, C o c para continuar, otro para
repetir');
    tecla:=Readkey;
end;
until (tecla='n') or (tecla='N');
End;

procedure ejecutaopc3;
BEGIN
CLRSCR;
inicialettras;
TEXTCOLOR(CYAN);
tpress:=FALSE;
for tlp:=1 to 7 do
    palabras17[tlp]='';
WRITEln('Ingresa palabra de 2 a 7 letras mayusculas con no mas de 3
vocales');
writeln('o 3 consonantes juntas, de haberlas jamas habra
coincidencia, ');
write('este programa no genera palabras asi; la palabra es:');
lp:='';
tlp:=0;
Repeat
Repeat
llp:=readkey;
until ((ord(llp)>=65) and (ord(llp)<=90)) or (ord(llp)=165)) or
(llp=#13);

```



```

if llp<>#13 then
begin
  write(llp);
  lp:=lp+llp;
  tlp:=tlp+1;
end;
until (llp=#13) or (tlp=7);
case tlp of
2:
begin
  textcolor(white);
  writeln(' ',chr(179),' Leyenda:p(1)= 1 letra vocal o consonante,
p(x)= x letras y empiezan en vocal o consonante,');
  writeln('si fue vocal le sigue una consonante y viceversa.');
```

gotoxy(1,22);sugiereformaciones(tlp,lp);

menuhorizontal(6,2, combinacion);

textcolor(cyan);

```

end;
3:
begin
  textcolor(white);
  write(' ',chr(179),' Leyenda:p(1)=1 letra vocal o consonante,
p(x)= x letras y empiezan en vocal o consonante,');
  writeln('
          si fue vocal le sigue una consonante y
viceversa.');
```

gotoxy(1,22);sugiereformaciones(tlp,lp);

menuhorizontal(6,3, combinacion);

textcolor(cyan);

```

end;
4:
begin
  textcolor(white);
  write(' ',chr(179),' Leyenda:p(1)=1 letra vocal o consonante,
p(x)= x letras y empiezan en vocal o consonante,');
  writeln('
          si fue vocal le sigue una consonante y
viceversa.');
```

gotoxy(1,22);sugiereformaciones(tlp,lp);

menuhorizontal(6,4, combinacion);

textcolor(cyan);

```

end;
5:
begin
  textcolor(white);
  write(' ',chr(179),' Leyenda:p(1)=1 letra vocal o consonante,
p(x)= x letras y empiezan en vocal o consonante,');
  writeln('
          si fue vocal le sigue una consonante y
viceversa.');
```

gotoxy(1,22);sugiereformaciones(tlp,lp);

menuhorizontal(6,5, combinacion);

textcolor(cyan);

```

end;
6:
begin
  textcolor(white);writeln;
  write(chr(179),' Leyenda:p(1)=1 letra vocal o consonante, p(x)= x
letras y empiezan en vocal o consonante,');
  writeln('si fue vocal le sigue una consonante y viceversa.');
```

gotoxy(1,22);sugiereformaciones(tlp,lp);

```

menuhorizontal(6,6, combinacion);
textcolor(cyan);
gotoxy(1,6);clreol;write('Elegiste la opcion:
',opcionesdelmenu[combinacion]);
end;
7:
begin
textcolor(white);writeln;
write(chr(179),' Leyenda:p(1)=1 letra vocal o consonante, p(x)= x
letras y empiezan en vocal o consonante,');
writeln('si fue vocal le sigue una consonante y viceversa.');
```

gotoxy(1,22);sugiereformaciones(tlp,lp);
menuhorizontal(6,7, combinacion);
textcolor(cyan);
gotoxy(1,6);clreol;write('Elegiste la opcion:
',opcionesdelmenu[combinacion]);
end;
end;{case tlp}
{he puesto como maximo cinco letras porque con mayores letras
hay demasiadas palabras que nunca saldrian segun procesos no
actualizados,
a diferencia de los procesos para palabras de 2 a 5 letras que ya
los actualice,
sin embargo en las opciones de listados puedes ver el patron de
formacion de
las palabras de 6 a mas letras, veras que dos consonantes juntas al
inicio no es posible
y eso limita formacion de palabras como STUDIED o PLAYED, puedo
corregir, se como
hacerlo, pero mi prioridad no es dedicarme a programar computadoras
sino denunciar
la gran estafa religiosa a nivel planetario con evidencias logicas
y acallar a aquellas
personas que me han tildado calumniosamente de ser estúpido o de
ser un loco,
esta es una forma de cerrarles el hocico a esas estupidas personas,
a esos calumniadores
quienes por lo mismo que ellos son, sus palabras no tiene
coherencia con la verdad porque son calumnias
y las calumnias son palabras dichas por los incoherentes, los locos
son ellos,
por eso escribi que la bestia, el calumniador(satanas significa
eso) jamas me entendera:
<https://ai20.me/2020/11/24/que-pase-la-desgraciada-a-juicio/>
Otros entenderan que un caballo de troya vino de parte de los
enemigos de la verdad
en los falsos libros sagrados que ellos han presentado como verdad,
por eso es que uno de mis varios blogs se llama algo asi como: anti
caballo de troya,
[https://antitroyano.wordpress.com/2022/03/03/la-flor-que-no-se-
marchita-si-la-riego-todos-los-dias/](https://antitroyano.wordpress.com/2022/03/03/la-flor-que-no-se-marchita-si-la-riego-todos-los-dias/)
[https://el-anti-caballo-de-troya.blogspot.com/2022/02/sandra-bazan-
tu-no-debiste-levantar.html](https://el-anti-caballo-de-troya.blogspot.com/2022/02/sandra-bazan-tu-no-debiste-levantar.html)
este mensaje es pues como un antivirus contra tanta mentira
religiosa que ha confundido por
mucho tiempo incluso a las mentes humanas mas brillantes como Isacc
Newtown,

[https://elpais.com/elpais/2007/06/18/actualidad/1182149339_850215.h
tml](https://elpais.com/elpais/2007/06/18/actualidad/1182149339_850215.html)

Una mano no humana era preciso que intervenga para detener a los
conspiradores contra el

pacto santo, como ya lo anticipo una profecia judia:

"Y su poder se fortalecera, mas no con fuerza propia;

y causará grandes ruinas, y prosperara, y actuare arbitrariamente,

y destruira a los fuertes y al pueblo de los santos.

Con su astucia hara prosperar la calumnia en su mano;

y en su corazon se ensorbecera con arrogancia,

y sin previo aviso destruira a muchos;

y se levantara contra el Principe de los principes,

[https://ai20.me/2021/03/09/el-ministerio-publico-de-peru-por-](https://ai20.me/2021/03/09/el-ministerio-publico-de-peru-por-decirlo-de-alguna-manera-se-limpio-el-culo-con-mi-denuncia/)

[decirlo-de-alguna-manera-se-limpio-el-culo-con-mi-denuncia/](https://ai20.me/2021/03/09/el-ministerio-publico-de-peru-por-decirlo-de-alguna-manera-se-limpio-el-culo-con-mi-denuncia/)

pero sera quebrantado, aunque no por mano humana."

[https://ai20.me/wp-content/uploads/2021/01/Reciban-el-golpe-de-la-](https://ai20.me/wp-content/uploads/2021/01/Reciban-el-golpe-de-la-realidad-Seiya-y-Saor-i-reciban-el-golpe-de-la-verdad.gif)

[realidad-Seiya-y-Saor-i-reciban-el-golpe-de-la-verdad.gif](https://ai20.me/wp-content/uploads/2021/01/Reciban-el-golpe-de-la-realidad-Seiya-y-Saor-i-reciban-el-golpe-de-la-verdad.gif)

}

writeln;

if tlp<2 then

begin

writeln(' La palabra que ingresaste es ',lp,' y tiene ',tlp,'
letras');

writeln('No existe procedimiento para palabras de: ',tlp:2,'

letra(s), debiste ingresar una de 2 a 7 letras');

readkey;

end

else

begin

repeat

gotoxy(3,7);clreol;

write('# max. de palabras al azar al buscar

coincidencia(7..79000000):');

readln(Ubicador);

until (ubicador>=7) and (ubicador<=79000000);

repeat

gotoxy(3,8);clreol;

write('Indica tiempo de la pausa entre numeros en milisegundos

(0..3000):');

readln(Ubicador2);

until (ubicador2>=0) and (ubicador2<=3000);

repeat

gotoxy(3,9);clreol;

write('Si deseas fila extra con palabra divida en colores (0 = No,
1 = Si):');

readln(encolores);

until (encolores>=0) and (encolores<=1);

encontrada:=false;

Intento:=0;

cuadrolineas('s',2,10,42,18);

textcolor(15+128); {blanco e intermitente}

gotoxy(1,25);write('Espera el resultado o pulsa cualquier tecla
para pausar la busqueda y salir');

Repeat

lpg:=' ';

Intento:=Intento+1;

gotoxy(32,18);

```

CASE TLP OF
2: BEGIN

{1 PALABRA de 2 letras
p(1)+p(1): hace posible 2 vocales o dos consonantes juntas,
Referencias: 1: p(2)
              2: p(1)+p(1)
}
if combinacion<>3 then
  m2l:=combinacion {se eligio una serie especifica: 1 o 2}
else
  m2l:=random(2)+1; {se elgio 3, eso es 'todas' en el menu,
  entonces cualquiera de las 2 combinaciones debe hacerse
  posible}

case m2l of
1:begin {serie 1: p(2)}
  cs:=2;
  gen:=random(2)+1;
  if gen=1 then
    repeat
      elcolort:=random(7)+1;
      until colorquemegusta(elcolort)=true
    else
      repeat
        elcolort:=random(7)+9;
        until colorquemegusta(elcolort)=true;
      textcolor(elcolort);
      imprimesilabayc(gen,cs,lpg,encolores); {el numero de letras en
      la silaba sera cs es decir 2}

  end; {serie 1: p(2)}
2:begin {serie 2: p(1)+p(1)}
  for vs:=1 to 2 do {1 porque esta secuencia tiene 1 silabas c/u
  con cs letras}
  begin
    case vs of
      1..2: cs:=1;
    end;
    gen:=random(2)+1;
    if gen=1 then
      repeat
        elcolort:=random(7)+1;
        until colorquemegusta(elcolort)=true
      else
        repeat
          elcolort:=random(7)+9;
          until colorquemegusta(elcolort)=true;
        textcolor(elcolort);
        imprimesilabayc(gen,cs,lpg,encolores); {el numero de letras en
        la silaba sera cs}

    end;{for del valor de secuencia (vs)}
  end;{serie 2: p(1)+p(1)}
  end; {m2l}
END; {del caso en que TLP es 2, tamaño de palabra es 2}

```

3: BEGIN

```
{1 PALABRA de 3 letras}
{procedimiento especial (es posible 3 vocales o 3 consonantes
juntas
opcionesdelmenu[1]:='p2p1';
opcionesdelmenu[2]:='p1p2';
opcionesdelmenu[3]:='p1p1p1';
opcionesdelmenu[4]:='p3';
opcionesdelmenu[5]:='Todas';
}
  for xcen:=1 to 1 do
  begin
    if combinacion<>5 then {teniendo en cuenta la eleccion de
combinacion el menu horizontal,
    10 es la opcion elegida para considerar todas las
posibilidades ofrecidas, si no es 10
    es porque se eligio una combinaci3n que hay que considerarla
para m3l y nos
    olvidamos de la combinacion aleatoria}
      m3l:=combinacion
    else
      begin
        {Aqui con la variable: proenglishm3l y un artilugio con ella,
yo estoy aumentando la probabilidad de que mi algoritmo genere
palabras
de 3 letras que puedan coincidir con iniciales en ingles
populares WWW WTF
(p(1)+p(1)+p(1)),
es decir que forme palabraS en la combinacion arriba cuando
valores de m3l (maximo 3 letras) es 3}
proenglishm3l:=random(2); {se genera un valor al azar del 0 a
1}
if proenglishm3l=0 then
  m3l:=random(4)+1 {aqui sigo el proceso regular}
else {si no es cero entonces es 1}
  m3l:=3;{fuerzo elegir combinacion con mas posibilidades de
formar iniciales de frases anglosajonas}

  { Las combinaciones a considerar segun valor de m6l:
  p(2)p(1);
  p(1)p(2);
  p(1)p(1)p(1);
  p(3);
  }
end;

case m3l of
1: begin {p(2)p(1)}

  for vs:=1 to 2 do {2 porque esta secuencia tiene 2 silabas c/u
con cs letras}
  begin
    case vs of
      1: cs:=2;
      2: cs:=1;
    end;
```

```

gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
  repeat
    elcolort:=random(7)+1;
  until colorquemegusta(elcolort)=true
else
  repeat
    elcolort:=random(7)+9;
  until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilabayc(gen,cs,lpg,encolores); {el numero de letras en
la silaba sera cs}

  end;{for del valor de secuencia (vs)}

end; {p(2)p(1)}

2: begin {p(1)p(2)}

  for vs:=1 to 2 do {2 porque esta secuencia tiene 2 silabas c/u
con cs letras}
  begin
    case vs of
      1: cs:=1;
      2: cs:=2;
    end;
    gen:=random(2)+1;
    if gen=1 then
      repeat
        elcolort:=random(7)+1;
      until colorquemegusta(elcolort)=true
    else
      repeat
        elcolort:=random(7)+9;
      until colorquemegusta(elcolort)=true;
    textcolor(elcolort);
    imprimesilabayc(gen,cs,lpg,encolores); {el numero de letras en
la silaba sera cs}

    end;{for del valor de secuencia (vs)}

  end; {p(1)p(2)}

3: begin {p(1)p(1)p(1)}

  for vs:=1 to 3 do {3 porque esta secuencia tiene 3 silabas c/u
con cs letras}
  begin
    case vs of
      1..3: cs:=1;
    end;
    gen:=random(2)+1;
    if gen=1 then
      repeat
        elcolort:=random(7)+1;
      until colorquemegusta(elcolort)=true
    else
      repeat

```

```

        elcolort:=random(7)+9;
        until colorquemegusta(elcolort)=true;
        textcolor(elcolort);
        imprimesilabayc(gen,cs,lpg,encolores); {el numero de letras en
la silaba sera cs}

        end;{for del valor de secuencia (vs)}

end; {p(1)p(1)p(1)}

4: begin {p(3)}

        for vs:=1 to 1 do {1 porque esta secuencia tiene 1 silabas c/u
con cs letras}
        begin
                case vs of
                        1: cs:=3;
                end;
                gen:=random(2)+1;
                if gen=1 then
                        repeat
                                elcolort:=random(7)+1;
                                until colorquemegusta(elcolort)=true
                        else
                                repeat
                                        elcolort:=random(7)+9;
                                        until colorquemegusta(elcolort)=true;
                                textcolor(elcolort);
                                imprimesilabayc(gen,cs,lpg,encolores); {el numero de letras en
la silaba sera cs}

                                end;{for del valor de secuencia (vs)}

                end; {p(3)}
        end;{case m31}

end; {for}

END; {palabras 6 letras}
4: BEGIN

{1 PALABRA de 4 letras}

        for xcen:=1 to 1 do
                begin
                        if combinacion<>6 then {teniendo en cuenta la eleccion de
combinacion el menu horizontal,
                        6 es la opcion elegida para considerar todas las posibilidades
ofrecidas, si no es 6
                        es porque se eligio una combinacion que hay que considerarla
para m5l y nos
                        olvidamos de la combinacion aleatoria}
                                m4l:=combinacion
                        else
                                m4l:=random(5)+1; {al azar deja abierta la posibilidad de
palabras como BITE, BYTE,THUS,USAR;
                                composiciones (valor de m4l 1,2,3,4 y 5 respectivamente) :

```

```
p(2)+p(2),  
p(2)+p(1)+p(1),  
p(1)+p(2)+p(1),  
p(1)+p(1)+p(2),  
p(4)}
```

case m41 of

1: {p(2)+p(2)}

begin

gen:=random(2)+1;

if gen=1 then

repeat

elcolort:=random(7)+1;

until colorquemegusta(elcolort)=true

else

repeat

elcolort:=random(7)+9;

until colorquemegusta(elcolort)=true;

textcolor(elcolort);

imprimesilabayc(gen,2,lpg,encolores); {p(2)}

gen:=random(2)+1;

if gen=1 then

repeat

elcolort:=random(7)+1;

until colorquemegusta(elcolort)=true

else

repeat

elcolort:=random(8)+8;

until colorquemegusta(elcolort)=true;

textcolor(elcolort);

imprimesilabayc(gen,2,lpg,encolores); {p(2)}

end; {fin de procesos p(2)+p(2)}

2: {p(2)+p(1)+p(1)}

begin

gen:=random(2)+1;

if gen=1 then

repeat

elcolort:=random(7)+1;

until colorquemegusta(elcolort)=true

else

repeat

elcolort:=random(7)+9;

until colorquemegusta(elcolort)=true;

textcolor(elcolort);

imprimesilabayc(gen,2,lpg,encolores); {p(2)}

gen:=random(2)+1;

if gen=1 then

repeat

elcolort:=random(7)+1;

until colorquemegusta(elcolort)=true

else

repeat

elcolort:=random(8)+8;

until colorquemegusta(elcolort)=true;

textcolor(elcolort);


```

imprimesilabayc(gen,1,lpg,encolores); {p(1)}
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
  repeat
    elcolort:=random(7)+1;
  until colorquemegusta(elcolort)=true
else
  repeat
    elcolort:=random(8)+8;
  until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilabayc(gen,1,lpg,encolores); {p(1)}
end; {fin de procesos p(2)+p(1)+p(1)}

3: {p(1)+p(2)+p(1)}
begin

gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
  repeat
    elcolort:=random(7)+1;
  until colorquemegusta(elcolort)=true
else
  repeat
    elcolort:=random(7)+9;
  until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilabayc(gen,1,lpg,encolores); {p(1)}
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
  repeat
    elcolort:=random(7)+1;
  until colorquemegusta(elcolort)=true
else
  repeat
    elcolort:=random(8)+8;
  until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilabayc(gen,2,lpg,encolores); {p(2)}
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
  repeat
    elcolort:=random(7)+1;
  until colorquemegusta(elcolort)=true
else
  repeat
    elcolort:=random(8)+8;
  until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilabayc(gen,1,lpg,encolores); {p(1)}
end; {fin de procesos p(1)+p(2)+p(1)}
4: {p(1)+p(1)+p(2)}
begin

gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
  repeat
    elcolort:=random(7)+1;

```

```

    until colorquemegusta(elcolort)=true
else
    repeat
        elcolort:=random(7)+9;
        until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilabayc(gen,1,lpg,encolores); {p(1)}
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
    repeat
        elcolort:=random(7)+1;
        until colorquemegusta(elcolort)=true
    else
        repeat
            elcolort:=random(8)+8;
            until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilabayc(gen,1,lpg,encolores); {p(1)}
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
    repeat
        elcolort:=random(7)+1;
        until colorquemegusta(elcolort)=true
    else
        repeat
            elcolort:=random(8)+8;
            until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilabayc(gen,2,lpg,encolores); {p(2)}
end; {fin de procesos p(1)+p(1)+p(2)}
5: {p(4)}
begin

gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
    repeat
        elcolort:=random(7)+1;
        until colorquemegusta(elcolort)=true
    else
        repeat
            elcolort:=random(7)+9;
            until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilabayc(gen,4,lpg,encolores); {p(4)}

end; {fin de procesos p(4)}

end;{el fin de los procesos programados segun el valor de de
m41}

end;{end del for: nro de palabras generadas de 4 letras (variable
xcen),
yo podria omitir este for,
pero es un recordatorio de la idea de generar mas de una palabra
en el procedimiento}

END; {end case - 4 letras}

```

5: BEGIN

```
{1 PALABRA de 5 letras}
{procedimiento especial (es posible 3 vocales o 3 consonantes
juntas)}
  for xcen:=1 to 1 do
    begin
      if combinacion<>7 then {teniendo en cuenta la eleccion de
combinacion el menu horizontal,
      7 es la opcion elegida para considerar todas las posibilidades
ofrecidas, si no es 7
      es porque se eligio una combinacion que hay que considerarla
para m5l y nos
      olvidamos de la combinacion aleatoria}
        m5l:=combinacion
      else
        begin
          {Aqui con la variable: proenglishm5l y un artilugio con ella,
yo estoy aumentando la probabilidad de que mi algoritmo genere
palabras
de 5 letras que puedan coincidir con el ingles, Aleman u otro
idioma
donde dos o mas consonantes o vocales juntas son mas
frecuentes a partir
de cualquier posicion de la palabra, son palabras tales como:
THINK ((p(1)+p(1)+p(2)+p(1)) o HALLO (p(1)+p(2)+p(1)+p(1)),
es decir que forme palabras en las combinaciones arriba cuando
valores de m5l (maximo 5 letras) de son 4 o 5 respectivamente}
proenglishm5l:=random(2); {se genera un valor al azar del 0 a
1}
          if proenglishm5l=0 then
            m5l:=random(6)+1 {aqui sigo el proceso que ya tenia antes de
este cambio}
          else {si no es cero entonces es 1}
            m5l:=random(2)+4;{genero un valor aleatorio del 0 al 1, al
cual le sumo
4, de esa forma el valor de m5l solo podria
fluctuar entre
4 y 5, lo cual haria que el programa use las
combinaciones
de formacion que tienen mas opciones de
formar palabras diferentes a las latinas}

          {al azar deja abierta la posibilidad de palabras como BITE,
BYTE, THUS, USAR;
composiciones (valor de m5l 1,2,3,4,5 y 6 respectivamente) :
p(2)+p(2)+p(1),
p(2)+p(1)+p(2),
p(1)+p(2)+p(2),
p(1)+p(1)+p(2)+p(1),
p(1)+p(2)+p(1)+p(1),
p(5)}
          end;

          case m5l of
            1: begin {p(2)+p(2)+p(1)}
```

```

gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
  repeat
    elcolort:=random(7)+1;
  until colorquemegusta(elcolort)=true
else
  repeat
    elcolort:=random(7)+9;
  until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilabayc(gen,2,lpg,encolores);
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
  repeat
    elcolort:=random(7)+1;
  until colorquemegusta(elcolort)=true
else
  repeat
    elcolort:=random(8)+8;
  until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilabayc(gen,2,lpg,encolores);
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
  repeat
    elcolort:=random(7)+1;
  until colorquemegusta(elcolort)=true
else
  repeat
    elcolort:=random(8)+8;
  until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilabayc(gen,1,lpg,encolores);
end; {p(2)+p(2)+p(1)}

```

```

2: begin {p(2)+p(1)+p(2)}

```

```

gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
  repeat
    elcolort:=random(7)+1;
  until colorquemegusta(elcolort)=true
else
  repeat
    elcolort:=random(7)+9;
  until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilabayc(gen,2,lpg,encolores);
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
  repeat
    elcolort:=random(7)+1;
  until colorquemegusta(elcolort)=true
else
  repeat
    elcolort:=random(8)+8;
  until colorquemegusta(elcolort)=true;

```

```

textcolor(elcolort);
imprimesilabayc(gen,1,lpg,encolores);
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
  repeat
    elcolort:=random(7)+1;
  until colorquemegusta(elcolort)=true
else
  repeat
    elcolort:=random(8)+8;
  until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilabayc(gen,2,lpg,encolores);
end; {p(2)+p(1)+p(2)}

```

3: begin {p(1)+p(2)+p(2)}

```

gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
  repeat
    elcolort:=random(7)+1;
  until colorquemegusta(elcolort)=true
else
  repeat
    elcolort:=random(7)+9;
  until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilabayc(gen,1,lpg,encolores);
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
  repeat
    elcolort:=random(7)+1;
  until colorquemegusta(elcolort)=true
else
  repeat
    elcolort:=random(8)+8;
  until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilabayc(gen,2,lpg,encolores);
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
  repeat
    elcolort:=random(7)+1;
  until colorquemegusta(elcolort)=true
else
  repeat
    elcolort:=random(8)+8;
  until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilabayc(gen,2,lpg,encolores);
end; {p(1)+p(2)+p(2)}
4: begin {p(1)+p(1)+p(2)+p(1)}

```

```

gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
  repeat
    elcolort:=random(7)+1;
  until colorquemegusta(elcolort)=true

```

```

else
  repeat
    elcolort:=random(7)+9;
    until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilabayc(gen,1,lpg,encolores);
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
  repeat
    elcolort:=random(7)+1;
    until colorquemegusta(elcolort)=true
else
  repeat
    elcolort:=random(8)+8;
    until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilabayc(gen,1,lpg,encolores);
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
  repeat
    elcolort:=random(7)+1;
    until colorquemegusta(elcolort)=true
else
  repeat
    elcolort:=random(8)+8;
    until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilabayc(gen,2,lpg,encolores);
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
  repeat
    elcolort:=random(7)+1;
    until colorquemegusta(elcolort)=true
else
  repeat
    elcolort:=random(8)+8;
    until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilabayc(gen,1,lpg,encolores);
end; {p(1)+p(1)+p(2)+p(1)}

```

```

5: begin {p(1)+p(2)+p(1)+p(1)}

```

```

gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
  repeat
    elcolort:=random(7)+1;
    until colorquemegusta(elcolort)=true
else
  repeat
    elcolort:=random(7)+9;
    until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilabayc(gen,1,lpg,encolores);
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
  repeat
    elcolort:=random(7)+1;

```

```

    until colorquemegusta(elcolort)=true
else
    repeat
        elcolort:=random(8)+8;
        until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilabayc(gen,2,lpg,encolores);
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
    repeat
        elcolort:=random(7)+1;
        until colorquemegusta(elcolort)=true
    else
        repeat
            elcolort:=random(8)+8;
            until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilabayc(gen,1,lpg,encolores);
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
    repeat
        elcolort:=random(7)+1;
        until colorquemegusta(elcolort)=true
    else
        repeat
            elcolort:=random(8)+8;
            until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilabayc(gen,1,lpg,encolores);
end; {p(1)+p(2)+p(1)+p(1)}
6: begin {p(5)}

gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
    repeat
        elcolort:=random(7)+1;
        until colorquemegusta(elcolort)=true
    else
        repeat
            elcolort:=random(7)+9;
            until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilabayc(gen,5,lpg,encolores);

end; {p(5)}
end;{case m5l}

end; {for}

END; {palabras 5 letras}

6: BEGIN

{procedimiento especial (es posible 3 vocales o 3 consonantes
juntas)
Referencia

```

```

opcionesdelmenu[1]:='p1p2p2p1';
opcionesdelmenu[2]:='p1p2p1p2';
opcionesdelmenu[3]:='p2p1p1p2';
opcionesdelmenu[4]:='p2p1p2p1';
opcionesdelmenu[5]:='p1p1p2p2';
opcionesdelmenu[6]:='p2p2p1p1';
opcionesdelmenu[7]:='p1p1p2p1p1';
opcionesdelmenu[8]:='p2p2p2';
opcionesdelmenu[9]:='p6';
opcionesdelmenu[10]:='Todas';
}

```

```

{1 PALABRA de 6 letras}
{procedimiento especial (es posible 3 vocales o 3 consonantes
juntas)}
  for xcen:=1 to 1 do
    begin
      if combinacion<>10 then {teniendo en cuenta la eleccion de
combinacion el menu horizontal,
      10 es la opcion elegida para considerar todas las
posibilidades ofrecidas, si no es 10
      es porque se eligio una combinacion que hay que considerarla
para m6l y nos
      olvidamos de la combinacion aleatoria}
        m6l:=combinacion
      else
        begin
          {Aqui con la variable: proenglishm6l y un artilugio con ella,
yo estoy aumentando la probabilidad de que mi algoritmo genere
palabras
de 6 letras que puedan coincidir con el ingles, Aleman u otro
idioma
donde dos o mas consonantes o vocales juntas son mas
frecuentes a partir
de cualquier posición de la palabra, son palabras tales como:
THANKS (p(1)+p(1)+p(2)+p(1)+p(1)),
es decir que forme palabras en las combinacion arriba cuando
valores de m6l (maximo 6 letras) es 7}
proenglishm6l:=random(2); {se genera un valor al azar del 0 a
1}
if proenglishm6l=0 then
  m6l:=random(9)+1 {aqui sigo el proceso regular}
else {si no es cero entonces es 1}
  m6l:=7;{fuerzo elegir combinacion con mas posibilidades de
formar palabras anglosajonas}

```

```

{ Las combinaciones a considerar segun valor de m6l:
p(1)p(2)p(2)p(1);
p(1)p(2)p(1)p(2);
p(2)p(1)p(1)p(2);
p(2)p(1)p(2)p(1);
p(1)p(1)p(2)p(2);
p(2)p(2)p(1)p(1);
p(1)p(1)p(2)p(1)p(1);
p(2)p(2)p(2);

```



```

    p(6);
}
end;

case m61 of
1: begin {p(1)+p(2)+p(2)+p(1)}
    {utilizo la idea que recien se me acaba de ocurrir para
reducir,
    el tamano de mi codificacion de este programa, compara con el
codigo en las opciones para
    palabras de 5 letras y veras cuantas lineas ahorro con esto,
esto es 6 letras y
    yo ya mejore el proceso, asi evoluciono yo en todos mis
proyectos}

    for vs:=1 to 4 do {4 porque esta secuencia tiene 4 silabas c/u
con cs letras}
begin
    case vs of
        1: cs:=1;
        2: cs:=2;
        3: cs:=2;
        4: cs:=1;
    end;
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
repeat
    elcolort:=random(7)+1;
until colorquemegusta(elcolort)=true
else
repeat
    elcolort:=random(7)+9;
until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilabayc(gen,cs,lpg,encolores); {el numero de letras en
la silaba sera cs}

end;{for del valor de secuencia (vs)}

end; {p(1)+p(2)+p(2)+p(1)}

2: begin { p(1)p(2)p(1)p(2)}

for vs:=1 to 4 do {4 porque esta secuencia tiene 4 silabas}
begin
case vs of
    1: cs:=1;
    2: cs:=2;
    3: cs:=1;
    4: cs:=2;
end;
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
repeat
    elcolort:=random(7)+1;
until colorquemegusta(elcolort)=true
else
repeat

```

```

        elcolort:=random(7)+9;
        until colorquemegusta(elcolort)=true;
        textcolor(elcolort);
        imprimesilabayc(gen,cs,lpg,encolores); {el numero de letras en
la silaba sera cs}

        end;{for del valor de secuencia (vs)}

end; { p(1)p(2)p(1)p(2) }

```

```

3: begin { p(2)p(1)p(1)p(2) }

    for vs:=1 to 4 do {4 porque esta secuencia tiene 4 silabas}
    begin
        case vs of
            1: cs:=2;
            2: cs:=1;
            3: cs:=1;
            4: cs:=2;
        end;
        gen:=random(2)+1;
        if gen=1 then
            repeat
                elcolort:=random(7)+1;
                until colorquemegusta(elcolort)=true
            else
                repeat
                    elcolort:=random(7)+9;
                    until colorquemegusta(elcolort)=true;
                textcolor(elcolort);
                imprimesilabayc(gen,cs,lpg,encolores); {el numero de letras en
la silaba sera cs}

                end;{for del valor de secuencia (vs)}
    end; { p(2)p(1)p(1)p(2) }

4: begin { p(2)p(1)p(2)p(1) }

    for vs:=1 to 4 do {4 porque esta secuencia tiene 4 silabas}
    begin
        case vs of
            1: cs:=2;
            2: cs:=1;
            3: cs:=2;
            4: cs:=1;
        end;
        gen:=random(2)+1;
        if gen=1 then
            repeat
                elcolort:=random(7)+1;
                until colorquemegusta(elcolort)=true
            else
                repeat
                    elcolort:=random(7)+9;
                    until colorquemegusta(elcolort)=true;
                textcolor(elcolort);

```

```

    imprimesilabayc(gen,cs,lpg,encolores); {el numero de letras en
la silaba sera cs}

    end;{for del valor de secuencia (vs)}

end; { p(2)p(1)p(2)p(1)}

5: begin { p(1)p(1)p(2)p(2)}

    for vs:=1 to 4 do {4 porque esta secuencia tiene 4 silabas}
begin
    case vs of
        1: cs:=1;
        2: cs:=1;
        3: cs:=2;
        4: cs:=2;
    end;
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
    repeat
        elcolort:=random(7)+1;
        until colorquemegusta(elcolort)=true
    else
        repeat
            elcolort:=random(7)+9;
            until colorquemegusta(elcolort)=true;
        textcolor(elcolort);
        imprimesilabayc(gen,cs,lpg,encolores); {el numero de letras en
la silaba sera cs}

    end;{for del valor de secuencia (vs)}

end; { p(1)p(1)p(2)p(2)}
6: begin { p(2)p(2)p(1)p(1)}

    for vs:=1 to 4 do {4 porque esta secuencia tiene 4 silabas}
begin
    case vs of
        1: cs:=2;
        2: cs:=2;
        3: cs:=1;
        4: cs:=1;
    end;
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
    repeat
        elcolort:=random(7)+1;
        until colorquemegusta(elcolort)=true
    else
        repeat
            elcolort:=random(7)+9;
            until colorquemegusta(elcolort)=true;
        textcolor(elcolort);
        imprimesilabayc(gen,cs,lpg,encolores); {el numero de letras en
la silaba sera cs}

    end;{for del valor de secuencia (vs)}

```

```

end; { p(2)p(2)p(1)p(1) }

7: begin { p(1)p(1)p(2)p(1)p(1) }

  for vs:=1 to 5 do {5 porque esta secuencia tiene 5 silabas}
  begin
    case vs of
      1: cs:=1;
      2: cs:=1;
      3: cs:=2;
      4: cs:=1;
      5: cs:=1;
    end;
    gen:=random(2)+1;
    if gen=1 then
      repeat
        elcolort:=random(7)+1;
        until colorquemegusta(elcolort)=true
      else
        repeat
          elcolort:=random(7)+9;
          until colorquemegusta(elcolort)=true;
        textcolor(elcolort);
        imprimesilabayc(gen,cs,lpg,encolores); {el numero de letras en
la silaba sera cs}

        end;{for del valor de secuencia (vs)}
    end; { p(1)p(1)p(2)p(1)p(1) }

8: begin { p(2)p(2)p(2) }

  for vs:=1 to 3 do {3 porque esta secuencia tiene esa cantidad
de silabas}
  begin
    case vs of
      1: cs:=2;
      2: cs:=2;
      3: cs:=2;
    end;
    gen:=random(2)+1;
    if gen=1 then
      repeat
        elcolort:=random(7)+1;
        until colorquemegusta(elcolort)=true
      else
        repeat
          elcolort:=random(7)+9;
          until colorquemegusta(elcolort)=true;
        textcolor(elcolort);
        imprimesilabayc(gen,cs,lpg,encolores); {el numero de letras en
la silaba sera cs}

        end;{for del valor de secuencia (vs)}
    end; { p(2)p(2)p(2) }
9: begin { p(6) }

```

```

    for vs:=1 to 1 do {1 porque esta secuencia tiene esa cantidad
de silabas (o palabras, hablamos de 6 letras)}
    begin
        case vs of
            1: cs:=6;
            end;
        gen:=random(2)+1;
        if gen=1 then
            repeat
                elcolort:=random(7)+1;
                until colorquemegusta(elcolort)=true
            else
                repeat
                    elcolort:=random(7)+9;
                    until colorquemegusta(elcolort)=true;
                textcolor(elcolort);
                imprimesilabayc(gen,cs,lpg,encolores); {el numero de letras en
la silaba sera cs}

                end;{for del valor de secuencia (vs)}

            end; { p(6)}
        end;{case m6l}
    end; {for}

```

END; {palabras 6 letras}

7: BEGIN

```

{1 PALABRA de 7 letras}
{procedimiento especial (es posible 3 vocales o 3 consonantes
juntas)}

```

Referencia

```

opcionesdelmenu[1]:='p1p1p2p2p1';
opcionesdelmenu[2]:='p1p2p2p1p1';
opcionesdelmenu[3]:='p1p1p2p1p2';
opcionesdelmenu[4]:='p1p2p1p1p2';
opcionesdelmenu[5]:='p1p2p1p2p1';
opcionesdelmenu[6]:='p2p1p1p2p1';
opcionesdelmenu[7]:='p2p1p2p1p1';
opcionesdelmenu[8]:='p1p2p2p2';
opcionesdelmenu[9]:='p2p1p2p2';
opcionesdelmenu[10]:='p2p2p1p2';
opcionesdelmenu[11]:='p2p2p2p1';
opcionesdelmenu[12]:='p7';
opcionesdelmenu[13]:='Todas';
}

```

```

{1 PALABRA de 7 letras}

```

```

{procedimiento especial (es posible 3 vocales o 3 consonantes
juntas)}

```

```

    for xcen:=1 to 1 do

```

```

        begin

```

```

            if combinacion<>13 then {teniendo en cuenta la eleccion de
combinacion el menu horizontal,

```

```

    12 es la opcion elegida para considerar todas las
posibilidades ofrecidas, si no es 13
    es porque se eligio una combinación que hay que considerarla
para m7l y nos
    olvidamos de la combinacion aleatoria}
    m7l:=combinacion
else
begin
    {Aquí con la variable: proenglishm7l y un artilugio con ella,
yo estoy aumentando la probabilidad de que mi algoritmo genere
palabras
    de 6 letras que puedan coincidir con el ingles, Aleman u otro
idioma
    donde dos o mas consonantes o vocales juntas son mas
frecuentes a partir
    de cualquier posición de la palabra, son palabras tales como:
FEELING (p(2)+p(1)+p(2)+p(1)+p(1)),
    es decir que forme palabras en las combinacion arriba cuando
valores de m7l (maximo 7 letras) es 6}
    proenglishm6l:=random(2); {se genera un valor al azar del 0 a
1}
    if proenglishm7l=0 then
        m7l:=random(13)+1 {aquí sigo el proceso regular}
    else {si no es cero entonces es 1}
        m7l:=6;{fuerzo elegir combinacion con mas posibilidades de
formar palabras anglosajonas}

    { Las combinaciones a considerar segun valor de m7l:
    p(1)p(1)p(2)p(2)p(1)
    p(1)p(2)p(2)p(1)p(1)
    p(1)p(1)p(2)p(1)p(2)
    p(1)p(2)p(1)p(1)p(2)
    p(1)p(2)p(1)p(2)p(1)
    p(2)p(1)p(1)p(2)p(1)
    p(2)p(1)p(2)p(1)p(1)
    p(1)p(2)p(2)p(2)
    p(2)p(1)p(2)p(2)
    p(2)p(2)p(1)p(2)
    p(2)p(2)p(2)p(1)
    p(7)

    }
end;

case m7l of
1: begin {p(1)p(1)p(2)p(2)p(1)}

    for vs:=1 to 5 do {5 porque esta secuencia tiene esa cant de
silabas c/u con cs letras}
begin
    case vs of
        1: cs:=1;
        2: cs:=1;
        3: cs:=2;
        4: cs:=2;
        5: cs:=1;
    end;

```

```

gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
  repeat
    elcolort:=random(7)+1;
    until colorquemegusta(elcolort)=true
  else
    repeat
      elcolort:=random(7)+9;
      until colorquemegusta(elcolort)=true;
    textcolor(elcolort);
    imprimesilabayc(gen,cs,lpg,encolores); {el numero de letras en
la silaba sera cs}

    end;{for del valor de secuencia (vs)}

end; {p(1)p(1)p(2)p(2)p(1)}

2: begin { p(1)p(2)p(2)p(1)p(1)}

  for vs:=1 to 5 do {5 porque esta secuencia tiene esa cant de
silabas c/u con cs letras}
  begin
    case vs of
      1: cs:=1;
      2: cs:=2;
      3: cs:=2;
      4: cs:=1;
      5: cs:=1;
    end;
    gen:=random(2)+1;
    if gen=1 then
      repeat
        elcolort:=random(7)+1;
        until colorquemegusta(elcolort)=true
      else
        repeat
          elcolort:=random(7)+9;
          until colorquemegusta(elcolort)=true;
        textcolor(elcolort);
        imprimesilabayc(gen,cs,lpg,encolores); {el numero de letras en
la silaba sera cs}

        end;{for del valor de secuencia (vs)}

    end; {p(1)p(2)p(2)p(1)p(1)}

3: begin { p(1)p(1)p(2)p(1)p(2)}

  for vs:=1 to 5 do {5 porque esta secuencia tiene esa cant de
silabas c/u con cs letras}
  begin
    case vs of
      1: cs:=1;
      2: cs:=1;

```

```

        3: cs:=2;
        4: cs:=1;
        5: cs:=2;
    end;
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
    repeat
        elcolort:=random(7)+1;
        until colorquemegusta(elcolort)=true
    else
        repeat
            elcolort:=random(7)+9;
            until colorquemegusta(elcolort)=true;
        textcolor(elcolort);
        imprimesilabayc(gen,cs,lpg,encolores); {el numero de letras en
la silaba sera cs}

        end;{for del valor de secuencia (vs)}

end; { p(1)p(1)p(2)p(1)p(2) }

```

```

4: begin {p(1)p(2)p(1)p(1)p(2)}

```

```

    for vs:=1 to 5 do {5 porque esta secuencia tiene esa cant de
silabas c/u con cs letras}
    begin
        case vs of
            1: cs:=1;
            2: cs:=2;
            3: cs:=1;
            4: cs:=1;
            5: cs:=2;
        end;
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
    repeat
        elcolort:=random(7)+1;
        until colorquemegusta(elcolort)=true
    else
        repeat
            elcolort:=random(7)+9;
            until colorquemegusta(elcolort)=true;
        textcolor(elcolort);
        imprimesilabayc(gen,cs,lpg,encolores); {el numero de letras en
la silaba sera cs}

        end;{for del valor de secuencia (vs)}

end; {p(1)p(2)p(1)p(1)p(2)}

```

```

5: begin { p(1)p(2)p(1)p(2)p(1) }

```

```

    for vs:=1 to 5 do
    begin

```



```

        case vs of
            1: cs:=1;
            2: cs:=2;
            3: cs:=1;
            4: cs:=2;
            5: cs:=1;
        end;
    gen:=random(2)+1;
    if gen=1 then
        repeat
            elcolort:=random(7)+1;
            until colorquemegusta(elcolort)=true
        else
            repeat
                elcolort:=random(7)+9;
                until colorquemegusta(elcolort)=true;
            textcolor(elcolort);
            imprimesilabayc(gen,cs,lpg,encolores); {el numero de letras en
la silaba sera cs}

            end;{for del valor de secuencia (vs)}

end; { p(1)p(2)p(1)p(2)p(1)}

6: begin { p(2)p(1)p(1)p(2)p(1)}

    for vs:=1 to 5 do {5 porque esta secuencia tiene 5 silabas}
    begin
        case vs of
            1: cs:=2;
            2: cs:=1;
            3: cs:=1;
            4: cs:=2;
            5: cs:=1;
        end;
        gen:=random(2)+1;
        if gen=1 then
            repeat
                elcolort:=random(7)+1;
                until colorquemegusta(elcolort)=true
            else
                repeat
                    elcolort:=random(7)+9;
                    until colorquemegusta(elcolort)=true;
                textcolor(elcolort);
                imprimesilabayc(gen,cs,lpg,encolores); {el numero de letras en
la silaba sera cs}

                end;{for del valor de secuencia (vs)}

end; { p(2)p(1)p(1)p(2)p(1)}
7: begin { p(2)p(1)p(2)p(1)p(1)}

    for vs:=1 to 5 do
    begin
        case vs of
            1: cs:=2;
            2: cs:=1;

```

```

        3: cs:=2;
        4: cs:=1;
        5: cs:=1;
    end;
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
    repeat
        elcolort:=random(7)+1;
        until colorquemegusta(elcolort)=true
    else
        repeat
            elcolort:=random(7)+9;
            until colorquemegusta(elcolort)=true;
        textcolor(elcolort);
        imprimesilabayc(gen,cs,lpg,encolores); {el numero de letras en
la silaba sera cs}

        end;{for del valor de secuencia (vs)}

end; { p(2)p(2)p(2) }

8: begin { p(1)p(2)p(2)p(2) }

    for vs:=1 to 4 do
    begin
        case vs of
            1: cs:=1;
            2: cs:=2;
            3: cs:=2;
            4: cs:=2;
        end;
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
    repeat
        elcolort:=random(7)+1;
        until colorquemegusta(elcolort)=true
    else
        repeat
            elcolort:=random(7)+9;
            until colorquemegusta(elcolort)=true;
        textcolor(elcolort);
        imprimesilabayc(gen,cs,lpg,encolores); {el numero de letras en
la silaba sera cs}

        end;{for del valor de secuencia (vs)}

end; { p(1)p(2)p(2)p(2) }

9: begin { p(2)p(1)p(2)p(2) }

    for vs:=1 to 4 do
    begin
        case vs of
            1: cs:=2;
            2: cs:=1;
            3: cs:=2;
            4: cs:=2;
        end;

```

```

gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
  repeat
    elcolort:=random(7)+1;
    until colorquemegusta(elcolort)=true
  else
    repeat
      elcolort:=random(7)+9;
      until colorquemegusta(elcolort)=true;
    textcolor(elcolort);
    imprimesilabayc(gen,cs,lpg,encolores); {el numero de letras en
la silaba sera cs}

    end;{for del valor de secuencia (vs)}

end; { p(2)p(1)p(2)p(2) }

10: begin { p(2)p(2)p(1)p(2) }

  for vs:=1 to 4 do
  begin
    case vs of
      1: cs:=2;
      2: cs:=2;
      3: cs:=1;
      4: cs:=2;
    end;
    gen:=random(2)+1;
    if gen=1 then
      repeat
        elcolort:=random(7)+1;
        until colorquemegusta(elcolort)=true
      else
        repeat
          elcolort:=random(7)+9;
          until colorquemegusta(elcolort)=true;
        textcolor(elcolort);
        imprimesilabayc(gen,cs,lpg,encolores); {el numero de letras en
la silaba sera cs}

        end;{for del valor de secuencia (vs)}

    end; { p(2)p(2)p(1)p(2) }

11: begin { p(2)p(2)p(2)p(1) }

  for vs:=1 to 4 do
  begin
    case vs of
      1: cs:=2;
      2: cs:=2;
      3: cs:=2;
      4: cs:=1;
    end;
    gen:=random(2)+1;
    if gen=1 then
      repeat

```

```

        elcolort:=random(7)+1;
        until colorquemegusta(elcolort)=true
    else
        repeat
            elcolort:=random(7)+9;
            until colorquemegusta(elcolort)=true;
        textcolor(elcolort);
        imprimesilabayc(gen,cs,lpg,encolores); {el numero de letras en
la silaba sera cs}

        end;{for del valor de secuencia (vs)}

    end; { p(2)p(2)p(2)p(1)}

12: begin { p(7)}

    for vs:=1 to 1 do {1 porque esta secuencia tiene esa cantidad
de silabas (o palabras, hablamos de 7 letras)}
    begin
        case vs of
            1: cs:=7;
        end;
        gen:=random(2)+1;
        if gen=1 then
            repeat
                elcolort:=random(7)+1;
                until colorquemegusta(elcolort)=true
            else
                repeat
                    elcolort:=random(7)+9;
                    until colorquemegusta(elcolort)=true;
                textcolor(elcolort);
                imprimesilabayc(gen,cs,lpg,encolores); {el numero de letras en
la silaba sera cs}

                end;{for del valor de secuencia (vs)}

            end; { p(7)}

        end;{case m7l}

    end; {for}

END; {palabras 7 letras}

8: BEGIN

{1 PALABRA de 8 letras}
{procedimiento especial (es posible 2 vocales o dos consonantes
juntas)}

    for xcen:=1 to 1 do
    begin
        gen:=random(2)+1;
        if gen=1 then
            repeat
                elcolort:=random(7)+1;

```

```

    until colorquemegusta(elcolort)=true
else
    repeat
        elcolort:=random(7)+9;
        until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilabayc(gen,2,lpg,encolores);
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
    repeat
        elcolort:=random(7)+1;
        until colorquemegusta(elcolort)=true
else
    repeat
        elcolort:=random(8)+8;
        until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilabayc(gen,2,lpg,encolores);
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
    repeat
        elcolort:=random(7)+1;
        until colorquemegusta(elcolort)=true
else
    repeat
        elcolort:=random(8)+8;
        until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilabayc(gen,2,lpg,encolores);
gen:=random(2)+1;
if gen=1 then
    repeat
        elcolort:=random(7)+1;
        until colorquemegusta(elcolort)=true
else
    repeat
        elcolort:=random(8)+8;
        until colorquemegusta(elcolort)=true;
textcolor(elcolort);
imprimesilabayc(gen,2,lpg,encolores);
end;

END;
END;{END OF CASE}
{if intento=26 then
    lpg:=lp;}

for iint2:=1 to 6 do
    palabras17[iint2]:=palabras17[iint2+1];
palabras17[7]:=lpg;

for iint2:=7 downto 1 do
    if (palabras17[iint2])<>' ' then
begin
    gotoxy(3,10+iint2);
    write('Intento # ', intento-(7-iint2):12);
    gotoxy(32,10+iint2);
    write(palabras17[iint2]);

```

```

    end;

gotoxy(43,17);
TEXTCOLOR(WHITE);
write(lp);
TEXTCOLOR(CYAN);
WRITE(' y ',lpg);

if lpg=lp then
begin
    write(' son iguales ');
    gotoxy(21,20);
    textcolor(11+128); {cyan claro e intermitente}
    write('LA PALABRA FUE ENCONTRADA EN EL INTENTO # ',intento);
    textcolor(15+128); {blanco e intermitente}
    gotoxy(1,25);clreol;
    write('Pulsa cualquier tecla para salir');
    textcolor(15); {blanco}
    repeat
        Sound(220);           { Beep }
        Delay(144);           { Durante 144 ms }
        NoSound;             { Y luego silencio }
        Delay(30);           {por media hora (1800000ms) por 0.00001666..
= 30 ms}
    until keypressed;
    encontrada:=true;

end
else
    write(' son diferentes');

delay(ubicador2);
if (keypressed) and (encontrada=false) then
begin
    queteclafue:=readkey;
    if queteclafue in['n','N','s','S'] then
        confirma:=' ';
    Repeat
        gotoxy(1,25);clreol;write(chr(168));
        write('Confirmas que quieres salir? s/n, s: salir, n: no salir y
continuar busqueda');
        confirma:=readkey;
    until (confirma='S') or (confirma='s') or (confirma='n') or
(confirma='N');
    if (confirma='s') or (confirma='S') then
        tpress:=TRUE
    else {se presiono n o N}
        begin
            tpress:=FALSE;
            textcolor(15+128); {blanco e intermitente}
            gotoxy(1,25);clreol;
            write('Espera el resultado o pulsa cualquier tecla para pausar
la busqueda y salir');
        end;
end;

Until (Intento=ubicador) or (encontrada=true) or (tpress=true);

```

```

if(encontrada=false) then
begin
  gotoxy(21,20);
  textcolor(lightred+128);
  write(lp,' No coincidio con ninguna de las ',intento, '
palabras');
  textcolor(15+128); {blanco e intermitente}
  gotoxy(1,25);clreol;
  write('Pulsa cualquier tecla para salir');
  textcolor(15); {blanco}
  repeat
    Sound(333);
    Delay(66);
    NoSound;
    Delay(99);
    Sound(99);
    Delay(33);
    NoSound;
    Delay(92);
  until keypressed;
end;
readkey;
end;

```

```
END;
```

```

Procedure ejecutaopcl;
Begin
  teclan:=' ';
  rep:=false;

  tipo:=' ';
  TextBackground(black);
  Textcolor(cyan);

```

```

Repeat
  colin:=0;
  cint1:=0;
  cint2:=0;
  shewillfindme:=0;
  yy:=0;
  zz:=0;

  Clrscr;
  if (teclan='C') or (teclan='c') then
  begin
    filai:=incref+1;
  end
  else
  begin
    clrscr;
    Repeat
      writeln('Elige # de la lista:');
      writeln('[1] - Varios idiomas: 513(v) y 956(p)');
      writeln('[2] - Ingles: 60(v) y 140(p)');
      nrolista:=0;
      teclal:=readkey;

```

```

    if teclal='1' then
        nrolista:=1;
    if teclal='2' then
        nrolista:=2;
Until (nrolista in[1..2]);

if nrolista=1 then
    lista:='Ref. Multi idiomas'
else
    lista:='Ref. Only English';
Repeat
    write('Posts por serie (max9):');readln(maxp);
Until (maxp>=0) and (maxp<10);
    Repeat
write('Videos por serie (max 5):');readln(maxv);
Until (maxv>=0) and (maxv<6);
teserie:=maxp+maxv;
if tiserie<9 then
    lvxp:=24
else
    lvxp:=12;
write('Serie empieza en :');
readln(filai);
repeat
write('Registros por pantalla (1..',lvxp:2,') :');
readln(fxp);
until (fxp>0) and (fxp<=lvxp);
if detm2(filai) then
    textcolor(lightblue)
else
    textcolor(lightrd);
case (teserie) of
    1..7 : maxbloques:=2*fxp;
    8..14: if fxp*2<=24 then
        maxbloques:=2*fxp
        else
            maxbloques:=24;

end;
write('Se mostraran ', (maxbloques/2):4:2,' registros a partir de
', filai,', pulsa tecla para continuar');
readkey;
Clrscr;
incref:=filai;
end;
For cintl:=1 to maxbloques do
begin
colin:=colin+1;
if (colin>2) and (colin<5) then
begin
if yy=0 then
repeat
elcolort:=random(7)+1;
until colorquemegusta(elcolort)=true
else
if yy=2 then
begin
repeat
elcolort:=random(8)+1;

```



```

        Begin
            gabrielswork:=gabrielswork-1;
            x1:=gabrielswork;
            rep:=true;
        end;
    End;
    if rep=false then
        datos[gabrielswork]:=gen;
    End
    else
        datos[gabrielswork]:=gen;
    end;
{aquí ordeno la lista}

for x1:=shewillfindme downto 2 do
    for x2:=1 to x1-1 do
        if datos[x2]>datos[x2+1] then
            begin
                ntiendme:=datos[x2+1];
                datos[x2+1]:=datos[x2];
                datos[x2]:=ntiendme;
            end;
        {muestro la lista ordenada con su respectiva leyenda}
        if tipo='p' then
            begin
                textcolor(elcolort+128);
                write('Serie ',incred:4);
                textcolor(elcolort);
                incref:=incred+1;
            end;
        for x1:=1 to shewillfindme do
            write(datos[x1]:4,' (' ,tipo,') ');
        if (cint2=2) then
            begin
                writeln;
                cint2:=0;
            end;
        end;
        write(lista,chr(179),'Pulse N para salir, C para continuar, otro
        para repetir');
        teclan:=Readkey;
        until (teclan='n') or (teclan='N');

    End;
    procedure limpia zona(ci,fi,cf,ff: byte);
    var ca,fa,i,j:byte;
    begin
        ca:=wherex;
        fa:=wherey;
        for i:=ci to cf do
            for j:=fi to ff do
                begin
                    gotoxy(i,j);
                    if (i=80) and (j=25) then
                        clreol
                    else
                        write(' ');
                end;
            end;
        end;
    end;

```

```

gotoxy(ca,fa);
end;

procedure menuhorizontal(fila, combisilabas: longint; var
lacombinacion:longint);
{el menu que produce no siempre sera horizontal, segun el numero de
elementos
tambien puede ser vertical}
var
orientacionhorizontal:boolean;
tmenu,recorrido: longint;

quetecla:char;
seeligioalgo:boolean;
begin
orientacionhorizontal:=true;
for recorrido:=1 to 13 do
opcionesdelmenu[recorrido]:='';
seeligioalgo:=false;
case combisilabas of
2:
begin
opcionesdelmenu[1]:='p2';
opcionesdelmenu[2]:='p1p1';
opcionesdelmenu[3]:='Todas';
tmenu:=3;
end;
3:
begin
opcionesdelmenu[1]:='p2p1';
opcionesdelmenu[2]:='p1p2';
opcionesdelmenu[3]:='p1p1p1';
opcionesdelmenu[4]:='p3';
opcionesdelmenu[5]:='Todas';
tmenu:=5;
end;
4:
begin
opcionesdelmenu[1]:='p2p2';
opcionesdelmenu[2]:='p2p1p1';
opcionesdelmenu[3]:='p1p2p1';
opcionesdelmenu[4]:='p1p1p2';
opcionesdelmenu[5]:='p4';
opcionesdelmenu[6]:='Todas';
tmenu:=6;
end;
5:
begin
opcionesdelmenu[1]:='p2p2p1';
opcionesdelmenu[2]:='p2p1p2';
opcionesdelmenu[3]:='p1p2p2';
opcionesdelmenu[4]:='p1p1p2p1';
opcionesdelmenu[5]:='p1p2p1p1';
opcionesdelmenu[6]:='p5';
opcionesdelmenu[7]:='Todas';
tmenu:=7;
end;
6:

```

```

begin
  opcionesdelmenu[1]:= 'p1p2p2p1';
  opcionesdelmenu[2]:= 'p1p2p1p2';
  opcionesdelmenu[3]:= 'p2p1p1p2';
  opcionesdelmenu[4]:= 'p2p1p2p1';
  opcionesdelmenu[5]:= 'p1p1p2p2';
  opcionesdelmenu[6]:= 'p2p2p1p1';
  opcionesdelmenu[7]:= 'p1p1p2p1p1';
  opcionesdelmenu[8]:= 'p2p2p2';
  opcionesdelmenu[9]:= 'p6';
  opcionesdelmenu[10]:= 'Todas';
  tmenu:=10;
  orientacionhorizontal:=false;
end;
7:
begin
  opcionesdelmenu[1]:= 'p1p1p2p2p1';
  opcionesdelmenu[2]:= 'p1p2p2p1p1';
  opcionesdelmenu[3]:= 'p1p1p2p1p2';
  opcionesdelmenu[4]:= 'p1p2p1p1p2';
  opcionesdelmenu[5]:= 'p1p2p1p2p1';
  opcionesdelmenu[6]:= 'p2p1p1p2p1';
  opcionesdelmenu[7]:= 'p2p1p2p1p1';
  opcionesdelmenu[8]:= 'p1p2p2p2';
  opcionesdelmenu[9]:= 'p2p1p2p2';
  opcionesdelmenu[10]:= 'p2p2p1p2';
  opcionesdelmenu[11]:= 'p2p2p2p1';
  opcionesdelmenu[12]:= 'p7';
  opcionesdelmenu[13]:= 'Todas';
  tmenu:=12;
  orientacionhorizontal:=false;
end;
end; {case combisilabas}
lacombinacion:=1;

Repeat
  gotoxy(1, fila);
  textbackground(black);
  textcolor(white);
  clreol;
  if orientacionhorizontal then
    write('Elige, usa ', chr(27), '/', chr(26), ' & enter ');
  else
    write('Elige, usa ', chr(24), '/', chr(25), ' & enter ');
  for recorrido:=1 to tmenu do
  begin
    if recorrido=lacombinacion then
    begin
      textbackground(green);
      textcolor(black)
    end
    else
    begin
      textbackground(black);
      textcolor(lightgreen);
    end;
    if orientacionhorizontal=false then
      gotoxy(40, fila+recorrido-1);
  
```

```

write(opcionesdelmenu[recorrido]);
if recorrido<tmenu then
begin
  textcolor(green);
  write(chr(179));
end;
end;
repeat
  quetecla:=readkey;
  if quetecla=#13 then
    seeligioalgo:=true;
  if quetecla=#0 then
    quetecla:=readkey;
    {#72 arriba, #80 abajo, #75 izquierda, #77 derecha}
    case orientacionhorizontal of
    true:
      case quetecla of
      #75: if lacombinacion=1 then
        lacombinacion:=tmenu
      else
        lacombinacion:=lacombinacion-1;
      #77: if lacombinacion=tmenu then
        lacombinacion:=1
      else
        lacombinacion:=lacombinacion+1;
      end;
    false:{el menu debe ser vertical}
    case quetecla of
    #72: if lacombinacion=1 then
      lacombinacion:=tmenu
    else
      lacombinacion:=lacombinacion-1;
    #80: if lacombinacion=tmenu then
      lacombinacion:=1
    else
      lacombinacion:=lacombinacion+1;
    end;
    end; {de la evaluacion de la orientacionhorizontal}
  until (quetecla in [#75,#77,#72,#80]) or (seeligioalgo=true);
until (seeligioalgo=true);
textbackground(black);
textcolor(cyan);
limpiazona(1,7,80,25);
end;

procedure sugiereformaciones(tpalabrai: longint;palabrai: string);
var rr,ee,sandraebcfeamc:byte;
estructuravc:string;
begin
sandraebcfeamc:=0;
{cosu - arreglo para estructura composicion sugerida que
hace posible la generacion de la palabra segun su estructura vc}
{Inicializo el arreglo bidimensional}
for rr:=1 to 102 do
begin
  cosu[rr,1]:='';

```

```

    cosu[rr,2]:='';
end;
{Inicializo el arreglo unidimensional donde
recolectare las sugerencias de patrones
de formacion de palabras}
for rr:=1 to 21 do
begin
    sesu[rr]:='';
    sesu[rr]:='';
end;
{le asignare a los primeros 6 elementos
de bicadenas, los valores que corresponden
en caso de palabras de 2 letras
    1      2
1      p2    cv
2      p2    vc
3      p1p1  vv
4      p1p1  cc
5      p1p1  cv
6      p1p1  vc      }

cosu[1,1]:='p2';cosu[1,2]:='cv';
cosu[2,1]:='p2';cosu[2,2]:='vc';
cosu[3,1]:='p1p1';cosu[3,2]:='vv';
cosu[4,1]:='p1p1';cosu[4,2]:='cc';
cosu[5,1]:='p1p1';cosu[5,2]:='cv';
cosu[6,1]:='p1p1';cosu[6,2]:='vc';
{le asignare a los elementos a partir del 7mo
de bicadenas, los valores que corresponden
en caso de palabras de 3 letras

7      p2p1  cvc
8      p2p1  vcc
9      p2p1  cvv
10     p2p1  vcv
11     p1p2  vvc
12     p1p2  vcv
13     p1p2  cvc
14     p1p2  ccv
15     p1p1p1      ccc
16     p1p1p1      ccv
17     p1p1p1      cvv
18     p1p1p1      vvv
19     p1p1p1      vvc
20     p1p1p1      vcc
21     p1p1p1      vcv
22     p1p1p1      cvc
23     p3      cvc
24     p3      vcv}
cosu[7,1]:='p2p1';cosu[7,2]:='cvc';
cosu[8,1]:='p2p1';cosu[8,2]:='vcc';
cosu[9,1]:='p2p1';cosu[9,2]:='cvv';
cosu[10,1]:='p2p1';cosu[10,2]:='vcv';
cosu[11,1]:='p1p2';cosu[11,2]:='vvc';
cosu[12,1]:='p1p2';cosu[12,2]:='vcv';
cosu[13,1]:='p1p2';cosu[13,2]:='cvc';
cosu[14,1]:='p1p2';cosu[14,2]:='ccv';
cosu[15,1]:='p1p1p1';cosu[15,2]:='ccc';

```

```

cosu[16,1]:='p1p1p1';cosu[16,2]:='ccv';
cosu[17,1]:='p1p1p1';cosu[17,2]:='cvv';
cosu[18,1]:='p1p1p1';cosu[18,2]:='vvv';
cosu[19,1]:='p1p1p1';cosu[19,2]:='vvc';
cosu[20,1]:='p1p1p1';cosu[20,2]:='vcc';
cosu[21,1]:='p1p1p1';cosu[21,2]:='vcv';
cosu[22,1]:='p1p1p1';cosu[22,2]:='cvc';
cosu[23,1]:='p3';cosu[23,2]:='cvc';
cosu[24,1]:='p3';cosu[24,2]:='vcv';

```

{una estructura vc puede tener mas de una opcion de formacion,
ejm vc (vocal+consonante) puede ser formada
via p2 o via p1p1,
lo tendre en cuenta en el proceso de seleccion de opciones}

```

estructuravc:='';
for ee:=1 to tpalabrai do
  if detvocal(palabrai[ee])=TRUE then
    estructuravc:=estructuravc+'v'
  else
    if detvocal(palabrai[ee])=FALSE then
      estructuravc:=estructuravc+'c';
  writeln('La estructura vocal / consontante(vc) de la palabra que
  ingresaste es:',estructuravc);
  {hare la prueba de mi idea de sugerir estructuras de composicion
  con palabras de 2 letras}
  if tpalabrai in[2..3] then
    begin
      write('Estructuras que pueden formar la palabra ',lp,':');
      for ee:=1 to 102 do
        begin
          if estructuravc=cosu[ee,2] then
            begin
              sandraebcfeamc:=sandraebcfeamc+1;
              sesu[sandraebcfeamc]:= cosu[ee,1];
            { s ebc mc ?? ->
https://dontmissit665019001.files.wordpress.com/2022/04/el-monstruo-en-computacion-de-idat.docx }
            end;
          end; {end for que acumula las opciones}
        for ee:=1 to 21 do
          if (sesu[ee]<>'') then
            begin
              write(sesu[ee], ' ');
            end; {del for que muestra las opciones acumuladas}
          end; {end if - veamos si funciona para implementar las sugerencias
          para palabras con mas de tres letras}
        end;

```

```

{INICIO DEL PROGRAMA
PASCAL TIENE LA LIMITACION DE QUE EL PROGRAMA PRINCIPAL
NO PUEDE SER MUY LARGO EN CODIFICACION, A SABER HASTA 24K,
POR ESO HE ESTABLECIDO RUTINAS PARA CADA OPCION DEL MENU
PRINCIPAL
}

```

Begin

```
Randomize;
Repeat
  ocentrado:=false;
  tecla:=' ';
  menudeopciones(lomenu,1);
  case lomenu of
    1: ejecutaopc1;{numeros aleatorios}
    2: ejecutaopc2;{palabras aleatorias}
    33: ejecutaopc3;{buscar palabra de 2 hasta 7 letras }
  end;
until (lomenu=3);
End.
```