



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ingeniería

Fundamentos de Programación

Tarea #15| análisis de la Estructuras de Repetición

Ramírez Pérez Daniela Itzel

Fecha (4/12/2020)

Tarea 15

Análisis de Proyecto Estructuras de Repetición

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)

Con “La graduación” los módulos de repetición se podrían utilizar para formar la estructura básica del programa ya que al ser un gran numero de estudiantes se debe permitir que el proceso de asignar estudiantes se repita varias veces y que se haga con un numero particular de estudiantes, ya que algunos se quedarían en solo la primera fase mientras que los demás pasaran por diferentes etapas si llegan a graduación o no.

Gracias a los módulos se facilitaría la asignación de muchos de estos números ingresados y con la idea final siendo que todo se encuentre funcional para que se requiera muy poca intervención del usuario.

Segunda idea (El laberinto)

Con “El laberinto” el módulo de repetición se utilizaría si el jugador no llega a completar el laberinto, al jugador se deberá ser llevado mal punto de inicio hasta que gane hasta que elija salir del juego, también usaría para el temporizador que se utilizaría usando las condiciones anteriores si no logra llegar al punto marcado inmediatamente se reiniciara.