

Nombre: Luis Fernando González Chávez **No. de Matrícula.:** ZAP408

Materia: Fundamentos de la Programación Grupo: Dev 22-1 Turno: Matutino

Carrera: Ingeniería en Desarrollo de Software Interactivo y Videojuegos

Tema: Adivina Quién **No:** R.1 14

Fecha propuesta: 12/Oct/2021 **Fecha de Entrega:** 6/Oct/2021

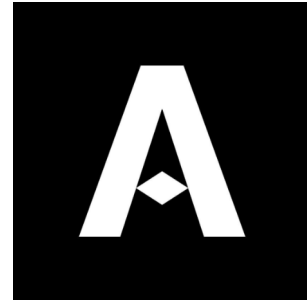
Escuela: Instituto Universitario Amerike **Plantel** Guadalajara

Calle: C. Montemorelos **No:** 3503 **Colonia:** Rinconada de la Calma **C.P.:** 45080

Teléfono: 3336326100 **Ciudad:** Zapopan



Ferchus



Firma del alumno (a)

Firma de revisión fecha

Qué se evalúa:	10 pts.	7 pts.	4 pts.	
Entrega electrónica	Es en tiempo y forma al iniciar la clase. (1 pts.)	Después de 30 minutos de iniciada la clase. (.7 pts.)	Al minuto 40. (Posteriormente ya no se reciben). (.4pts.)	
Del formato.	Cumple con todos los elementos solicitados. (1 pts.)	No cumple con dos elementos solicitados. (.7 pts.)	No cumple con tres o más elementos solicitados. (.4pts.)	
La ortografía.	Tiene dos errores ortográficos. (1 pts.)	Tiene de tres a cuatro errores ortográficos. (.7 pts.)	Tiene cinco o más errores ortográficos. (.4pts.)	
Del tema y objetivo.	La teoría y ejemplos corresponden al tema tratado. (1 pts.)	La teoría o ejemplos no corresponden al tema tratado. (.7 pts.)	La teoría y ejemplos no corresponden al tema tratado. (.4pts.)	
El programa y los cálculos.	Los parámetros y componentes corresponden al 100% de lo planeado. (1 pts.)	El programa arroja un error o componente no corresponden al 100% de lo planeado. (.7 pts.)	El programa arroja dos errores o componentes no corresponden al 100% de lo calculado. (.4pts.)	
Diagramas.	Los diagramas a bloques, de flujo y esquemáticos son acorde al de la práctica y siguen una secuencia lógica. (1 pts.)	Los diagramas a bloques, o de flujo o esquemáticos no son acorde al de la práctica y o no siguen una secuencia lógica. (.7 pts.)	Los diagramas a bloques, de flujo y esquemáticos no son acorde al de la práctica y o no siguen una secuencia lógica. (.4pts.)	
La tabla de valores.	Los valores calculados y medidos presentan una desviación máxima del 10%. (1 pts.)	Los valores calculados y medidos presentan una desviación máxima del 15%. (.7 pts.)	Los valores calculados y medidos presentan una desviación máxima del 20%. (.4pts.)	
Las observaciones y conclusiones.	Son específicas y congruentes con la práctica. (1 pts.)	Las observaciones o conclusiones son específicas y congruentes con la práctica. (.7 pts.)	Las observaciones y las conclusiones no son específicas y congruentes con la práctica. (.4pts.)	
Bibliografía.	Es acorde al (los) tema (s) tratado (s) y está completa (1 pts.)	Es acorde a algún (os) tema (s) tratado (s), le falta algún elemento que la conforman (.7 pts.)	No es acorde al (los) tema (s) tratado (s), le faltan 2 elementos que la conforma (.4pts.)	
Fuentes de consulta.	Es acorde al (los) tema (s) tratado (s) (1 pts.)	Es acorde a algún (os) tema (s) tratado (s) (.7 pts.)	Es acorde a algún (los) tema (s) tratado (s) (.4pts.)	

Nombre: Luis Fernando González Chávez

Tema: Adivina Quién

No. T-13

Página 1

Índice

Teoría 3

Cálculos 3

Diagramas 3

Tabla (comparativa) 4

Bibliografía 6

Fuentes de consulta 6

Tabla (comparativa)

Acción	Expectativa	Resultado	Conclusión
Llegar a Sally	Llega a Sally cuando azulMujer == 1.	Llega a Sally cuando azulMujer == 1.	Funciona correctamente.
Llegar a Lizzie	Llega a Lizzie cuando viejo == 1.	Llega a Lizzie cuando viejo == 1.	Funciona correctamente.
Llegar a Flo	Llega a Flo cuando viejo == 0.	Llega a Flo cuando viejo == 0.	Funciona correctamente.
Llegar a Ramón	Llega a Ramón cuando jeepEjercito == 0.	Llega a Ramón cuando jeepEjercito == 0.	Funciona correctamente.
Llegar a Sargento	Llega a Sargento cuando jeepEjercito == 1.	Llega a Sargento cuando jeepEjercito == 1.	Funciona correctamente.
Llegar a Fillmore	Llega a Fillmore cuando hippie == 1.	Llega a Fillmore cuando hippie == 1.	Funciona correctamente.
Llegar a Sheriff	Llega a Sheriff cuando policía == 1.	Llega a Sheriff cuando policía == 1.	Funciona correctamente.
Llegar al Rayo McQueen	Llega al Rayo McQueen cuando dinoco == 0.	Llega al Rayo McQueen cuando dinoco == 0.	Funciona correctamente.
Llegar a Strip Weathers	Llega a Strip Weathers cuando dinoco == 1.	Llega a Strip Weathers cuando dinoco == 1.	Funciona correctamente.
Llegar a Doc Hudson	Llega a Doc Hudson cuando retiro == 1.	Llega a Doc Hudson cuando retiro == 1.	Funciona correctamente.
Llegar a Chick Hicks	Llega a Chick Hicks cuando bigote == 1.	Llega a Chick Hicks cuando bigote == 1.	Funciona correctamente.
Llegar a Luigi	Llega a Luigi cuando azulItaliano == 0.	Llega a Luigi cuando azulItaliano == 0.	Funciona correctamente.

Llegar a Guido	Llega a Guido cuando azulItaliano == 1.	Llega a Guido cuando azulItaliano == 1.	Funciona correctamente.
Llegar a Mate	Llega a Mate cuando oxidado == 1.	Llega a Mate cuando oxidado == 1.	Funciona correctamente.

Bibliografía

Stroustrup, B. (2013). 2.2 The Basics. En The C++ Programming Language (4th ed., p. 273). Addison-Wesley Professional.

Fuentes de consulta

Microsoft. (2020a, octubre 2). if-else statement (C++). Microsoft Docs.

<https://docs.microsoft.com/en-us/cpp/cpp/if-else-statement-cpp?view=msvc-160>

Chick Hicks | *Disney Wiki* | *Fandom*. (s. f.). Disney Wiki. Recuperado 7 de octubre de 2021, de https://disney.fandom.com/es/wiki/Chick_Hicks

Doc Hudson | *Disney Wiki* | *Fandom*. (s. f.). Disney Wiki. Recuperado 7 de octubre de 2021, de https://disney.fandom.com/es/wiki/Doc_Hudson

Fillmore (Cars) | *Disney Wiki* | *Fandom*. (s. f.). Disney Wiki. Recuperado 7 de octubre de 2021, de [https://disney.fandom.com/es/wiki/Fillmore_\(Cars\)](https://disney.fandom.com/es/wiki/Fillmore_(Cars))

Flo | *Disney Wiki* | *Fandom*. (s. f.). Disney Wiki. Recuperado 7 de octubre de 2021, de <https://disney.fandom.com/es/wiki/Flo>

Guido | *Disney Wiki* | *Fandom*. (s. f.). Disney Wiki. Recuperado 7 de octubre de 2021, de <https://disney.fandom.com/es/wiki/Guido>

Lizzie (Cars) | *Disney Wiki* | *Fandom*. (s. f.). Disney Wiki. Recuperado 7 de octubre de 2021, de [https://disney.fandom.com/es/wiki/Lizzie_\(Cars\)](https://disney.fandom.com/es/wiki/Lizzie_(Cars))

Luigi | *Disney Wiki* | *Fandom*. (s. f.). Disney Wiki. Recuperado 7 de octubre de 2021, de <https://disney.fandom.com/es/wiki/Luigi>

Mate | *Disney Wiki* | *Fandom*. (s. f.). Disney Wiki. Recuperado 7 de octubre de 2021, de <https://disney.fandom.com/es/wiki/Mate>

Ramón | *Disney Wiki* | *Fandom*. (s. f.). Disney Wiki. Recuperado 7 de octubre de 2021, de <https://disney.fandom.com/es/wiki/Ram%C3%B3n>

Rayo McQueen | *Disney Wiki* | *Fandom*. (s. f.). Disney Wiki. Recuperado 7 de octubre de 2021, de https://disney.fandom.com/es/wiki/Rayo_McQueen

El Rey (Cars) | Disney Wiki | Fandom. (s. f.). Disney Wiki. Recuperado 7 de octubre de 2021, de [https://disney.fandom.com/es/wiki/El_Rey_\(Cars\)](https://disney.fandom.com/es/wiki/El_Rey_(Cars))

Sally Carrera | Disney Wiki | Fandom. (s. f.). Disney Wiki. Recuperado 7 de octubre de 2021, de https://disney.fandom.com/es/wiki/Sally_Carrera

Sargento (Cars) | Disney Wiki | Fandom. (s. f.). Disney Wiki. Recuperado 7 de octubre de 2021, de [https://disney.fandom.com/es/wiki/Sargento_\(Cars\)](https://disney.fandom.com/es/wiki/Sargento_(Cars))

Sheriff (Cars) | Disney Wiki | Fandom. (s. f.). Disney Wiki. Recuperado 7 de octubre de 2021, de [https://disney.fandom.com/es/wiki/Sheriff_\(Cars\)](https://disney.fandom.com/es/wiki/Sheriff_(Cars))