

Nombre: Aldo Yael Virgen Herrera **No. de Matrícula.:** ZAP344

Materia: Fundamento de la programación **Grupo:** **Turno:** Matutino

Carrera: Desarrollo de Software interactivo y Videojuegos

Tema:Condición de opciones y Ciclos **No:** T.12

Fecha propuesta: - **Fecha de Entrega:** 8/11/2020

Escuela: Instituto Amerike

Plantel: Guadalajara

Calle: Montemorelos **No:** 3503 **Colonia:** Rinconada de la calma **C.P.:** 45080

Teléfono: 3336326100

Ciudad: Zapopan



AMERIKE

INSTITUTO
UNIVERSITARIO

Firma del alumno (a)

Firma de revisión fecha

Qué se evalúa:	10 pts.	7 pts.	4 pts.	
Entrega electrónica	Es en tiempo y forma al iniciar la clase. (1 pts.)	Después de 20 minutos de iniciada la clase. (.7 pts.)	Al minuto 30. (Posteriormente ya no se reciben). (.4pts.)	
Del formato.	Cumple con todos los elementos solicitados. (1 pts.)	No cumple con dos elementos solicitados. (.7 pts.)	No cumple con tres o más elementos solicitados. (.4pts.)	
La ortografía.	Tiene dos errores ortográficos. (1 pts.)	Tiene de tres a cuatro errores ortográficos. (.7 pts.)	Tiene cinco o más errores ortográficos. (.4pts.)	
Del tema.	La teoría y ejemplos corresponden al tema tratado. (1 pts.)	La teoría o ejemplos no corresponden al tema tratado. (.7 pts.)	La teoría y ejemplos no corresponden al tema tratado. (.4pts.)	
El resumen.	Es congruente con el (los) tema (s) y aporta conceptos propios del alumno. (1.5pts.)	Es congruente con el (los) tema (s) y no aporta conceptos propios del alumno. (1 pts.)	No es congruente con el (los) tema (s) y no aporta conceptos propios del alumno. (.4pts.)	
Conocimientos.	Responde acertadamente las preguntas del tema tratado que se le formulan oralmente. (1.5pts.)	Responde acertadamente algunas preguntas del tema tratado que se le formulan oralmente. (.7 pts.)	No responde acertadamente las preguntas del tema tratado que se le formulan oralmente. (.4 pts.)	
Las preguntas.	Todas las preguntas formuladas son acordes con su nivel de estudio, cuentan con cálculos matemáticos y su respectiva respuesta. (1 pts.)	Una o dos preguntas formuladas no son acordes con su nivel de estudio o no cuentan con cálculos matemáticos, o su respectiva respuesta. (.7 pts.)	Tres o más preguntas formuladas no son acordes con su nivel de estudio o no cuentan con cálculos matemáticos o su respectiva respuesta. (.4pts.)	
Presentación y archivo electrónico.	Es congruente con el (los) tema (s) presenta una secuencia lógica y no tiene más de dos errores ortográficos. (1 pts.)	Es congruente con el (los) tema (s) presenta una secuencia lógica y no tiene más de tres a cuatro errores ortográficos. (.8 pts.)	No es congruente con el (los) tema (s) no presenta una secuencia lógica y tiene más de cinco errores ortográficos. (.4pts.)	
Bibliografía.	Es acorde al (los) tema (s) tratado (s) y está completa (.7 pts.)	Es acorde a algún (os) tema (s) tratado (s), le falta algún elemento que la conforman (.7 pts.)	No es acorde al (los) tema (s) tratado (s), le faltan 2 elementos que la conforma (.4pts.)	
Fuentes de consulta.	Es acorde al (los) tema (s) tratado (s) (.3 pts.)	Es acorde a algún (os) tema (s) tratado (s) (.3 pts.)	Es acorde a algún (os) tema (s) tratado (s) (.4 pts.)	

Aldo Yael Virgen Herrera
Condición de opciones y Ciclos

ÍNDICE:

°Teoría	página 3
°Cálculos	página 3
°Diagrama	página 3
°Tabla	página 3
°Observaciones	página 4
°Conclusiones	página 4
°Bibliografía	página 4

Teoría: Se recomienda con ciclos y decisiones que se simule una batalla pokémon, se repitan cuantas veces se quiera y hasta que haya pasado por todo

Cálculos:
Gracias a las condicionales tenemos una forma de hacer que si una acción se cumpla o no determine qué sea lo siguiente en la ejecución y gracias a los ciclos tenemos ayuda para que este se repita

Diagrama:
De bloques

```
int main()
{
    setlocale(LC_ALL, "Spanish");

    string name;
    string gender;
    int pokemon;
    string atack;

    cout << "Bienvenido al mundo de los pokemon, antes que nada, cual es tu nombre?";
    cin >> name;
    cout << "cuentame, eres chico o chica?";
    cin >> gender;
    if (gender == "chico" || "chica")
    {
        cout << "Muy bien, ahora que te conozco un poco más deberas tomar una decision importante que te acompañara toda tu aventura\n";
        cout << "Tengo aqui 3 pokemon para darte, piensalo" << endl;
        cout << "Cyndaqui el pokemon erizo de tipo fuego, coloque 1" << endl;
        cout << "Totodile el pokemon cocodrilo de tipo agua, coloque 2" << endl;
        cout << "Chikorita el pokemon semilla de tipo planta, coloque 3" << endl;
        cin >> pokemon;
        switch (pokemon)
        {
            case 1:
                cout << "Su eleccion ha sido cyndaquil" << endl;
                cout << "Gary: Con que has elegido a cyndaquil eh!, bien, yo escogere a totodile" << endl;;
                cout << "Peleemos!!" << endl;
                cout << "Elige tu ataque:" << endl;
                cout << "placaje o latigo" << endl;
                cin >> atack;
                if (atack == "placaje")
                {
                    cout << "Menos 5 de HP al rival, quedan 20\n";
                    cout << "Gary: Eso no sera suficiente para vencerme\n";
                    cout << "Gary: Totodile PLACAJE!!" << endl;
                    cout << "Menos 4 de HP a tu pokemon, queda 21\n";
```

Tabla (Comparativa)

Datos Ingresados	Datos esperados	Datos obtenidos
Ataque	Placaje/látigo	Correctos
pokémon	Cyndaquil/Totodile/Chikorita	Correctos
nombre y género	nombre/chico o chica	Correctos

Observaciones: Se simula una batalla pokemon con ciclos y decisiones hasta un máximo de 5 turnos con 3 pokémon distintos y que se pueda hacer todas las veces posibles.

Conclusiones: Esto te puede ayudar a hacer programas y juegos, ya que por el momento es una simulación pero en un futuro sería para que se repitan misiones de distinta forma y cambie el final del juego o de la misión como se sea posible.

Bibliografía:

<https://www.programarya.com/Cursos/C++/Ciclos/Ciclo-while#:~:text=Los%20ciclos%20while%20son%20tambi%C3%A9n,dependen%20directamente%20de%20valores%20num%C3%A9ricos>