|  |  |
| --- | --- |
|  | Trabajo individual |

## Identificación del trabajo

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **Módulo:** | 1 |
| 1. **Asignatura:** | Lógica de Programación |
| 1. **RA:** | Poder Descargar e instalar editor de Pseudocódigo PSeInt. |
| 1. **Docente Online:** | Richard Orellana Taibo. |
| 1. **Fecha de entrega**: | 17/04/25 |
|  |  |
|  |  |

## Identificación del estudiante

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre y apellido** | **Carrera** |
| Christian Aránguiz | Técnico en Informática |

## Introducción

La empresa emergente TechGames ha emprendido el desarrollo de un nuevo juego educativo con el objetivo de estimular el pensamiento lógico y matemático entre niños y adolescentes. En esta etapa inicial del proyecto, se busca sentar las bases funcionales del juego, priorizando la implementación correcta de sus elementos fundamentales. Para ello, se ha creado un pseudocódigo que da forma a un juego de adivinanzas, en el que el jugador debe descubrir un número secreto generado aleatoriamente dentro de un rango definido por él mismo.

Este juego tiene un enfoque interactivo, permitiendo al usuario establecer tanto el límite inferior como el límite superior del rango numérico, además de definir el número máximo de intentos permitidos. Posteriormente, el sistema genera un número aleatorio dentro de ese rango, y el jugador debe adivinarlo en el número de intentos permitidos. Con cada intento, el juego brinda pistas indicando si el número ingresado es mayor o menor al número secreto, guiando así al usuario en su razonamiento.

El pseudocódigo fue diseñado usando el editor PseInt con el estándar de DuocUC el cual obliga al desarrollador a utilizar tipado estricto, asimismo, asegurando claridad estructural, facilidad de lectura y lógica adecuada para un entorno educativo. Este enfoque permite que el juego no solo sea entretenido, sino también una herramienta útil para fortalecer habilidades de razonamiento numérico.

## Desarrollo

Dirección del código: GitHub

## Conclusión