



Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación

Aprobación: 2022/03/01 Código: GUIA-PRLE-001 Página: 1

INFORME DE LABORATORIO

(formato estudiante)

INFORMACIÓN BÁSICA							
ASIGNATURA:	Laboratorio Fundamentos de la programación 2						
TÍTULO DE LA PRÁCTICA:	Arreglos Estándar						
NÚMERO DE PRÁCTICA:	2	AÑO LECTIVO:	2024	NRO. SEMESTRE:	2		
FECHA DE PRESENTACIÓN	29/09/2024	HORA DE PRESENTACIÓN	22/00/0				
INTEGRANTE (s) Auccacusi Conde Brayan Carlos				NOTA (0-20)	Nota colocada por el docente		
DOCENTE(s): Ing. Lino Pinto Oppe							

RESULTADOS Y PRUEBAS						
I. EJERCICIOS RESUELTOS:						





Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación

Aprobación: 2022/03/01 Código: GUIA-PRLE-001 Página: 2

```
package homework2;
    public static void main(String[] args) {
        String ahor1 =
        String ahor2 =
                                    \n"+
                                    \n"+
                                    \n"+
        String ahor3 =
                                    \n"+
                                    \n"+
                                    \n"+
        String ahor4 =
                                    \n"+
                                    \n"+
        String ahor5 =
                                    \n"+
                                    \n"+
                                    \n"+
        String ahor6 =
                                    \n"+
        String ahor7 =
```





Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación

Aprobación: 2022/03/01 Código: GUIA-PRLE-001 Página: 3

```
String[] figuras = {ahor1, ahor2, ahor3, ahor4, ahor5, ahor6, ahor7};
        int contador = 0, intentos = 0;
       char letra;
       String[] palabras = {"programacion", "java", "indentacion", "clases", "objetos", "desarrollador", "pruebas"};
       String palSecreta = getPalabraSecreta(palabras);
       System.out.println(figuras[0]);
       char[] avance = new char[palSecreta.length()];
       for (int i = 0; i < avance.length; i++){</pre>
       mostrarBlancos(avance);
       System.out.println("\n");
       while(contador < 6 && !palabraCompleta(avance)) {</pre>
           letra = ingreseLetra();
           if (letraEnPalabraSecreta(letra, palSecreta)) {
                actualizar(avance, letra, palSecreta);
               mostrarBlancosActualizados(avance);
               contador++;
               System.out.println(figuras[contador]);
               mostrarBlancosActualizados(avance);
            System.out.println("\nIntentos restantes: " + (6 - contador));
        if (palabraCompleta(avance))
           System.out.println("\n;GANASTE!, en " + intentos + " intentos.");
           System.out.println("\nPERDISTE La palabra era: " + palSecreta
           + "\nIntentos: " + intentos);
98 public static String getPalabraSecreta(String[] lasPalabras){
       int ind:
        int indiceMayor = lasPalabras.length - 1;
       int indiceMenor = 0;
       ind = (int) ((Math.random() * (indiceMayor - indiceMenor + 1)) + indiceMenor);
       return lasPalabras[ind];
106 public static void mostrarBlancos(char[] avance) {
       for (int i = 0; i < avance.length; i++){}
           System.out.print(" " + avance[i] + '
112 public static char ingreseLetra(){
       char laLetra;
       Scanner sc = new Scanner(System.in);
       System.out.print("\nIngrese letra: ");
       laLetra = sc.next().charAt(0);
        while (!letraAlfabeto(laLetra)) {
           System.out.print("Caracter no valido\nIngrese letra: ");
           laLetra = sc.next().charAt(0);
       return laLetra;
```





Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación

Aprobación: 2022/03/01 Código: GUIA-PRLE-001 Página: 4

```
public static boolean letraAlfabeto(char laLetra){
    return laLetra >= 'a' && laLetra <= 'z';
public static boolean letraEnPalabraSecreta(char letra, String palSecreta){
    for(int i = 0; i < palSecreta.length(); i++)</pre>
        if(letra == palSecreta.charAt(i)){
        return true;
    return false;
public static void mostrarBlancosActualizados(char [] avance){
    for (int i = 0; i < avance.length; i++) {</pre>
        System.out.print(" " + avance[i] + " ");
public static void actualizar(char [] avance, char letra, String palSecreta){
    for (int i = 0; i < avance.length; i++ ){</pre>
        if(letra == palSecreta.charAt(i))
            avance[i] = letra;
public static boolean palabraCompleta(char[] avance) {
    for (int i = 0; i < avance.length; i++) {</pre>
        if (avance[i] == '_')
            return false;
```

II. PRUEBAS

¿Con que valores comprobaste que tu práctica estuviera correcta? ¿Qué resultado esperabas obtener para cada valor de entrada? ¿Qué valor o comportamiento obtuviste para cada valor de entrada?

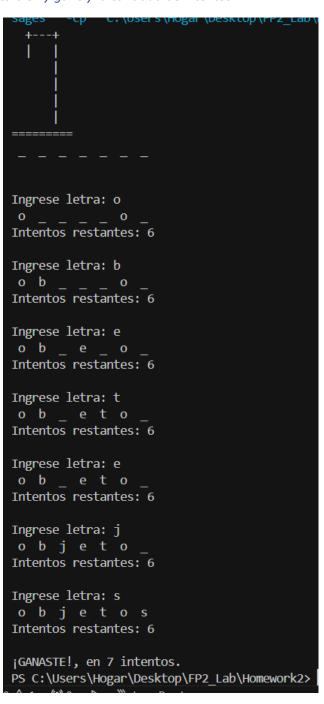




Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación

Aprobación: 2022/03/01 Código: GUIA-PRLE-001 Página: 5

Probe con letras de el arreglo de palabras, esperaba que me confirmara si estaba bien o mal, y como sabia la palabra que me diga que esta bien y gane y la cantidad de intentos.





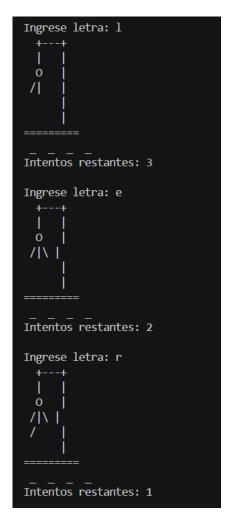


Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación

Aprobación: 2022/03/01 Código: GUIA-PRLE-001 Página: 6

En este caso la palabra era "java" pero erre 6 veces a propósito para que me diga que perdi ademas de que me de la palabra oculta y la cantidad de intentos.



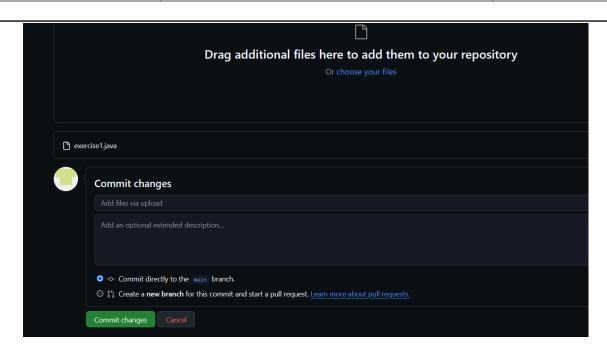


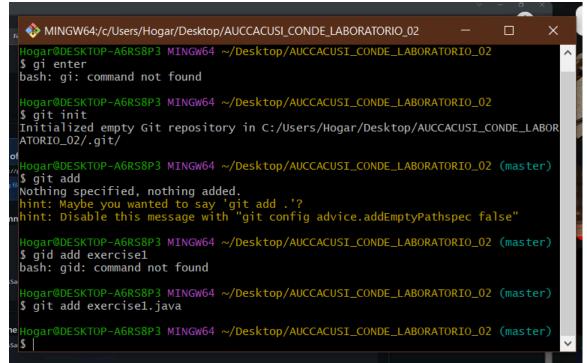




Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación

Aprobación: 2022/03/01 Código: GUIA-PRLE-001 Página: 7





Enlace a mi repositorio:

https://github.com/programmerBrayan/AUCCACUSI_BRAYAN_LABORATORIO_02.git





Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación

Aprobación: 2022/03/01 Código: GUIA-PRLE-001 Página: 8

III. CUESTIONARIO:

Contenido y demostración		Puntos	Checklist	Estudiante	Profesor
1. GitHub	Hay enlace URL activo del directorio para el laboratorio hacia su repositorio GitHub con código fuente terminado y fácil de revisar.	2	x	2	
2. Commits	Hay capturas de pantalla de los commits más importantes con sus explicaciones detalladas. (El profesor puede preguntar para refrendar calificación).		х	2	
3. Código fuente	Hay porciones de código fuente importantes con numeración y explicaciones detalladas de sus funciones.	2	х	1	
4. Ejecución	Se incluyen ejecuciones/pruebas del código fuente explicadas gradualmente.	2	х	1	
5. Pregunta	Se responde con completitud a la pregunta formulada en la tarea. (El profesor puede preguntar para refrendar calificación).	2	х	2	
6. Fechas	Las fechas de modificación del código fuente están dentro de los plazos de fecha de entrega establecidos.	2	х	2	
7. Ortografía	El documento no muestra errores ortográficos.	2	x	2	
8. Madurez	El Informe muestra de manera general una evolución de la madurez del código fuente, explicaciones puntuales pero precisas y un acabado impecable. (El profesor puede preguntar para refrendar calificación).	4	х	3	
	TOTAL	20	7	15	



Aprobación: 2022/03/01

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN FACULTAD DE INGENIERÍA DE PRODUCCIÓN Y SERVICIOS ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMA

Código: GUIA-PRLE-001



Página: 9

Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación

CONCLUSIONES

Se destaca la importancia de los métodos en la creación y ejercicios del programa ya que permite dividir el problema en varias partes lo que hace posible su comprensión y desarrollo con mas facilidad y orden. Los arreglos son estructuras importantes pues no ahorraron la creación de varias variables.

METODOLOGÍA DE TRABAJO

- 1.- Revise el código detenidamente para ver de qué trata
- 2.- El código era del juego del ahorcado por lo que hice una investigación de qué trataba ese juego
- 3.- Comencé por solucionar los problemas mas faciles del código
- 4.- Trate de imaginarme los mecanismo que necesitaria el codigo
- 5.- Solucione los demás problemas pero lugo me di cuenta de que habria otra forma mas eficiente de hacerlo que me ahorraría recursos.





Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación

Aprobación: 2022/03/01 Código: GUIA-PRLE-001 Página: 10

REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA

https://www.youtube.com/watch?v=xv5PG-U6tXk

https://github.com/programmerBrayan/AUCCACUSI_BRAYAN_LABORATORIO_02.git