

**Nombre:** Ian Axel Hernández Ortega **No. de Matrícula.:** Zap288

**Materia:** Fundamentos de Programación **Grupo:** 21-1 **Turno:** Matutino

**Carrera:** Licenciatura en Desarrollo de Software Interactivo y Videojuegos

**Tema:** Proyecto 1, Historia Narrada en Consola **No: Pr. 1**

**Fecha propuesta:** 17 – 12 – 2020 **Fecha de Entrega:** 12 – 01 - 2021

**Escuela:** Instituto Universitario Amerike

**Plantel:** Guadalajara

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

**Teléfono:** 33 3632 6100

**Ciudad:** Zapopan

## Logotipo personal



## Logotipo (de la escuela)



**IanAxelHernándezOrtega**

### Firma del alumno (a)

| Qué se evalúa:                    | 10 pts.   | 7 pts.   | 4pts.   | Pts. |
|-----------------------------------|---|--|---|------|
| Entrega electrónica               | 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.)  |      |
| 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 y objetivo.              | 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 programa y los cálculos.       | 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.)                                |      |
| Diagramas.                        | 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.) |      |
| La tabla de valores.              | 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.)  |      |
| Las observaciones y conclusiones. | 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.)                               |      |
| Bibliografía.                     | 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.)                                    |      |
| Fuentes de consulta.              | 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            | pag 2 |
| Teoría            | pag 2 |
| Cálculos          | pag 2 |
| Diagramas         | pag 3 |
| Tabla Comparativa | pag 4 |
| Observaciones     | pag 4 |
| Conclusiones      | pag 4 |
| Bibliografía      | pag 4 |

## Teoría

Una historia narrada, como su nombre lo menciona es una historia la cual nos menciona un proceso donde se nos muestra un texto en el cual se irán desglosando algunas decisiones las cuales irán cambiando las cosas para nuestro personaje, siendo de esta forma una toma de decisiones aleatoria que como último recurso nos puede llevar a una infinidad de finales los cuales también fueron decididos por nosotros o en este caso cada decisión fue hecha por el usuario.

## Cálculos

```
int respuesta = 1;
int arma = 1;
int armar = 1;
int material = 1;
int casa = 1;
int huir = 1;
int hacer = 1;
int cautela = 1;
int destrucción = 1;
char juego = 'G';
char proto = 'A';
char refugio = 'M';
char construcción = 'F';
char esconderse = 'E';
char raptado = 'C';
char fogata = 'H';
char regresar = 'R';
char victoria = 'D';
```

## Diagramas

```
cout << "Hola mi nombre es Mike y hoy nos divertiremos mucho en este juego" << endl, Sleep(3000);
cout << "Primero que nada me gustaria saber con que juego quieres iniciar primero" << endl, Sleep(3000);
cout << "Para poder elegir hacer una eleccion en el juego escribe el número y la inicial de cada sentencia" << endl, Sleep(3000);
cout << "1. (Guerra)" << endl, Sleep(3000);
cout << "2. (Supervivencia)" << endl, Sleep(3000);
cin >> respuesta >> juego;
cin.get();

if (respuesta == 1 && juego == 'G') {
    cout << "Has elegido un juego de Guerra supongo que eres agil con las estrategias" << endl, Sleep(3000);
    cout << "....." << endl, Sleep(3000);
    cout << "Bienvenido a la base militar 253 sector 27" << endl, Sleep(3000);
    cout << "Te podemos brindar un arma nivel 5 con un arma nivel 1 solo que es al azar" << endl, Sleep(3000);
    cout << "Para poder elegir un arma escribe el número y la letra" << endl, Sleep(3000);
    cout << "1. (A)" << endl, Sleep(3000);
    cout << "2. (B)" << endl, Sleep(3000);
    cin >> arma >> proto;
    cin.get();

    if (arma == 1 && proto == 'A') { // selección de armas
        cout << "Te ha tocado una AP - 74A1C con 50 balas, más un machete Z - hunter" << endl, Sleep(3000);
        cout << "Ahora tu misión es construir un refugio" << endl, Sleep(3000);
        cout << "Te brindaremos materiales pero solo contamos con dos diferentes los cuales tambien serán al azar" << endl, Sleep(3000);
        cout << "¿Cuál es el material con el que deseas trabajar?" << endl, Sleep(3000);
        cout << "Para poder elegir un material escribe el número y la letra" << endl, Sleep(3000);
        cout << "1. (Madera)" << endl, Sleep(3000);
        cout << "2. (Piedra)" << endl, Sleep(3000);
        cin >> armar >> refugio;
        cin.get();
    }
}
```

### Tabla comparativa

| Datos ingresados | Datos Esperados | Datos Obtenidos        |
|------------------|-----------------|------------------------|
| 1G               | 1G              | HAS ELEGIDO...         |
| 1A               | 1A              | HAS ELEGIDO...         |
| 1M               | 1M              | TU ELECCIÓN HA SIDO... |

### Observaciones

Al estar haciendo la historia se me presentaron varias cuestiones las cuales nunca había visto en otros códigos, como por ejemplo una de las cosas que más se ve en el código por obvia razón es el "cout" y en cierto punto se acumulan varios "cout" y para poder ingresar estos datos sin que el código marque el margen de error se une al código una nueva librería para que esto no suceda, lastimosamente no es lo único que se tiene que hacer además de esa librería se debe de ingresar otra librería la cual ya permite ingresar los "cout" y "cin" que se presentan en el código.

### Conclusiones

En verdad es un trabajo algo pesado el estar haciendo un código donde todo el tiempo en cada línea de texto se debe de poner una condicional se muestra cierto nivel de gravedad, este es una de las maneras en las cuales se muestran muchas vistas de las decisiones que se pueden estar mostrando en el código.

### Bibliografía

*Función ambigua*. (2020, 26 noviembre). stackoverrun. <https://stackoverflow.com/es/q/1930079>

