



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ingeniería

Fundamentos de Programación

Tarea #13| Análisis de Proyecto

Ramírez Pérez Daniela Itzel

Fecha (27/11/2020)

## **Análisis de Proyecto**

Para este proyecto final tengo algunas ideas para los diferentes programas que puedo crear e incluso ya he hecho avances, algunas de mis ideas incluyen:

- Un programa que detecta y separa a los estudiantes que pasaran de año y los que se quedaran,
- Un videojuego con tiempo límite para salir de un laberinto.

## **Primera idea (La graduación)**

Para la primera idea sería crear el primer algoritmo que analice las calificaciones de estudiantes y separe a que estudiante se le darán honores, reprobara, tendrá derecho un examen final.

6.0 <= Reprobados (repetir año si reprueban examen)

7.0 <= Reprobado con derecho a examen

8.0 <= Aprobado

9.0 <= Aprobado con honores

10.0 = Aprobado con los máximos honores

El segundo algoritmo está dedicado a los estudiantes con derecho a examen final para que se les indique en que día se les asignara su examen de acuerdo con dichas calificaciones reprobatorias

1 a 4 = Primer día del examen

4.1 a 5.9= Segundo día de examen

6 a 6.9=tercer día de examen

7 a 7.9 = cuarto día de examen

El tercer algoritmo será un simple algoritmo para analizar las calificaciones del examen final.

1 a 7=Repetir año

7.1 a 10= Aprobado

El ultimo algoritmo será para los que aprueben o que ya fueron aprobados para indicar que asiento tendrán en la graduación con los más bajos hasta atrás, aquellos con altas calificaciones adelante, y por último aquellos que se graduaron desde el principio con honores se sientan en la primera fila.

7.1 a 7.5=G1 a G50

7.6 a 7.9=F1 a F50

8 a 8.5 = E1 a E50

8.6 a 8.9=D1 a D50

9 a 9.5=C1 a C50

9.6 a 9.9=B1 a B50

10 =A1 a A20

### **Segunda idea (El laberinto)**

El segundo proyecto consiste en un juego 3D en el cual el primer algoritmo que se debe de crear que estaría dedicado a solo a seguir al jugador por todo el laberinto y que específicamente no permita que se pueda mover la cámara por las paredes para no hacer trampa.

El segundo algoritmo tiene el objetivo de decir cuanto tiempo le queda para llegar al final del laberinto.

El tercer algoritmo es para que se le indique al jugador que logro salir del laberinto en el punto indicado específicamente con una pantalla especial para que lo deje claro.