

Descripción del Juego

Trivia de My Little Pony:

Este juego te permite ponerte a prueba con preguntas sobre My Little Pony. Responde a 10 preguntas sobre personajes, episodios y eventos del universo de My Little Pony. Dependiendo de cuántas respuestas aciertes, recibirás una evaluación sobre tu conocimiento del mundo de My Little Pony.

Lógica del Juego

El juego es muy sencillo, cada pregunta tiene cuatro opciones de respuesta, pero solo una es la correcta. Usamos arreglos y funciones básicas para organizar y manejar las preguntas y respuestas. Cada pregunta tiene el texto, cuatro opciones y un índice que indica la respuesta correcta

El juego empieza con un mensaje de bienvenida y espera a que presiones un carácter específico para comenzar. Después, el juego te muestra cada pregunta, recoge tu respuesta y verifica si es correcta. Al final, calcula cuántas preguntas acertaste y te da una evaluación.

Explicación de Cómo el Programa Proporciona una Solución Efectiva

El programa comienza con un mensaje de bienvenida que te dice cómo empezar el juego. Una vez que presionas el carácter especificado, el juego te presenta una serie de 10 preguntas sobre My Little Pony. Cada pregunta tiene cuatro opciones, y debes elegir la correcta.

El juego verifica si tus respuestas son correctas y lleva un registro de tu puntaje. Al final de las 10 preguntas, calcula tu porcentaje de aciertos y te da una evaluación basada en tu desempeño. Este enfoque simple y directo hace que el juego sea fácil de entender y jugar

Diagrama de flujo

https://www.canva.com/design/DAGKC9KGsFM/hCE3u_bEESrRG3aaYesFDw/edit?utm_content=DAGKC9KGsFM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Utilización de Variables

El programa usa diferentes tipos de variables para almacenar la información relevante del juego:

- Question questions []: Un arreglo de preguntas que contiene el texto de la pregunta, opciones y la respuesta correcta.
- int score: Almacena el puntaje del usuario.
- char startChar: Almacena el carácter que el usuario debe presionar para comenzar el juego.
- int userAnswer: Almacena la respuesta seleccionada por el usuario para cada pregunta.

Estas variables son utilizadas para gestionar el estado del juego y las interacciones durante la trivia.

Codificación de Condicionales

El uso de condicionales es crucial para manejar las decisiones en el juego:

- **Inicio del juego:** Se utiliza un condicional if para verificar si el usuario ha presionado el carácter correcto para comenzar.
- **Verificación de respuestas:** Se utilizan condicionales if-else para comprobar si la respuesta del usuario es correcta y actualizar el puntaje.
- **Evaluación final:** Se utilizan condicionales if-else para determinar la evaluación final basada en el porcentaje de respuestas correctas.

Conversiones de Datos

El programa no requiere conversiones complejas de datos, ya que utiliza principalmente enteros para las respuestas y cadenas para las preguntas y opciones. La salida de los resultados y mensajes se maneja mediante la función cout, que muestra los valores de las variables en la consola.

```
42  ✓  int startGame() {  
43      int score = 0;  
44      for (const auto& q : questions) {  
45          if (askQuestion(q)) {  
46              score++;  
47          }  
48      }  
49      return score;  
50  }
```

El bucle for en startGame() recorre cada pregunta en questions, usando askQuestion() para que el jugador responda. Si la respuesta es correcta, incrementa el puntaje (score). Al final, devuelve el puntaje total, mostrando cuántas preguntas respondió bien el jugador.