**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**

El propósito de esta práctica es desarrollar un sistema para la gestión de contenido multimedia, que permita a los usuarios insertar, borrar, modificar, listar, buscar y ordenar registros de películas y series. Este programa facilita el manejo de una colección de contenidos multimedia, proporcionando una interfaz de usuario interactiva que simplifica estas tareas.

**Objetivos**

* Implementar un sistema de gestión de contenido multimedia utilizando estructuras en C.
* Permitir la inserción, eliminación y modificación de registros.
* Facilitar la búsqueda y listado de registros.
* Implementar una función para ordenar los registros por clave.
* Garantizar la interacción amigable con el usuario mediante un menú de opciones.

**Metodología**

* Para comenzar, necesite un compilador de C y un editor de codigo , yo utilice GCC y Visual Studio Code.
* Se definió una estructura Multim para almacenar los datos de las películas y series. Se declararon los prototipos de las funciones necesarias.
* Se implementaron funciones para cada una de las operaciones principales: insertar, borrar, modificar, listar, buscar y ordenar.
* Se diseñó un menú interactivo para permitir la selección de operaciones.
* Se ejecutó el programa y se realizaron pruebas para asegurar el correcto funcionamiento de todas las funciones.

**Practica 4 : Archivos**

**Introducción**

El propósito de esta práctica es desarrollar un programa en C que gestione la información de los clientes de un banco, utilizando archivos para almacenar y manipular los datos. Con este programa se pretende aprender a manejar archivos binarios y de texto, además de practicar la implementación de estructuras de datos y el desarrollo de interfaces de usuario mediante menús interactivos.

**Objetivos**

Los objetivos específicos de esta práctica son:

* Implementar una estructura de datos que represente a un cliente del banco.
* Desarrollar funciones para crear, modificar, borrar, y listar registros de clientes.
* Implementar una función para respaldar los datos del archivo binario en un archivo de texto.
* Desarrollar una interfaz de usuario basada en menús para interactuar con las distintas funcionalidades del programa.
* Practicar el uso de archivos en C, tanto para lectura como para escritura.

**Metodología**

* Se definió una estructura Tcliente que contiene los campos necesarios para representar a un cliente del banco: número de cuenta, nombre, apellidos y balance.
* Se declararon los prototipos de todas las funciones necesarias para las operaciones que se deben realizar sobre los datos de los clientes.
* Se implementaron funciones para cada una de las operaciones principales: insertar, borrar, modificar, listar, buscar y ordenar.
* Se diseñó un menú interactivo para permitir la selección de operaciones.
* Se ejecutó el programa y se realizaron pruebas para asegurar el correcto funcionamiento de todas las funciones.