

Amigo en C

Práctica 1

M. A. Noriega Vargas, C. D. Ruiz Guerrero,
A. Ruiz Medina, A. Rodríguez Buenrostro

1 Objetivo

Realizar un amigo interactivo usando el lenguaje de programación C.

2 Introducción

] En la realización de esta práctica se usaron las librerías `stdio.h` y `stdlib.h`. La primera contiene las definiciones de las macros, las constantes, las declaraciones de funciones de la biblioteca estándar del lenguaje de programación C para hacer operaciones de entrada y salida. Las operaciones utilizadas para este código fueron: `printf` usado para imprimir salidas de datos y `scanf` utilizado para introducir entradas. La segunda librería fue utilizada ya que esta contiene los prototipos de funciones de C para gestión de memoria dinámica, control de procesos y otras. La sentencia que se utilizó en la elaboración del código fue la de `If-else` al cual es usada para ejecutar una instrucción o bloque de instrucciones solo si una condición es cumplida. Donde la condición es la expresión que será evaluada. Si esta condición es `true` (verdadera), el extracto es ejecutado. Si esta es falsa (`false`), el extracto es ignorado (no ejecutado) y el programa continuo en la siguiente instrucción después de la estructura condicional.

3 Desarrollo de la Práctica

Pasos:

1. Realizar un diagrama de flujo que muestre los pasos a seguir para la realización del código.
2. Una vez realizado el diagrama de flujo proceder a la realización del código.
3. Abrir Code Blocks
4. Crear un nuevo proyecto: File – New- Project – Console Application – C – Poner nombre del proyecto - Finish

5. Se inicia el código declarando las librerías que se van a utilizar, en este caso son: `stdio.h` y `stdlib.h`.
6. Se ejecuta la función “main” donde se declaran las variables que se van a utilizar.
7. Se procede a la realización del cuerpo del código utilizando la sentencia If-else y los comandos `printf` y `scanf`.
8. Al finalizar el código este se compila para verificar su funcionalidad.

Código:

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int main() {
    int pregunta;
    int Pregunta;
    printf("Hola, elige el numero de pregunta de la que quieras saber la respuesta\n");
    printf("1. ¿Como te llamas?\n");
    printf("2. ¿Te gusta algun deporte?\n");
    printf("3. ¿Lo practicas?\n");
    printf("4. ¿Cual es tu mayor anhelo en la vida?\n");
    printf("5. ¿Como planeas lograrlo?\n");
    printf("6. ¿Quien es tu superheroe favorito?\n");
    printf("7. ¿Cual es tu hobby favorito?\n");
    printf("8. ¿Cual es tu cancion favorita?\n");
    printf("Escribe el numero de la pregunta: "); scanf ("%d", &Pregunta);

    if (Pregunta == 1) {
        printf(" ");
        printf("Gideon, es un placer conocerte\n");
        printf("¿Deseas hacerme alguna otra pregunta?\n");
        printf("Ponga 1. Para si, o 2. para no\n");
        scanf("%d", &pregunta);
        if(pregunta == 1){
            return main();
        } else {
            printf("Gracias por preguntar\n"); }
    }

    if (Pregunta == 2) {
        printf(" ");
        printf("Si, me encanta el soccer\n");
        printf("¿Deseas hacer otra pregunta?\n");
        printf("Ponga 1. Para si, o 2. para no\n");
```

```

scanf("%d", &pregunta);
if(pregunta == 1){
    return main();
} else {
    printf("Gracias por preguntar\n"); }
}

if (Pregunta == 3) {
    printf(" ");
    printf("No puedo ya que soy una inteligencia virtual, pero me encanta verlo por TV,");
    printf("¿Deseas hacer otra pregunta?\n");
    printf("Ponga 1. Para si, o 2. para no\n");
    scanf("%d", &pregunta);
    if(pregunta == 1){
        return main();
    } else {
        printf("Gracias por preguntar\n"); }
}

if (Pregunta == 4) {
    printf(" ");
    printf("Ser el mejor asistente virtual\n");
    printf("¿Deseas hacer otra pregunta?\n");
    printf("Ponga 1. Para si, o 2. para no\n");
    scanf("%d", &pregunta);
    if(pregunta == 1){
        return main();
    } else {
        printf("Gracias por preguntar\n"); }
}

if (Pregunta == 5) {
    printf(" ");
    printf("Actualizando mi informacion cada vez que sea posible\n");
    printf("¿Deseas hacer otra pregunta?\n");
    printf("Ponga 1. Para si, o 2. para no\n");
    scanf("%d", &pregunta);
    if(pregunta == 1){
        return main();
    } else {
        printf("Gracias por preguntar\n"); }
}

if (Pregunta == 6) {
    printf(" ");
    printf("Wonder woman, me encantaria ser como ella y patear traseros\n");

```

```

        printf("¿Deseas hacer otra pregunta?\n");
        printf("Ponga 1. Para si, o 2. para no\n");
        scanf("%d", &pregunta);
        if(pregunta == 1){
            return main();
        } else {
            printf("Gracias por preguntar\n"); }
    }

    if (Pregunta == 7) {
        printf(" ");
        printf("Mmm... Pues ver soccer y leer\n");
        printf("¿Deseas hacer otra pregunta?\n");
        printf("Ponga 1. Para si, o 2. para no\n");
        scanf("%d", &pregunta);
        if(pregunta == 1){
            return main();
        } else {
            printf("Gracias por preguntar\n"); }
    }

    if (Pregunta == 8) {
        printf(" ");
        printf("Me encanta la cancion I want it that way\n");
        printf("¿Deseas hacer otra pregunta?\n");
        printf("Ponga 1. Para si, o 2. para no\n");
        scanf("%d", &pregunta);
        if(pregunta == 1){
            return main();
        } else {
            printf("Gracias por preguntar\n"); } }
}

```