

Nombre: Ian Axel Hernández Ortega**No. de Matrícula.:** zap288**Materia:** Fundamentos de Programación**Grupo:** 21-1 **Turno:** Matutino**Carrera:** Desarrollador de Software interactivo y videojuegos**Tema:** Condición de opciones o ciclos (Emulando Pokemon)**No:** R.1**Fecha propuesta:** 29/10/20**Fecha de Entrega:** 3/11/20**Escuela:** Instituto Universitario Amerike**Plantel:** Guadalajara**Calle:** 2da de Luis Moreno **No:** #62 **Colonia:** El Calvario **C.P.:** 47420**Teléfono:** 4776463596**Ciudad:** Lagos de Moreno Jal.**Firma del alumno (a)**

<i>Qué se evalúa:</i>	10 pts.	7 pts.	4pts.	Pts.
<i>Entrega electrónica</i>	Es en tiempo y forma al iniciar la clase. (1 pts.)	Después de 30 minutos de iniciada la clase. (.7 pts.)	Al minuto 40. (Posteriormente ya no se reciben) (.4pts.)	
<i>Del formato.</i>	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.)	
<i>La ortografía.</i>	Tiene dos errores ortográficos. (1 pts.)	Tiene de tres a cuatro errores ortográficos. (.7 pts.)	Tiene cinco o más errores ortográficos. (.4pts.)	
<i>Del tema y objetivo.</i>	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.)	
<i>El programa y los cálculos.</i>	Los parámetros y componentes corresponden al 100% de lo planeado. (1 pts.)	El programa arroja un error o componente no corresponden al 100% de lo planeado. (7 pts.)	El programa arroja dos errores o componentes no corresponden al 100% de lo calculado. (.4pts.)	
<i>Diagramas.</i>	Los diagramas a bloques, de flujo y esquemáticos son acorde al de la práctica y siguen una secuencia lógica. (1 pts.)	Los diagramas a bloques, o de flujo o esquemáticos no son acorde al de la práctica y o no siguen una secuencia lógica. (.7 pts.)	Los diagramas a bloques, de flujo y esquemáticos no son acorde al de la práctica y o no siguen una secuencia lógica. (.4pts.)	
<i>La tabla de valores.</i>	Los valores calculados y medidos presentan una desviación máxima del 10%. (1 pts.)	Los valores calculados y medidos presentan una desviación máxima del 15%. (.7 pts.)	Los valores calculados y medidos presentan una desviación máxima del 20%. (.4pts.)	
<i>Las observaciones y conclusiones.</i>	Son específicas y congruentes con la práctica. (1 pts.)	Las observaciones o conclusiones son específicas y congruentes con la práctica. (.7 pts.)	Las observaciones y las conclusiones no son específicas y congruentes con la práctica. (.4pts.)	
<i>Bibliografía.</i>	Es acorde al (los) tema (s) tratado (s) y está completa (1 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.)	
<i>Fuentes de consulta.</i>	Es acorde al (los) tema (s) tratado (s) (1 pts.)	Es acorde a algún (os) tema (s) tratado (s) (.7 pts.)	Es acorde a algún (los) tema (s) tratado (s) (.4pts.)	

Índice

Teoría	pag. 2
Cálculos	pag. 2
Diagramas	pag. 2 y 3
Tabla comparativa	pag. 4
Observaciones	pag. 4
Conclusiones	pag. 4
Bibliografías	pag. 4
Fuentes de consulta	pag. 4

Teoría

Realizar un pequeño videojuego en el cual el usuario escoja entre 3 opciones (Emulando pokemon)

Al escoger tu pokemon tendrás una batalla contra el pokemon contrario a tu elemento. en 5 o 6 pasos la batalla debería terminar.

Puedes repetirla cuantas veces quieras (infinito) y debe esta realizada para cada opción.

El usuario no podrá terminar el programa hasta que haya recorrido todo y se le preguntará si desea terminar o realizar otra iteracion.

Cálculos

```
int main ()
while (repetir == "si"){
if (estaListo == "si") {
    cout << "Preparate para los problemas mas vale que temas..." << endl;
} else {
    cout << "Pues aunque no estés listo, aquí vamos" << endl;
```

Diagramas

```
Pokemon1.cpp
4
5 using namespace std;
6
7 int main () {
8     setlocale(LC_ALL, "spanish");
9
10    char Tepig;
11    char Snivy;
12    char Oshawott;
13    string pokemon;
14    string repetir = "si";
15    string estaListo;
16    string movimiento;
17    string respuesta;
18
19    while (repetir == "si"){
20
21        cout << "Elige un Pokemon (Tepig, Snivy ó Oshawott)"<<endl;
22        cin >> pokemon;
23
24        cout<<"El pokemon que Elegiste es: "<<pokemon<<endl;
25
26        cout << "¿Estas listo para tu primera batalla pokemon? (si/no)"<<endl;
27        cin >> estaListo;
28
29        if (estaListo == "si") {
30            cout << "Preparate para los problemas mas vale que temas..." << endl;
31        } else {
32            cout << "Pues aunque no estés listo, aquí vamos" << endl;
33        }
34    }
35 }
```

pokemon.i.cpp

```

16     cout << "Elige tu primer movimiento, (arañazo ó intimidación)" << endl;
17     cin >> movimiento;
18
19     if (movimiento == "arañazo") {
20         cout << "Bajaste 10 puntos de 50 a tu rival" << endl;
21     } else {
22         cout << "Bajaste 10 puntos de 50 a tu rival" << endl;
23     }
24
25     cout << "Elige tu segundo movimiento, (corte o imagen)" << endl;
26     cin >> movimiento;
27
28     if (movimiento == "corte"){
29         cout << "Bajaste 10 puntos más a tu rival" << endl;
30     } else {
31         cout << "Bajaste 10 puntos más a tu rival" << endl;
32     }
33
34     cout << "Elige tu tercer movimiento, (placaje ó derribo)" << endl;
35     cin >> movimiento;
36
37     if (movimiento == "derribo"){
38         cout << "Bajaste 510 puntos más a tu rival" << endl;
39     } else {
40         cout << "Bajaste 10 puntos más a tu rival" << endl;
41     }
42
43     cout << "Elige tu cuarto movimiento, (fuerza ó antojo)" << endl;
44     cin >> movimiento;
45
46     if (movimiento == "fuerza"){
47         cout << "Bajaste 10 puntos más a tu rival" << endl;
48     } else {

```

```

49     }
50     cout << "Elige tu quinto y último movimiento, (magnitud ó pataleta)" << endl;
51     cin >> movimiento;
52
53     if (movimiento == "magnitud"){
54         cout << "Derrotaste a tu rival" << endl;
55     } else {
56         cout << "Derrotaste a rival" << endl;
57     }
58
59     cout << "Has ganado la batalla, Toma tu recompensa, (3 pokebolas, 2 posiones, 1 revivir)" << endl;
60
61     cout << "¿Te gustaría volver a pelear? (si/no)" << endl;
62     cin >> repetir;
63
64     if (repetir == "si"){
65         cout << "Aquí vamos una vez más" << endl;
66     } else {
67         cout << "Nos veremos muy pronto" << endl;
68     }
69
70     return 0;
71 }

```

PSDraw - pokemon

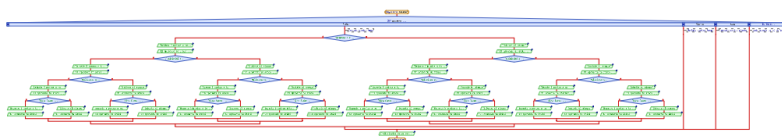


Tabla (comparativa)

DATOS INGRESADOS	DATOS ESPERADOS	DATOS OBTENIDOS
Elige un pokemon	Tepig	Tepig
Elige un movimiento	arañazo	arañazo
Quieres continuar peleando	si	si
Elegiste este pokemon	no	no

Observaciones

Los datos que fueron incluidos aquí fueron para ser un emulador de pokemon, el cual al ingresar uno de los 3 nombres de pokemon, surge la confirmación del mismo pokemon, después se empieza la batalla y se le empieza a colocar una condición de combate del (si o no), ahora bien cada vez que uno de los usuarios recrea uno de los movimientos crea una incógnita de que es lo que pasara después de ese movimiento, el final es crucial ya que tiene que haber un reinicio de todo el juego para que así el usuario pueda empezar de 0 para que el juego vuelva a iniciar el proceso.

Conclusiones

Los datos que fueron ingresados si me sorprendieron demasiado porque lo que usamos para que el programa funcione es la variable "if", para las condiciones que en este caso sería todo el programa, el programa en si es un emulador de pokemon el cual siempre saldremos victoriosos porque aún no creamos la forma de como pelear contra la computadora, pero por el momento y por la práctica me sentí conforme con los resultados.

Bibliografía

D. (2009). *Programación* (Versión 2 ed., Vol. 2) [Libro electrónico]. departamento.us.

<http://departamento.us.es/edan/php/asig/LICFIS/LFIPC/Tema5FISPC0809.pdf>

Fuentes de consulta

Apuntes de Programación. (2008, 14 agosto). Apuntes de programación.

<http://programacionjand.blogspot.com/p/condicionales-y-ciclos-en-c.html>

