

**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:** Historia Narrada en consola **No:** R.1 23

**Fecha propuesta:** 30/Nov/2021      **Fecha de Entrega:** 30/Nov/2021

**Escuela:** Instituto Universitario Amerike      **Plantel** Guadalajara

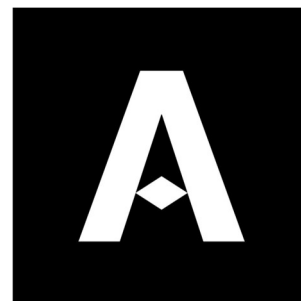
**Calle:** C. Montemorelos      **No:** 3503      **Colonia:** Rinconada de la Calma      **C.P.:** 45080

**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:** Historia Narrada en consola

**No.** T-23

**Página** 1

## Índice

Guión 3

Teoría 11

Cálculos 11

Comprobación de números 11

Diagramas 11

Tabla (comparativa) 12

Bibliografía 13

Fuentes de consulta 13

Proyecto en GitHub 13

## Guión

### Introducción

Despiertas muy cansado, tus ojos se sienten pesados y tu cabeza duele un poco. Miras a tu alrededor y parece que te quedaste dormido en medio de un bar, pero no lo reconoces.

En medio de tu confusión escuchas un tono de llamada. Sientes una vibración en tu bolsillo, es tu celular. Al observar la pantalla, notas que es un número desconocido, por lo que dudas si contestar o no.

### Opciones:

#### **Decisión 1-A (Contestas el celular)**

Te gana la curiosidad y decides contestar el celular. Escuchas una voz extraña que no logras reconocer. La persona te pide que te encuentres con ella en el callejón que se encuentra atrás del bar.

#### **Decisión 2-A (Aceptas el encuentro)**

Definitivamente es un pedido muy raro, pero te intriga demasiado. Entiendes que puede ser peligroso, pero aun así, no te importa. Decides aceptarlo y vas caminando al callejón.

Al llegar ves una figura encapuchada muy misteriosa. Inicialmente, guardas una cierta distancia entre tú y ella, pero esta se termina poniendo justo en frente de ti y te susurra “En mi bolsillo derecho tengo un arma de fuego cargada y con un silenciador, en el otro tengo una tarjeta de débito con 45.6 billones de wones surcoreanos.” La figura te muestra su tarjeta, pone su arma en tu mano derecha y la posiciona para que le dispires en la cabeza. “Ahora mi arma está en tus manos, y si jalas el gatillo, la tarjeta también lo estará.”

¿Lo harás?

#### **Decisión 3-A (Jalas el gatillo)**

La oferta es demasiado buena como para rechazarla. Por un breve instante ignoras todos los valores que se te inculcaron cuando eras niño, cierras los ojos y jalas el gatillo. Se escucha un disparo silenciado y mantienes los ojos cerrados por unos cuantos segundos. Con mucho miedo de qué ibas a ver, abres los ojos a la sorpresa de que la figura no estaba muerta, seguía de pie, en la misma posición.

Observas la pistola y te percatas que saliendo de la boquilla hay un bandera que dice “BANG!”. La figura entonces dice: “Te ves bastante confundido. ¿Realmente pensaste que te iba a dar una tarjeta con 45.6 billones de wones? Wow, no puedo creerlo, pensé que habías cambiado, ahora veo que eres el mismo de siempre... Jesse”. La figura saca una pistola de verdad de su bolsillo trasero y te dispara justo en la frente.

Mueres instantáneamente.

*Trailer de Squid Game temporada 2 100% Real no fake Ending*

### **Decisión 3-B (No jalas el gatillo)**

Por más tentadora que parece la oferta, no la puedes aceptar. Amablemente le dices a la persona que tendrás que rechazar su pedido y tiras la pistola. Por un momento hay un silencio profundo, pero notas algo raro, la persona está sonriendo. Es entonces cuando dice lo siguiente: “Vaya, vaya, vaya. Por fin lo lograste, eres un hombre completamente distinto” La figura se quita la capucha y da lugar al mayor plot twist de la historia, ¡ERA HANK DE BREAKING BAD TODO ESTE TIEMPO! Da una pausa breve y te dice “Por fin lo logré, Jesse, Walter White está tras las rejas y se pudrirá ahí hasta que llegue al infierno. Solo me quedaba determinar qué iba a hacer contigo, pero ya lo tengo claro, te dejaré en paz. Vamos, sigue con tu vida, Jesse. Disfruta tu libertad.”

*Ozymandias no existe, son los papás Ending*

### **Decisión 2-B [1-B v2] (Rechazas el encuentro)**

Cuelgas el teléfono inmediatamente. Nadie aceptaría un pedido como ese, ¿Qué, cree que estás loco? Miras la hora y vez que apenas son las 9 PM. Le preguntas al barman si pasan camiones que vayan por tu casa cerca del bar y te dice que pasan

dos justo afuera, el 420 en la calle de la izquierda y el C-69 en la de la derecha. Le agradeces y pagas la cuenta. Sales del bar, pero no sabes si tomar un Uber/taxi o arriesgarte a ir en camión y perderte.

### **Decisión 1-B (No contestas el celular)**

Estás demasiado perdido como para contestarle a un desconocido. Decides no contestar y volver a casa lo más rápido posible. Miras la hora y vez que apenas son las 9 PM. Le preguntas al barman si pasan camiones que vayan por tu casa cerca del bar y te dice que pasan dos justo afuera, el 420 en la calle de la izquierda y el C-69 en la de la derecha. Le agradeces y pagas la cuenta. Sales del bar, pero no sabes si tomar un Uber/taxi o arriesgarte a ir en camión y perderte.

Opciones:

### **Decisión 2-C (Vas en Uber/taxi)**

Aunque sabes que no tienes mucho dinero después de gastar tanto dinero en el Free Fire, decides que vale la pena para asegurarte de llegar a casa, pero no sabes si irte en Uber o simplemente pedir un taxi a tu casa. Un taxi puede pasar muy rápido, pero no será tan seguro como un Uber.

Opciones:

### **Decisión 3-E (Vas en Uber)**

Decides mejor pedir un Uber y pagar el precio. Tarda un poco en llegar, pero cuando lo hace, sabes que va a ser un camino cómodo y libre de preocupaciones. Utilizas la aplicación para mandarle tu ubicación a tu familia y le pides al conductor que te despierte cuando lleguen.

Te sientes muy cansado, por lo que no tardas mucho en quedarte dormido. Empiezas a soñar con que estás a punto cumplir tu propósito de vida, descubrir la fecha de nacimiento de tu coordinador de carrera, Mauricio Cabrera. Lamentablemente, antes de que puedas alcanzar la gloria, el conductor te despierta.

Aún norteadísimo, el conductor te dice “Serán \$213,086 pesos”. “No puede ser”, piensas, “es exactamente lo que me costó mi casa del INFONAVIT”. ¿Qué harás en esta situación?

Opciones:

**Decisión 4-I (Pagas los altos costos de Uber con las escrituras de tu casa)**

Como no tenías suficiente dinero como para pagarle al Uber, decides utilizar tu casa como forma de pago. Como no tienes dónde pasar la noche, terminas trabajando tiempo extra como conductor de Uber para poder pagar la renta de un departamento pequeño.

*Sin casa y en deuda con el Coppel Ending*

**Decisión 4-J (Sales corriendo del Uber sin pagar)**

No tienes dinero para pagar el viaje de Uber, pero tampoco quieres dar tu casa como método de pago, por lo que decides salir corriendo lo más rápido posible. Al ver esto, el Uber se enoja, sale de su coche y saca una bazuca de la cajuela. Espera a que entres a tu casa y le dispara un misil. No solo terminas perdiendo tu casa, sino que pierdes la vida.

*Al menos ya no estoy en deuda con el Coppel Ending*

**Decisión 3-F (Vas en taxi)**

Entiendes que puede ser menos seguro, pero no te importa, quieres llegar a tu casa lo más pronto posible. Casi inmediatamente pasa un taxi y te recoge.

Durante el camino, el taxi no para de hablar de como “Los &”#%\$ de Uber no dejan de robarnos el trabajo”. Ya lleva horas y horas sin parar. Francamente, estás harto, y no sabes qué hacer al respecto. Sigues sin reconocer ninguna calle, parece que esta noche te alejaste mucho de tu hogar.

Ya te dejó de importar si llegas a casa o no, lo único que quieres es que se calle y deje de dar lata con su amor platónico no correspondido disfrazado de odio hacia los conductores de Uber.

Opciones:

#### **Decisión 4-K (Le pides al taxi si puede guardar silencio)**

Crees que puede ser un poco grosero, pero no te importa, ya estás al borde. Al escucharte, el taxista gira su cuello 540° y te dice con una voz satánica “¡Sabía que eras un Ubermano, FUERA DE ESTE MUNDO!”. De la nada, sientes cómo tu cuerpo empieza a arder. Miras abajo y ves que literalmente estás en llamas. Antes de poder preguntarle al taxista sobre qué estaba pasando, parpadeas e inmediatamente eres transportado al inframundo, donde todos los tax-haters (de taxis, no de impuestos) terminan.

*Bad Ending*

#### **Decisión 4-L (Le dices al taxi que lo comprendes y que tú también odias a los de Uber)**

Sientes que si le sigues al juego, va a calmarse y dejará de hablar. Después de decirle que también odias a los de Uber el taxista para su coche, y sin voltear atrás te dice “Sabía que eras un buen hijo de Dios, es hora de que vayas al paraíso”. Empiezas a escuchar voces angelicales y tu cuerpo empieza a elevarse, saliendo por el quema cocos. Una figura majestuosa se alcanza a ver a lo lejos del cielo. Se acerca a tí y te dice “Hijo mío, haz llegado muy lejos, es hora de que sepas la verdad... [REDACTED]”. Felicidades, lo lograste, por fin sabes la fecha de cumpleaños del coordinador de tu carrera, Mauricio Cabrera.

*Good Ending*

#### **Decisión 2-D (Vas en camión)**

Hoy amaneciste tacaño. No tienes idea de cuánto va a tardar en pasar uno de los dos camiones ni cuánto se vaya a demorar por las paradas, pero estás decidido a no

pagar el viaje en uber/taxi. Ahora lo único que te falta decidir es cuál de los dos camiones esperar.

### **Decisión 3-G (Esperas el 420)**

Recuerdas las letras del gran Babo “4:20 de la madrugada, la hora adecuada”. Nunca entendiste para qué era adecuada, pero sabes que es parte del Cartel de Santa, y Santa quiere siempre lo mejor para sus creyentes.

Cuando por fin pasa el camión, te subes y notas que todos abordo llevan lentes de sol facheros facheritos. Primero piensas “Diablos, no recibí el fax en el que avisaban que era noche de drip camionero”, pero el conductor, en vez de darte tu ticket se quita los lentes, revelando que no es nadie más ni nadie menos que la mismísima rata con tiner. De la nada saca un porro y dice “¿Quieres?”.

Opciones:

### **Decisión 4-M (Aceptas el toque)**

Agarras el porrito y te das el toque más intenso de tu vida. La rata con tiner te da unos lentes de sol y te dice “Bienvenido a la secta marihuanera”. Extrañamente, se te quitan todas las ganas de volver a casa. “Este es mi nuevo hogar”, es lo que piensas.

Pierdes la noción del tiempo. ¿Cuánto tiempo has estado dentro de ese camión? ¿Un minuto? ¿Una hora? ¿Un año? No lo sabes, pero no te importa, nunca vas a salir de ahí.

*Secta Marihuanera Ending*

### **Decisión 4-N (Rechazas el toque)**

Por más tentado que te ves de darte un trip con la rata con tiner y con toda la pena del mundo, rechazas el toque. De forma extraordinaria, todo a tu alrededor se oscurece totalmente. “¿Qué está pasando?” Te preguntas. De repente, empiezas a escuchar aplausos y se prenden unas luces. Mirando a tu alrededor te das cuenta que estás rodeado de



todos tus amigos, los cuales te empiezan a decir “¡Felicidades!”. Te sientes extasiado. Sonrojado, no sabes qué decir mas que “Gracias”.

A mi padre, gracias. A mi madre, adiós. Y a todos los niños... ¡Felicidades!

*Plagio Otaku Ending*

### **Decisión 3-H (Esperas el C-69)**

No sabes por qué, pero te da mucha risa el número 69 y decides tomar ese camión. Cuando por fin llega, vez que no es un camión normal. A diferencia de los demás, este parece más un camión escolar pintado de azul. No sabes por qué, pero tiene un globo aerostático en el techo. Al subirte, te das cuenta que el conductor es el increíble Tyler “Ninja” Blevins, famoso streamer del gran éxito Fortnite: Battle Royale. Los pasajeros son todos niños chiquitos con playeras de la franquicia y cada uno de ellos está tratando de recrear uno de los bailes del juego.

En vez de seguir con la ruta, Ninja te pregunta “Where we dropping boys?!”. Le respondes que vas a tu casa. Inmediatamente sientes cómo el camión empieza a elevarse y en muy poco tiempo ya están flotando por los cielos.

Pasan unos cinco minutos y el camión empieza a descender. ¡Sorpresa! El camión terminó siendo muy rápido, ¡Y además te está dejando justo enfrente de tu casa! Estás listo para bajarte... solo tienes una última decisión que tomar.

### **Decisión 4-O (Agradeces al camionero)**

Tuviste un excelente viaje, y crees que es adecuado agradecerle a Ninja por su servicio, pues, después de todo, no solo te trajo hasta tu casa, ¡Sino que lo hizo en tiempo récord! Das las gracias al camionero y bajas con la sonrisa más grande del mundo, pero antes de que puedas sacar las llaves de la casa escuchas a los niños del camión salir. Llegan corriendo contigo y te empiezas a golpear y hacer bailes de Fortnite alrededor tuyo.

Casi a punto de desmayarte, escuchas a Ninja gritar “¡Hey, déjenlo en paz!”. Los golpes paran, y por un breve momento, te sientes aliviado, pero luego, Ninja se te acerca y te dice “Creo que no lo entiendes, niño, ¡Acabas de hacer una referencia a Fortnite!” después saca un pico de la cajuela del camión y te lo clava en el cráneo, matándote inmediatamente.

*We like Fortnite Ending*

#### **Decisión 4-P (No agradeces al camionero)**

Tuviste un excelente viaje, y crees que es adecuado agradecerle al camionero por su servicio, pero... no es cualquier conductor de autobus... es Tyler “Ninja” Blevins, tu celebrity crush más grande, tu Ultimate Bias, vaya. Esta será la primera y muy probablemente única ocasión en la que puedas decirle lo que realmente sientes. En vez de bajar por la puerta del autobús, vas directo al asiento de conductor y dices lo siguiente:

“¿Ninja... te casarías conmigo?”

Ninja te responde con un “THE FUCK YOU SAY TO ME YOU LITTLE SHIT? AHAHAHAHAHAHA! How are you- how are you not in fucking school? You kiss your mother with that mouth? It’s called you- it’s called you kiss your mother with that fucking mouth? Huh? Huh? AHAHAH he so AHAH AH AHAHAHAHA- because the fucking youth of society- AYAHAHAHAHA AHAYAYO- YOU SHUT UP WHEN I’M TALKING TO YOU- YOU SHUT YOUR MOUTH!... Sí”. “Classic Ninja” Piensas mientras te limpias las lágrimas de alegría.

Y vivieron felices por siempre.

“- *Espera, ¡¿ESTE JUEGO TERMINÓ SIENDO UN SIMULADOR DE CITAS?!*

- *Always has been” Ending*

## Teoría

Tenemos que hacer un programa que nos permita mostrar una historia con varias ramificaciones. El jugador puede decidir entre dos opciones que alterarán el resultado final.

En este proyecto tan solo tendremos que usar condiciones de if-else para hacer la rama de decisiones que toma uno en el juego. Para tomar los datos podemos usar un simple loop de while que ejecute std::cin hasta que obtenga uno de dos números: 1 o 2.

## Cálculos

Comprobación de números:

```
do {  
    std::cout << "\nIntroduce tu respuesta: ";  
    std::cin >> x;  
    if (x != 1 && x != 2)  
    {  
        std::cout << "Número inválido. Intenta otra vez." << std::endl;  
    }  
} while (x != 1 && x != 2);
```

## Diagramas

<https://drive.google.com/file/d/19MGbmNUO6muFi9BP29SzC9LVtPf71Xq0/view?usp=sharing>

Tabla (comparativa)

Acción	Expectativa	Resultado	Conclusión
<b>Comprobación de números</b>	Si el usuario introduce un número diferente a 1 o 2 se le pedirá que vuelva a introducir un número hasta que sea válido.	Si el usuario introduce un número diferente a 1 o 2 se le pide que vuelva a introducir un número hasta que sea válido.	Funciona correctamente.
<b>Ramificación de decisiones</b>	Las decisiones que tome el usuario dentro del programa corresponderán a las planteadas en el guion original.	Las decisiones que toma el usuario dentro del programa corresponden a las planteadas en el guion original.	Funciona correctamente.
<b>Mostrar final</b>	Una vez que el usuario llegue al final de las ramas de la historia se le mostrará el nombre del final que obtuvo y terminará el programa.	Una vez que el usuario llega al final de las ramas de la historia se le muestra el nombre del final que obtuvo y termina el programa.	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

cmc. (s. f.). *What does '\0' mean?* py4u.net. <https://www.py4u.net/discuss/80645>

Coding Ideas. (2021, 13 junio). *Display string 1 by 1 letter in c++ language.* #shortsvideo #short. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=eZzl6X-5h9Y>

## Proyecto en GitHub

[https://github.com/Zap408/ZAP408\\_Proyecto1\\_HistoriaNarrada](https://github.com/Zap408/ZAP408_Proyecto1_HistoriaNarrada)