**Practica 1 : Juego del ahorcado**

**Introducción:**

Hola, mi nombre es francisco cornejo pacheco. En este video presentare la práctica número 1 de la materia lenguaje c, impartida por el profesor Victor Velazquez.

El propósito de esta práctica es desarrollar un programa en C que permita jugar al clásico juego del ahorcado. Este juego consiste en adivinar una palabra oculta, letra por letra, antes de que se complete un número determinado de intentos fallidos.

**Objetivos:**

**Objetivo Principal:**

Desarrollo del programa: "El objetivo principal es implementar un programa en C que simule el juego del ahorcado, permitiendo a los usuarios interactuar con el juego a través de la consola."

**Objetivos Específicos:**

* Utilizar estructuras de datos adecuadas y manejo eficiente de strings para almacenar y manipular la palabra secreta y las letras adivinadas."
* Implementar la lógica del juego, incluyendo la verificación de letras, el conteo de intentos fallidos y la detección de la victoria o derrota."
* Crear una interfaz de usuario clara en la consola, usando gotoxy, que permita a los jugadores interactuar con el juego de manera intuitiva.

**Metodología**

**Preparación del Entorno de Desarrollo**

* Para comenzar, necesite un compilador de C y un entorno de desarrollo integrado (IDE) , yo utilice GCC y Visual Studio Code.

**Diseño del Programa**

* Dividi el programa en dos archivos header, uno con funciones para dibujar en la consola utilizando gotoxy, y otro archivo con funciones relacionadas a la lógica del juego.
* Dividí el programa en funciones para mantener el código organizado y modular. Esto incluye funciones para inicializar el juego, manejar la lógica de adivinanza, actualizar el estado del juego y mostrar la interfaz de usuario.
* Definimos las variables necesarias, como la palabra secreta, el número de intentos permitidos, las letras adivinadas y las letras incorrectas.

**Practica 2 : Juego Simon**

**Introducción:**

Hola, mi nombre es francisco cornejo pacheco. En este video presentare la práctica número 2 de la materia lenguaje c, impartida por el profesor Victor Velazquez.

El propósito de esta práctica es desarrollar un programa en C que permita jugar al clásico juego Simon. Este juego consiste en memorizar y reproducir una secuencia de colores que se va incrementando en dificultad a medida que el jugador avanza.

**Objetivos:**

**Objetivo Principal:**

El objetivo principal es implementar un programa en C que simule el juego Simon, permitiendo a los usuarios interactuar con el juego a través de la consola.

**Objetivos Específicos:**

* Utilizar estructuras de datos para almacenar y manipular la secuencia de colores.
* Implementar la lógica para generar la secuencia, verificar las entradas del usuario y determinar si la secuencia se repite correctamente.
* Crear una interfaz de usuario clara en la consola que permita a los jugadores interactuar con el juego de manera intuitiva.
* Gestionar los tiempos para mostrar la secuencia y esperar la respuesta del jugador.

**Metodología**

**Preparación del Entorno de Desarrollo**

* Para comenzar, necesite un compilador de C y un entorno de desarrollo integrado (IDE) , yo utilice GCC y Visual Studio Code.

**Diseño del Programa**

* Reutilice el archivo header *“interfaces.h”* que cree y utilice en la practica 1, para dibujar interfaces con gotoxy, y asi agilizar el desarrollo centrándome en desarrollar la lógica del juego.
* Dividi el programa en funciones para mantener el código organizado y modular. Esto incluye funciones para inicializar el juego, generar y mostrar la secuencia, leer la entrada del usuario, verificar la secuencia y dibujar las interfaces y pantallas del juego.

**Practica 3 : Estructura de datos**

**Introducción:**

Hola, mi nombre es francisco cornejo pacheco. En este video presentare la práctica número 3 de la materia lenguaje c, impartida por el profesor Victor Velazquez.

El propósito de esta práctica es desarrollar un programa en C que permita gestionar un conjunto de contenido multimedia, como películas y series, almacenando su información en una estructura de datos.

**Objetivos:**

**Objetivo Principal:**

El objetivo principal es implementar un programa en C que gestione una colección de contenido multimedia, permitiendo agregar, modificar, eliminar, listar y buscar elementos a través de la consola.

**Objetivos Específicos:**

* Utilizar estructuras de datos adecuadas para almacenar la información de las películas y series, incluyendo clave, título, categoría y tipo."
* Implementar funciones específicas para cada operación del programa, manteniendo el código modular y organizado."
* Crear una interfaz de usuario clara en la consola que permita a los usuarios interactuar con el programa de manera intuitiva."
* Asegurar que las entradas del usuario sean válidas y manejar errores de entrada de manera adecuada."

**Metodología**

**Preparación del Entorno de Desarrollo**

* Para comenzar, necesite un compilador de C y un entorno de desarrollo integrado (IDE) , yo utilice GCC y Visual Studio Code.

**Diseño del Programa**

* Dividí el programa en funciones para mantener el código organizado y modular. Estas funciones incluyen insertar, borrar, modificar, listar y buscar elementos, así como funciones auxiliares para leer y validar entradas del usuario.
* Defini una estructura llamada Multim que contiene los campos clave, título, categoría y tipo para almacenar la información de cada contenido multimedia.

Practica 4 : Archivos

**Introducción:**

Hola, mi nombre es Francisco Cornejo Pacheco. En este video presentaré la práctica número 4 de la materia Lenguaje C, impartida por el profesor Victor Velázquez.

El propósito de esta práctica es desarrollar un programa en C que permita gestionar información de clientes bancarios almacenada en un archivo binario, proporcionando funcionalidades para crear, respaldar, insertar, borrar, modificar y listar registros.

**Objetivos:**

**Objetivo Principal:**

El objetivo principal es implementar un programa en C que gestione información de clientes bancarios, permitiendo agregar, modificar, eliminar, listar y respaldar registros a través de la consola, utilizando archivos binarios y de texto.

**Objetivos Específicos:**

* Manejar los archivos binarios y sus funciones de una mejor manera
* Definir una estructura para almacenar la información de los clientes, incluyendo número de cuenta, nombre, apellidos y balance.
* Crear funciones para cada operación del programa (crear, respaldar, insertar, borrar, modificar y listar), manteniendo el código modular y organizado.
* Desarrollar un menú de opciones en la consola que permita a los usuarios interactuar con el programa de manera intuitiva.

**Metodología**

**Preparación del Entorno de Desarrollo**

* Para comenzar, necesite un compilador de C y un entorno de desarrollo integrado (IDE) , yo utilice GCC y Visual Studio Code.

**Diseño del Programa**

* Dividí el programa en funciones para mantener el código organizado y modular. Las funciones incluyen insertar, borrar, modificar, listar y respaldar registros, así como funciones auxiliares para leer y validar entradas del usuario.
* Definí una estructura llamada Tcliente que contiene los campos numCuenta, nombre, apellidos y balance para almacenar la información de cada cliente.