



# **Deal or No Deal**

**Ramírez Medina Daniel**

**Semestre 2021-2**

**Marco Antonio Martínez Quintana**

**Estructura de Datos y Algoritmos I**

**Miércoles Agosto 6, 2021**

# Deal or No Deal

El proyecto es un juego llamado Deal or No Deal. En el cual hice uso de todos los conocimientos que adquirí en Fundamentos de Programación. Implemente el uso de librerías, variables, funciones, estructuras y archivos. Esta dividido en muchas funciones para hacer una mejor que el código estuviera más ordenado, además de tener la función main más limpia. En dicha función solo tenemos dos funciones y así se ve muy limpio. Esto fue algo que nuestro profesor del semestre anterior nos enseñó y sugirió implementar para una mejor vista.

Para el uso de las librerías me limite un poco, ya que en el programa que yo utilizo (Xcode) no tiene muchas de la que el profesor nos enseñó o sugirió, sin embargo, adapté mi código para que funcionara de la mejor manera con las librerías que el programa me permitió usar.

Regresando al tema de las funciones tenemos nueve funciones, como ya mencioné dos de ellas se ejecutan en la función principal y las siete restantes van ejecutándose dentro de algunas de las funciones. En el caso de la función inicio nos imprime el título del juego con signos de pesos, rayas y espacios, además el nombre del creador, o sea, yo. Otra de las funciones que están en main es inicio. Aunque la idea era hacer algo tipo retro no pude debido a las limitaciones del programa con las librerías.

Una de las funciones que más dificultad tuve de programar fue juego, ya que se necesitaban hacer muchas excepciones dependiendo el caso dado y en muchas ocasiones al implementar una nueva algunas de las anteriores no funcionaba bien y había algunos errores.

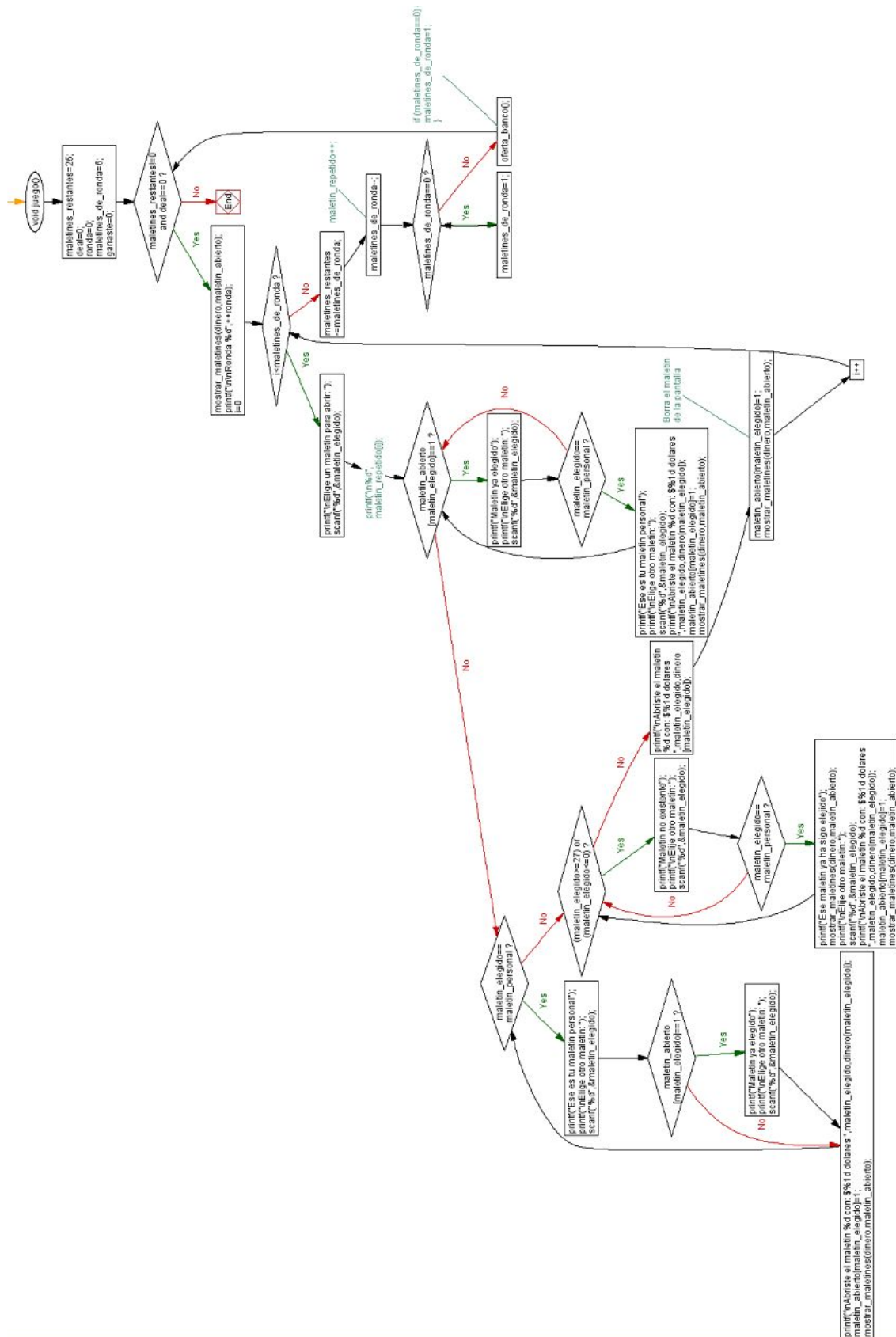
El proyecto fue de tema de entretenimiento. En un futuro tengo la idea de crear videojuegos, creo que fue una buena decision hacer este proyecto para ir practicando y descubriendo nuevas técnicas para programar cada vez más rápido y de forma correcta.

Este juego puede ser una alternativa al juego que existe en la realidad, ya que así tienes la oportunidad de jugar desde tu computadora, aunque eso sí el dinero que ganarás sólo será simbólico y no real. Es muy entretenido y mientras más lo vas jugando más te va gustando. Fue un juego que no conocía y el día que nuestro profesor nos lo sugirió, lo elegí. Al principio parecía complicado, pero no lo fue del todo.

Deal or No Deal es un juego de concurso. Lo comencé a programar el semestre pasado en Fundamentos de Programación, pero tenia algunos fallos y no funcionaba bien. Decidí arreglarlo porque me pareció muy interesante. Fue un proyecto enfocado al entretenimiento. Como ya mencioné fue un proyecto que quise retomar. Es por eso que está hecho en lenguaje C.

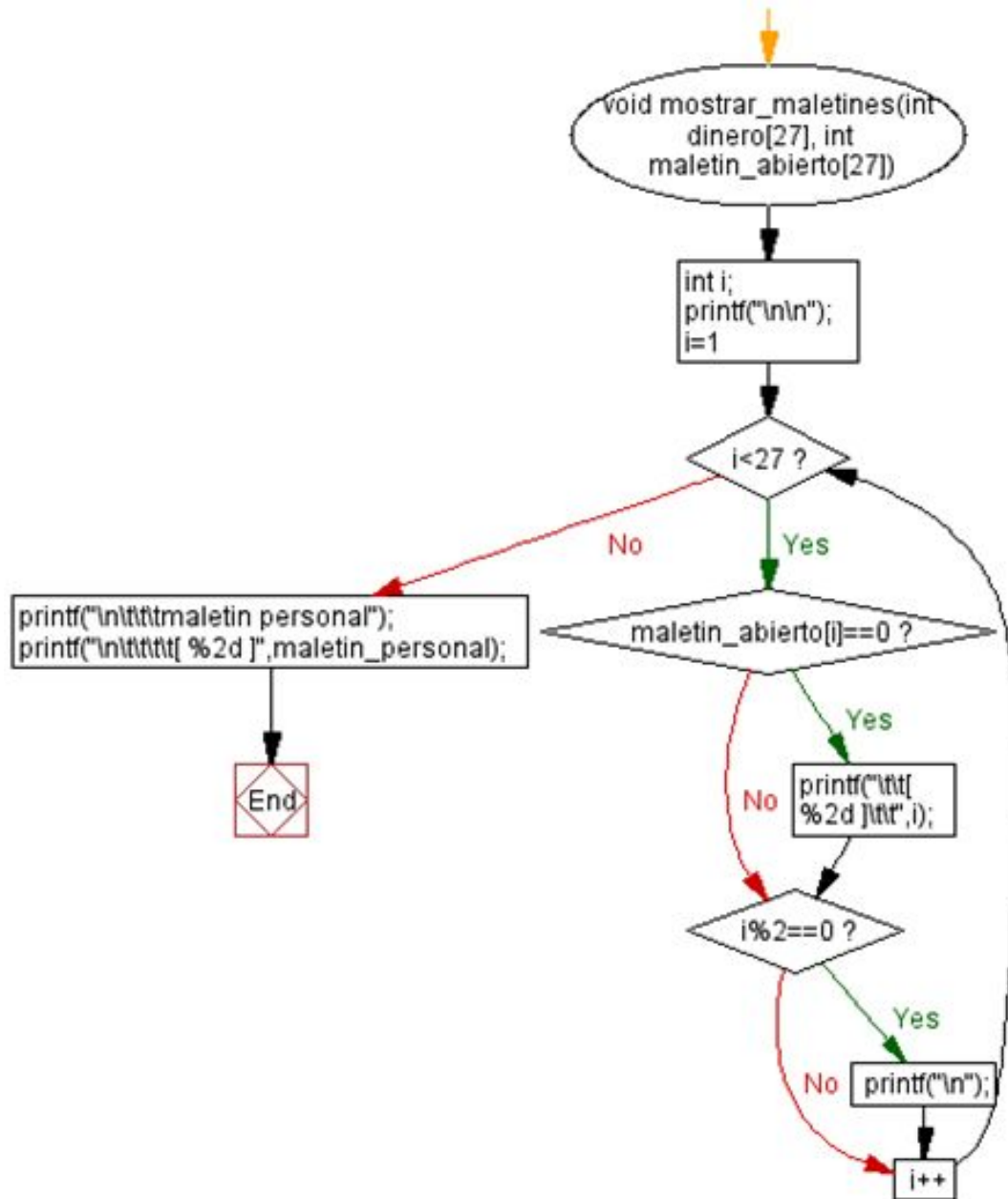
Me divertí mucho a la hora de realizar el proyecto, ver el avance que iba teniendo y al final ver que por fin lo había terminado, fue muy satisfactorio. Siendo honesto no creí que iba a poder realizarlo, pero tuve los conocimientos para hacerlo y con lo reforzado en Estructura de Datos pude corregir todos los errores que tenía.

En esta función del código es donde empiezan las rondas y la elección de los maletines, además hay varios “while” con los que hicimos que no se repitieran los maletines al igual que no se repitiera el maletín personal.

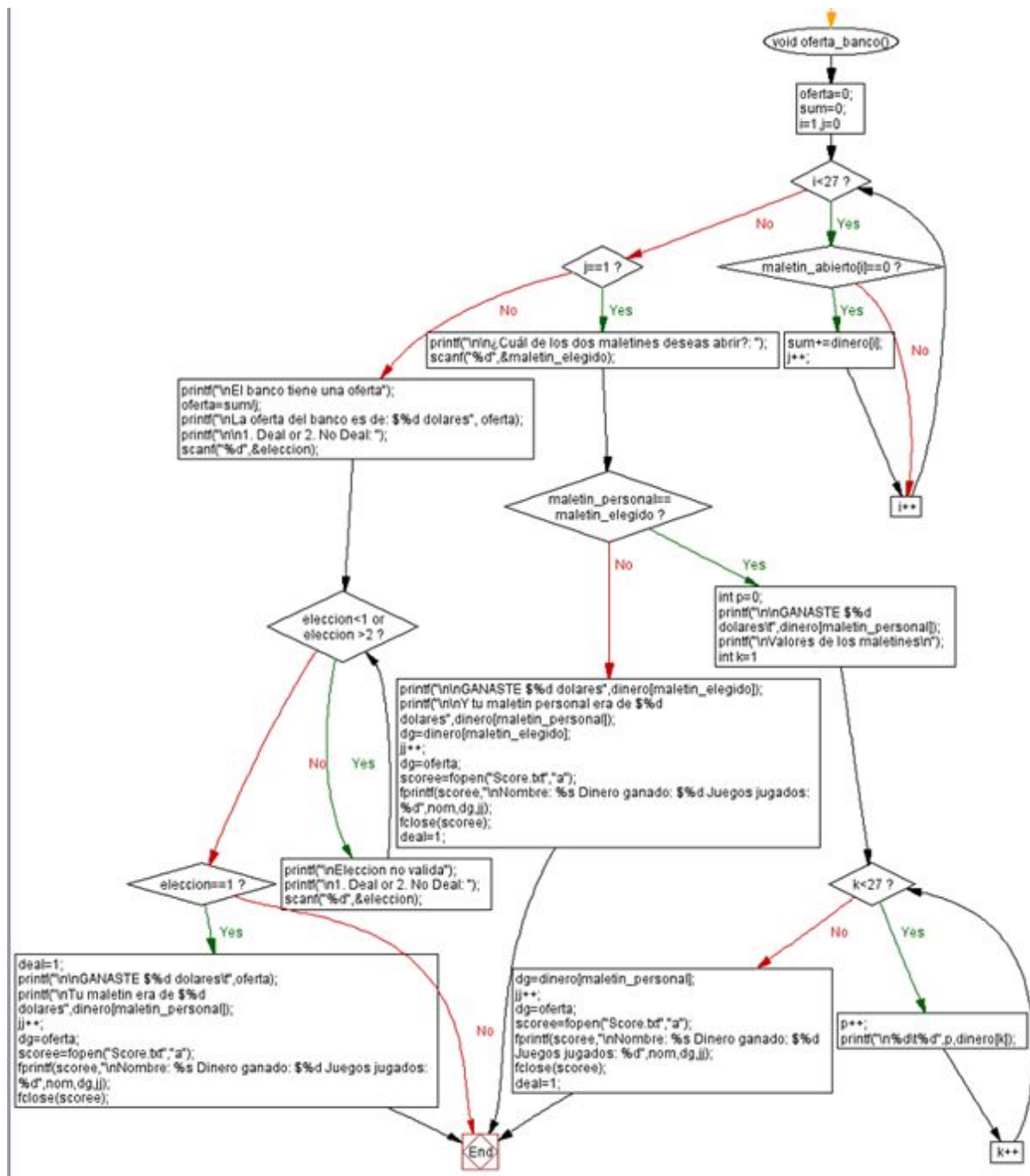


### Mostrar maletines

Esta función lo que hace es mostrarnos los maletines con sus respectivos números de maletín.

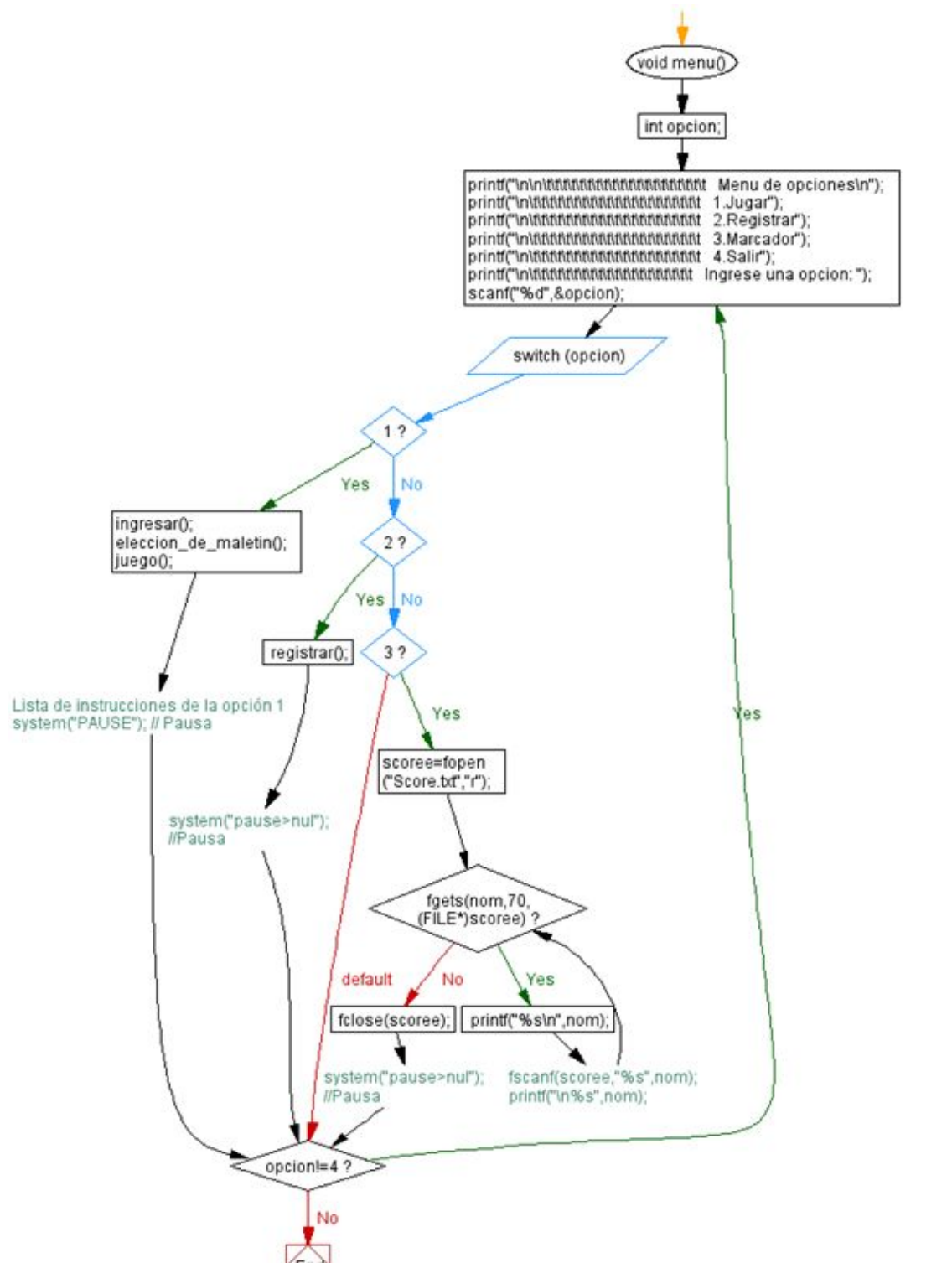


Esta función nos realiza la operación de la oferta del banco, después de que una ronda termina nos la ofrece, si la aceptamos termina y ganamos esa cantidad y si no sigue con las rondas.

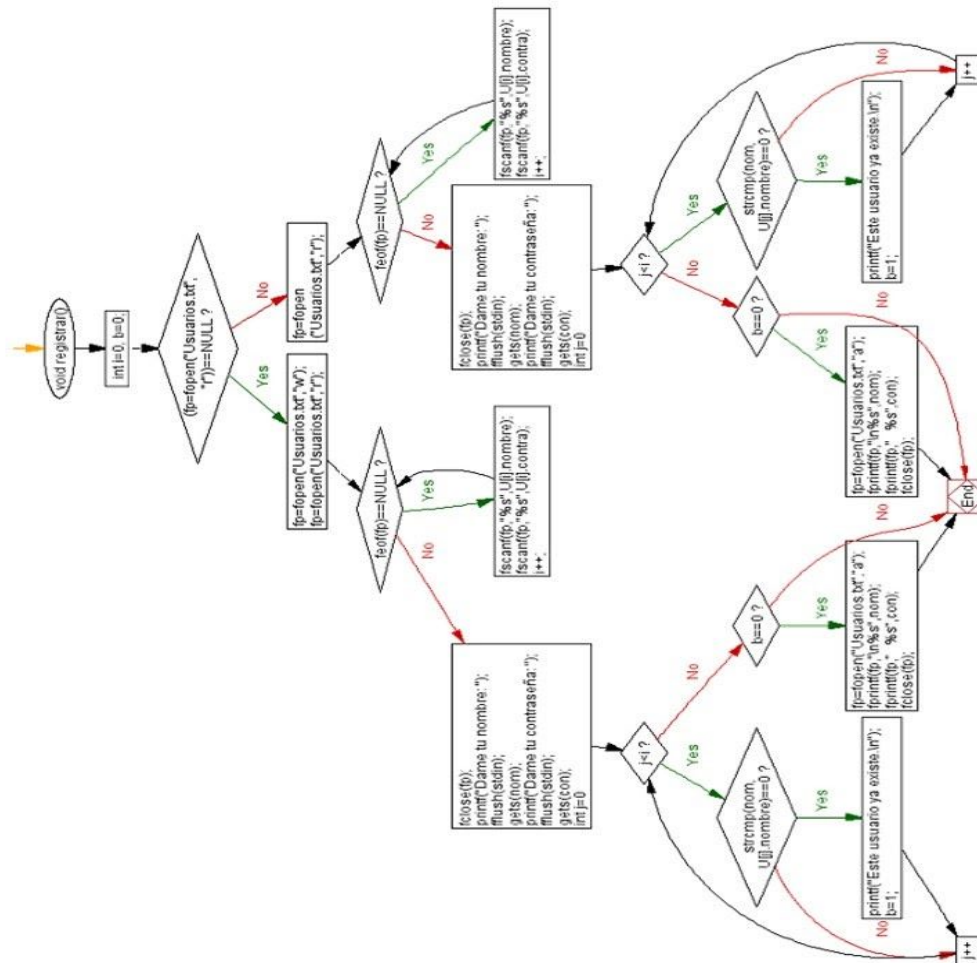


## menú

Esta función nos muestra las diferentes opciones que tenemos para hacer al inicio de juego, como ingresar, registrar o estadísticas y salir.



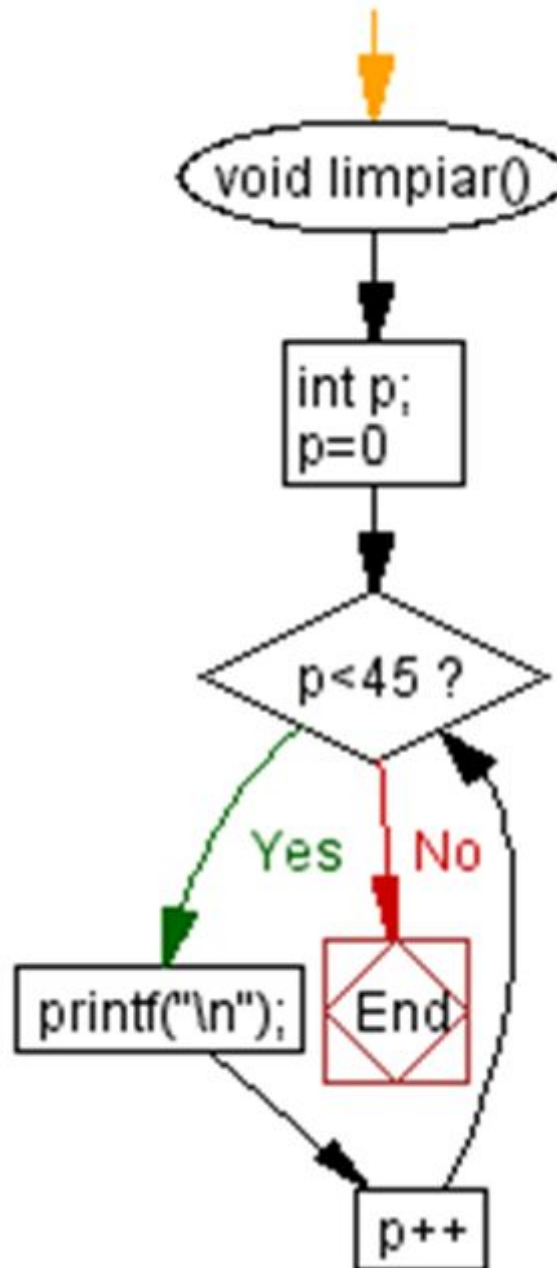
Con esta función se crea un nuevo usuario, le pide elegir un nombre de usuario y una contraseña con la que posteriormente ingresamos al juego.





## limpiar

Esta función lo único que hace es imprimir saltos de línea para simular un limpiador de pantalla, ya que en en programa xcode no funciona la librería "windows.h".



## Ingresar

Con esta función ingresamos para jugar, nos pedirá el usuario y la contraseña que hemos registrado, si no detecta al usuario pedirá que te registres, si la contraseña es incorrecta nos lo dice, pero si todo es correcto nos deja comenzar a jugar.

