



**Universidad Nacional Autónoma de
México**
Facultad de Ingeniería



Asignatura: Fundamentos de Programación

Tarea 14: Actividad asíncrona

Alumna: Hernández Vázquez Daniela

Profesor: M.I. Marco Antonio Martínez Quintana

Primer semestre

Fecha: 27/11/2020

2020-2021

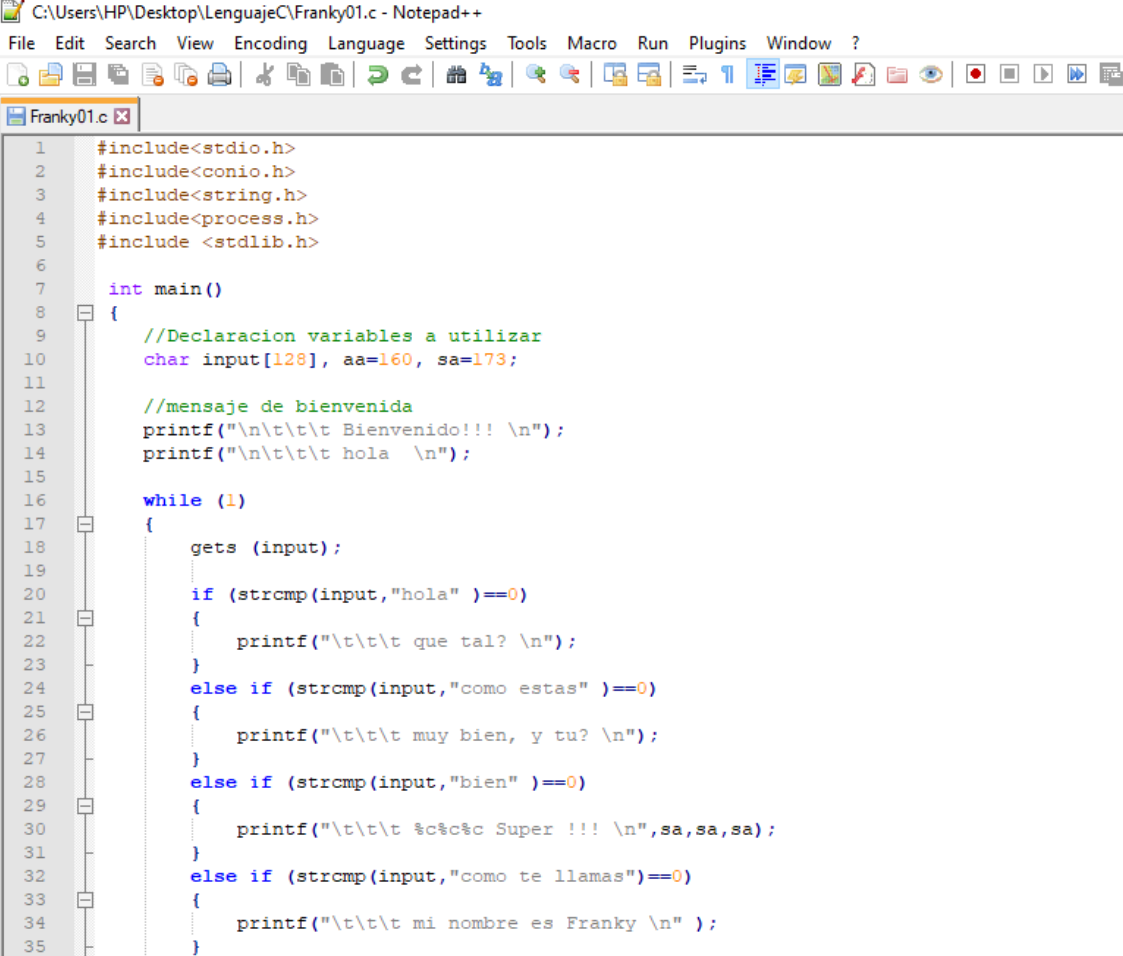


Actividad asíncrona (viernes):

- Analiza tu proyecto y describe en qué partes de tu proyecto utilizan, utilizarían o utilizarán estructuras de control y porqué.

~~~Franky~~~

Las estructuras de control serán muy importantes dentro de mi proyecto ya que dentro de su función de lenguaje nos dará a elegir entre una o varias respuestas probables. Dentro de esta función utilizare principalmente la estructura *if-else*, en este caso la imagen corresponde a una conversación preprogramada, ósea que Franky por ahora solo puede reconocer ciertas oraciones y dar respuestas limitadas desacuerdo a lo propuesto por el creador.



```
1  #include<stdio.h>
2  #include<conio.h>
3  #include<string.h>
4  #include<process.h>
5  #include <stdlib.h>
6
7  int main()
8  {
9      //Declaracion variables a utilizar
10     char input[128], aa=160, sa=173;
11
12     //mensaje de bienvenida
13     printf("\n\t\t\t Bienvenido!!! \n");
14     printf("\n\t\t\t hola  \n");
15
16     while (1)
17     {
18         gets (input);
19
20         if (strcmp(input,"hola" )==0)
21         {
22             printf("\t\t\t que tal? \n");
23         }
24         else if (strcmp(input,"como estas" )==0)
25         {
26             printf("\t\t\t muy bien, y tu? \n");
27         }
28         else if (strcmp(input,"bien" )==0)
29         {
30             printf("\t\t\t %c%c%c Super !!! \n",sa,sa,sa);
31         }
32         else if (strcmp(input,"como te llamas")==0)
33         {
34             printf("\t\t\t mi nombre es Franky \n" );
35         }
36     }
```

```

36     else if (strcmp(input,"que eres" )==0)
37     {
38         printf("\t\t\t soy un chatbot personalizado  \n");
39     }
40     else if (strcmp(input,"quien es tu creador")==0)
41     {
42         printf("\t\t\t fui creado por Daniela Hern%cndez V.  \n",aa);
43     }
44     else if (strcmp(input,"que puedes hacer")==0)
45     {
46         printf("\t\t\t pues...  \n");
47         printf("\t\t\t por ahora solo puedo hablar contigo  \n");
48     }
49     else if (strcmp(input,"tienes sentimientos" )==0)
50     {
51         printf("\t\t\t no, yo no puedo sentir :'( \n");
52     }
53     else if (strcmp(input,"adios" )==0)
54     {
55         printf("\t\t\t bye bye, fue, %c%c%cSuper!!! conocerte B) \n",sa,sa,sa);
56         printf("\t\t\t Vuelve pronto a hablar conmigo :) \n",sa,sa,sa);
57     }
58     exit(0);
59 }
60
61
62 getch ();
63 return 0;
64
65 }

```

Simbolo del sistema

```

C:\Users\HP\Desktop\LenguajeC>gcc Franky01.c -o Franky01.exe
C:\Users\HP\Desktop\LenguajeC>Franky01.exe

Bienvenido!!!

hola

hola
que tal?
como estas
muy bien, y tu?
bien
iii Super !!!
como te llamas
mi nombre es Franky
que eres
soy un chatbot personalizado
quien es tu creador
fui creado por Daniela Hernández V.
que puedes hacer
pues...
por ahora solo puedo hablar contigo
puedes sentir
por quien fuiste creado
tienes sentimientos
no, yo no puedo sentir :'(
adios
bye bye, fue, iiiSuper!!! conocerte B)
Vuelve pronto a hablar conmigo :)
C:\Users\HP\Desktop\LenguajeC>

```

Ahora bien, si yo le pregunto a Franky "quien es tu creador" solo me responderá "fui creado por Daniela Hernández V.", pero tiene unas muy grandes limitaciones, por ejemplo, ahora mismo no le puedo preguntar "por quien fuiste creado" a pesar de tener el mismo significado del primer ejemplo no podrá reconocerla y por lo tanto no dará una respuesta hasta que se le haga la pregunta adecuadamente.

El vocabulario de Franky debe de ser más extenso, por el momento se está desarrollando un boceto en C, sin embargo, es muy posible que pueda desarrollarlo en otro programa de una forma más completa y de este modo hacerlo más didáctico al usuario.

Planeo dentro de Franky, además de utilizar la estructura *if-else*, también la estructura *switch* y darle la opción al usuario de acceder a otras de sus futuras funciones, por ejemplo, modo *calculadora* y modo *jugador*, aunque por el momento me centraré en la parte de desarrollo de lenguaje.