

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA
CALIFORNIA**
Facultad de Ingeniería, Arquitectura y Diseño

Ingeniero en Software y Tecnologías Emergentes

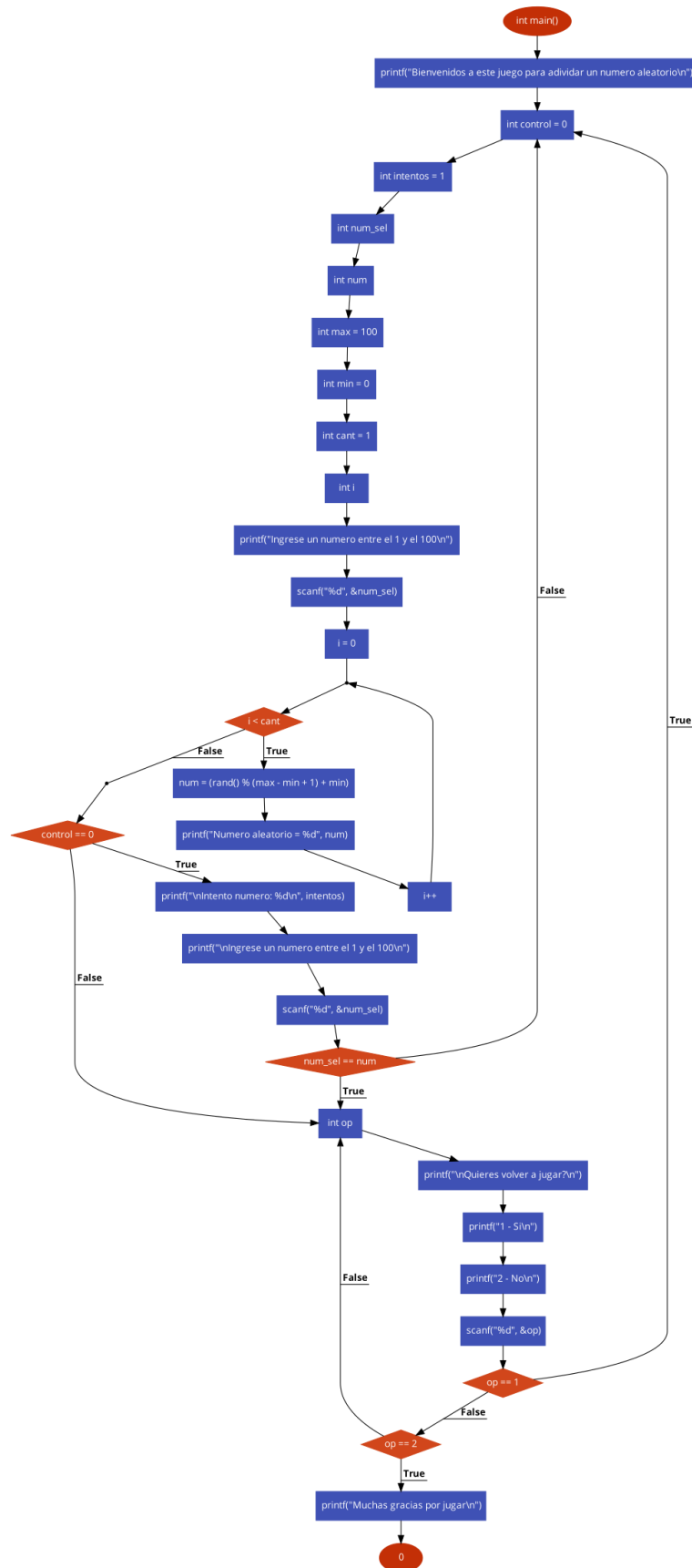


Nombre Alumno:
Eliel Alfonso Ontiveros Ojeda

Grupo:
932

Repositorio:
https://github.com/Eliel-Ontiveros/Practica_2.git

Diagrama de Flujo



Documentación

Este es un código para un juego de adivinanza de números en C. Aquí están mis comentarios:

- inicio: Esta es una etiqueta que marca el inicio del juego.
- adivinanza: Esta es una etiqueta que marca el inicio de la adivinanza.
- `int control = 0`: Esta es una variable de control para el bucle while.
- `int intentos = 1`: Esta variable lleva la cuenta de los intentos del jugador.
- `int num_sel`: Esta variable almacena el número seleccionado por el jugador.
- `int num`: Esta variable almacena el número aleatorio generado por el programa.
- `int max = 100; int min = 0`: Estas variables definen el rango para el número aleatorio.
- `int cant = 1`: Esta variable define la cantidad de números aleatorios a generar.
- `for (i = 0; i < cant; i++)`: Este bucle for genera un número aleatorio.
- `while (control == 0)`: Este bucle while se ejecuta hasta que el jugador adivine el número.

- `if (num_sel == num)`: Si el número seleccionado por el jugador es igual al número aleatorio, el programa va a la etiqueta reinicio.
- `else`: Si el número seleccionado por el jugador no es igual al número aleatorio, el programa va a la etiqueta adivinanza.
- `reinicio`: Esta es una etiqueta que marca el reinicio del juego.
- `int op`: Esta variable almacena la opción seleccionada por el jugador para jugar de nuevo o no.
- `if (op == 1)`: Si el jugador selecciona 1, el programa va a la etiqueta adivinanza.
- `else`: Si el jugador selecciona 2, el programa agradece al jugador y termina. Si el jugador selecciona cualquier otro número, el programa va a la etiqueta reinicio.
- `goto inicio`: Este es el final del programa, pero nunca se alcanza debido a las declaraciones de retorno y goto anteriores.