



UNAM



Facultad de ingeniería

Materia:

Fundamentos de programación

Actividad:

Actividad asíncrona 13

Alumna:

Girón Reyes Ingrid Ailín

Fecha:

22/01/2021

Instrucciones:

Analizar su proyecto y describir en qué partes de su proyecto utilizan, utilizarían o utilizarán estructuras de control y porqué.

Por ejemplo, en un videojuego pueden decir:

"Lo ocupo en las vidas de mi jugador al detectar si se cae, pierde una vida y su contador de vida disminuye en una unidad"

En caso de que no ocupen estructuras de control justifiquen por qué no las utilizan, utilizarían o utilizarán y cómo sí las podrían incluir en su proyecto!!!

Actividad:

En mi proyecto no utilizaré estructuras de control porque es algo que tiene que hacer el usuario, es decir, si éste no contesta una de las preguntas el test no será satisfactorio para él, en definitiva me gustaría que mi proyecto lo hiciera por sí solo, sin embargo, necesitaba una base de datos para que saliera de esa forma, además de que el proyecto por sí solo alojaría los resultados del test, sin embargo no supe cómo hacerlo, por lo tanto, es algo que tiene que hacer el usuario, me gustaría en algún momento poderlo hacer.