

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: Historia Narrada en consola **No:** T.23

Fecha propuesta:- Fecha de Entrega: 19/01/2021

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
Tutorial

ÍNDICE:

°Teoría	página 3
°Cálculos	página 3
°Diagrama	página 3
°Diagrama	página 3
°Tabla	página 6
°Observaciones	página 6
°Conclusiones	página 6
°Bibliografía	página 6

Teoría: Realizar una historia de un personaje el cual pueda elegir 2 o 3 caminos los cuales con sus decisiones cambiará la historia.

Cálculos: Gracias al código que creamos tenemos que desarrollar una historia el cual el usuario tenga distintos caminos a los cuales la historia lo lleva.

Diagrama: De bloques

```
1  #include <iostream>
2  #include <windows.h>
3  #include <string>
4  #include <time.h>
5  #include <locale>
6  #include <stdio.h>
7  #include <stdlib.h>
8
9  using namespace std;
10
11 int main()
12 {
13     setlocale(LC_ALL, "Spanish");
14
15     int desition;
16     string name;
17
18     cout << "Bienvenido al juego, las reglas son: " << endl; Sleep(2000);
19     cout << "1 Poner atención a la historia y las desiciones que tomarás. " << endl; Sleep(2000);
20     cout << "2 Disfrutar y pasarla bien. " << endl; Sleep(2000);
21     cout << "3 Se te darán opciones numéricas para escoger la de tu preferencia. " << endl; Sleep(2000);
22     cout << "Recuerda que la historia se adapta a tus desiciones, buena suerte. " << endl; Sleep(2000);
23     cout << "Antes de comenzar me gustaría saber tu nombre para hacer la historia más amena. " << endl; Sleep(2000);
24     cout << "Ingresa tu nombre: "; Sleep(3000);
25     cin >> name;
26     cout << "Muy bien, "<< name << ", vamos a comenzar\n" << endl; Sleep(7000);
27
28     do {
29         cout << "Te acabas de despertar en un lugar desconocido" << endl; Sleep(2000);
30         cout << "Solamente ves una puerta" << endl; Sleep(2000);
31         cout << "Vas a la puerta o te quedas investigando la habitación?" << endl; Sleep(2000);
32         cout << "Escoge 1 para ir por la puerta, escoge 2 para investigar la habitación" << endl; Sleep(2000);
33         cin >> desition;
34         switch (desition)
35         {
36             case 1:
37                 cout << "Sales por la puerta y te encuentras un comedor y una sala de estar desconocido" << endl; Sleep(3000);
38                 cout << "Notas que la puerta a la calle está abierta" << endl; Sleep(3000);
39                 cout << "¿Sales o buscas a fondo en la casa?" << endl; Sleep(3000);
40                 cout << "Escoge 1 si sales por a puerta, escoge 2 si buscas a fondo. " << endl; Sleep(3000);
41                 cin >> desition;
42                 switch (desition)
43                 {
44                     case 1:
45                         cout << "Decidiste salir por la puerta, sales, ves un barrio totalmente desconocido. " << endl; Sleep(3000);
46                         cout << "Caminas hasta la esquina para ver el nombre de la calle. " << endl; Sleep(3000);
```

```

91     cout << "Es la bujía." << endl; Sleep(3000);
92     cout << "Terminas muriendo de hemorragia, no hay nadie para ayudarte." << endl; Sleep(3000);
93     cout << "Lo último que ves es un gato de 5 ojos, extraño" << endl; Sleep(3000);
94     cout << "Final 5/?" << endl; Sleep(3000);
95     break;
96     default: cout << "Error, regresando a punto de guardado. " << endl; Sleep(3000);
97     break;
98 }
99 break;
100 case 2:
101     cout << "Dejas la bujía, parece que no sirvió de nada que volvieras. " << endl; Sleep(3000);
102     cout << "Te das cuenta lo que estás haciendo, esto no existe. " << endl; Sleep(3000);
103     cout << "Tu abuelo te quita de un juego recreativo en otra dimensión. " << endl; Sleep(3000);
104     cout << "Final 6/?" << endl; Sleep(3000);
105     break;
106     default: cout << "Error, regresando a punto de guardado. " << endl; Sleep(3000);
107     break;
108 }
109 break;
110 case 2:
111     cout << "Continúas por la calle, logras llegar a un restaurante. " << endl; Sleep(3000);
112     cout << "Te das cuenta que no hay nadie, pero está lleno de comida caliente. " << endl; Sleep(3000);
113     cout << "Estás hambriento, no has comido nada" << endl; Sleep(3000);
114     cout << "¿La comes o investigas el restaurante?" << endl; Sleep(3000);
115     cin >> desition;
116     switch(desition)
117     {
118     case 1:
119         cout << "Te comes todo lo que pudiste encontrar. " << endl; Sleep(3000);
120         cout << "Quedas satisfecho. " << endl; Sleep(3000);
121         cout << "Escuchas una voz en el cielo, como si viniese de otro lado. " << endl; Sleep(3000);
122         cout << "Simulación terminada, has muerto. " << endl; Sleep(3000);
123         cout << "Final 7/?" << endl; Sleep(3000);
124         break;
125     case 2:
126         cout << "Te metes a investigar el restaurante. " << endl; Sleep(3000);
127         cout << "Parece que la cocina está encendida. " << endl; Sleep(3000);
128         cout << "Hay un veneno en la mesa, que bueno que no comí, piensas. " << endl; Sleep(3000);
129         cout << "Notas que hay algo en un sartén, aún crudo. " << endl; Sleep(3000);
130         cout << "Hay un refrigerador detrás tuyo. " << endl; Sleep(3000);
131         cout << "Es una cámara fría. " << endl; Sleep(3000);
132         cout << "Abres la puerta de la cámara. " << endl; Sleep(3000);
133         cout << "Parece que no hay nada" << endl; Sleep(3000);
134         cout << "Sientes como alguien te empuja por detrás y te encierra dentro. " << endl; Sleep(3000);
135         cout << "Mueres por hipotermia. " << endl; Sleep(3000);
136         cout << "Final 8/?" << endl; Sleep(3000);

```

```

136         cout << "Final 8/?" << endl; Sleep(3000);
137         break;
138     default: cout << "Error, regresando a punto de guardado. " << endl; Sleep(3000);
139         break;
140     }
141     break;
142 default: cout << "Error, regresando a punto de guardado. " << endl; Sleep(3000);
143     break;
144 }
145 break;
146 case 2:
147     cout << "Sigues delante, decides ignorar completamente el coche. " << endl; Sleep(3000);
148     cout << "Ves a lo lejos una montaña, nevada en pleno verano a media ciudad. " << endl; Sleep(3000);
149     cout << "Decides avanzar por la ciudad hasta llegar a ella. " << endl; Sleep(3000);
150     cout << "Escuchas una puerta abriéndose una puerta. " << endl; Sleep(3000);
151     cout << "¿Investigas de donde vino el sonido o sigues con tu camino? " << endl; Sleep(3000);
152     cout << "Escoge 1 si vas a seguir el sonido, escoge 2 si sigues a la montaña. " << endl; Sleep(3000);
153     cin >> desition;
154     switch(desition)
155     {
156     case 1:
157         cout << "Vas a investigar y sigues el sonido. " << endl; Sleep(3000);
158         cout << "Viene desde una casa, parece ser de las mejores que hay. " << endl; Sleep(3000);
159         cout << "La puerta está entreabierta, entras y ves una casa totalmente renovada. " << endl; Sleep(3000);
160         cout << "Notas que hay unas escaleras a un lado de la puerta" << endl; Sleep(3000);
161         cout << "Comida caliente en la mesa, como si la acabasen de servir. " << endl; Sleep(3000);
162         cout << "Estás hambriento, no has comido nada" << endl; Sleep(3000);
163         cout << "Escoge 1 si decides sentarte a comer, escoge 2 si subes las escaleras. " << endl; Sleep(3000);
164         cin >> desition;
165         switch (desition)
166         {
167         case 1:
168             cout << "Te sientas a comer, nadie te acompaña. " << endl; Sleep(3000);
169             cout << "Dudas de la procedencia de la comida. " << endl; Sleep(3000);
170             cout << "Te estás muriendo hambre, pruebas un bocado. " << endl; Sleep(3000);
171             cout << "No puedes dejar de comer, terminas la comida de los platos. " << endl; Sleep(3000);
172             cout << "Volteas la cara un segundo y la mesa está llena de comida de nuevo. " << endl; Sleep(3000);
173             cout << "Pierdes la noción del tiempo y del apetito. " << endl; Sleep(3000);
174             cout << "Engordas tanto que se tapan tu arterias. " << endl; Sleep(3000);
175             cout << "Final 10/?" << endl; Sleep(3000);
176             break;
177         case 2:
178             cout << "Subes por las escaleras, de muy buen material, te sientes como en casa. " << endl; Sleep(3000);
179             cout << "Al subir a la primera planta, una foto tuya colgada se puede notar" << endl; Sleep(3000);
180             cout << "creo que dice: " << endl; Sleep(3000);
181             cout << name << ", está entre nosotros. " << endl; Sleep(3000);

```

Tabla (Comparativa)

Datos Ingresados	Datos esperados	Datos obtenidos
Decisión	Int	Correctos

Observaciones: Hubo algunos errores a la hora de elegir la decisión pero se pudo resolver

Conclusiones: Esta historia fue divertida y excelente a la hora de crearla, relacionada a las enseñanzas del semestre

Bibliografía:

Juan David Meza González. (2019). Condicional switch en C++. . 2021, de Programarya
Sitio web: <https://www.programarya.com/Cursos/C++/Condicionales/Condicional-switch>