**Asterisco que se mueve con las flechas del teclado**

**Problema:**

Hacer un programa que coloque un asterisco (\*) en el centro de la pantalla y que se pueda mover con las flechas del teclado, para ello, usaremos gotoxy, para posicionar el asterisco y códigos ascii para usar las flechas del teclado.

**Diagrama de flujo**

****



**Programacion en borland c++**

#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main()
{
int x=40, y=12, tecla,i;  gotoxy(x,y);
 printf("\*");
 for(i=1;1<=5;i++)
  {
  while(tecla =! 0)
  {
  tecla = getch();
  {
    if(tecla == 75)
     {
    gotoxy (x,y);     printf (" ");
    gotoxy(x-i,y);       printf("\*");       x=x-i;
       }
    if(tecla == 80)
    {
      gotoxy (x,y);     printf (" ");
    gotoxy(x,y+1);       printf("\*");       y=y+i;
      }
    if(tecla == 77)
       {
      gotoxy (x,y);     printf (" ");
    gotoxy(x+1,y);       printf("\*");      x=x+1;
      }
    if(tecla == 72)
      {
      gotoxy (x,y);     printf (" ");
    gotoxy(x,y-1);       printf("\*");      y=y-1;
      }
      }
      }
      }
getch();
}

**Pseudocodigo**

Inicio

Variables x=40, y=12, tecla,i; numericos

gotoxy(x,y);

Escribir "\*";

Para i=1 hasta i<=5 i++

Mientras tecla =! 0

 tecla = getch();

    si (tecla == 75

 gotoxy (x,y);     printf (" ")

 gotoxy(x-i,y);       printf("\*");

     x=x-i;

fin si

Si (tecla == 80)

gotoxy (x,y);     printf (" ");

    gotoxy(x,y+1);       printf("\*");

       y=y+i;

  Fin si

Si (tecla == 77)

gotoxy (x,y);     printf (" ");

gotoxy(x+1,y);       printf("\*");

x=x+1;

 Fin Si

Si (tecla == 72)

gotoxy (x,y);     printf (" ");

gotoxy(x,y-1);       printf("\*");

y=y-1;

Fin Si

Fin Mientras

Fin para

Fin

**Imagen (Resultado)**

****

****