



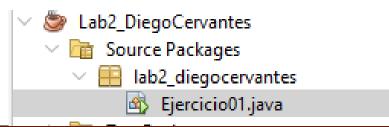
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación

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

# INFORME DE LABORATORIO

# (formato estudiante)

		INFORMACI	ÓN BÁSICA		
ASIGNATURA:	FUNDAMENTO DE PROGRAMACIÓN 2 – Grupo F.				
TITULO DE LA PRÁCTICA:	LABORATORIO 02 – ARREGLOS ESTÁNDAR				
NÚMERO DE PRÁCTICA:	02	AÑO LECTIVO:	2024 – B	NRO. SEMESTRE:	11
FECHA DE PRESENTACIÓN	01/10/2024	HORA DE PRESENTACIÓ N	10:00am		
INTEGRANTE (s) Diego Aristides Cer	vantes Apaza			NOTA (0-20)	
DOCENTE(s):  • Ma. Ina. Rene	Alonso Nieto Vale	ncia			



## **RESULTADOS Y PRUEBAS**

#### I. EJERCICIOS RESUELTOS:

PROBLEMA 1.

En este ejercicio se le solicita a usted implementar el juego del ahorcado utilizando el código parcial que se le entrega.

Deberá considerar que:

- El juego valida el ingreso de letras solamente. En caso el usuario ingrese un carácter equivocado le dará el mensaje de error y volverá a solicitar el ingreso
- El juego supone que el usuario no ingresa una letra ingresada previamente
- El método ingreseLetra() debe ser modificado para incluir las consideraciones de validación
- Puede crear métodos adicionales





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

```
} while (!letraValida);
    146
    147
                  return laLetra;
    148
    149
    150
              // Método para verificar si una letra ya fue ingresada
              public static boolean letraYaIngresada(String[] letrasAdivinadas, String letra, int indiceLetras) {
    152
                  for (int i = 0; i < indiceLetras; i++) {</pre>
    153
                     if (letrasAdivinadas[i].equals(letra)) {
    154
                         return true;
    155
    156
                  1
    157
                  return false;
    158
    159
    160
              // Método para verificar si la letra está en la palabra secreta
    161
              public static boolean letraEnPalabraSecreta(String letra, String palSecreta) {
    162
                 return palSecreta.contains(letra);
    163
    164
              // Método para actualizar los blancos mostrando las letras adivinadas
    165
    166 📮
              public static void actualizarBlancos(String letra, String palSecreta, char[] palabraActual) {
    167
                  for (int i = 0; i < palSecreta.length(); i++) {</pre>
                     if (palSecreta.charAt(i) == letra.charAt(0)) {
    168
    169
                         palabraActual[i * 2] = letra.charAt(0); // Multiplicamos por 2 por el espacio entre "_ "
    170
    171
    172
    173
    174
    175
      121
      122
      123 =
                  public static void mostrarBlancos(String palabra) {
      124
                      for(int i=0; i< palabra.length(); i++){</pre>
      125
                          System.out.print(" ");
      126
      127
      128
      129
                     // Método para ingresar letra validada, utilizando arreglo de letras ya ingresadas
      130
          Ę
                  public static String ingreseLetra(String[] letrasAdivinadas, int indiceLetras) {
      131
                      Scanner sc = new Scanner(System.in);
      132
                      String laLetra;
      133
                      boolean letraValida = false;
      134
      135
                      do {
      136
                           System.out.println("Ingrese una letra: ");
                           laLetra = sc.next().toLowerCase();
      137
      138 -
                           if (laLetra.length() != 1 || !Character.isLetter(laLetra.charAt(0))) {
      139
                               System.out.println("Error: Debes ingresar una letra de a-z.");
      140
                           } else if (letraYaIngresada(letrasAdivinadas, laLetra, indiceLetras)) {
      141
                               System.out.println("Ya ingresaste esa letra, prueba con otra.");
      142
                           } else {
      143
                               letraValida = true;
      144
II.
      145
                      } while (!letraValida):
```





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

	Lab2_DiegoCervantes (run) × Lab2_DiegoCervantes (run) #2 ×
>	run:
3	++
<b>∂</b> .⊞	
	ı I
	<del>=======</del>
	Ingrese una letra:
	0
	° _
	Ingrese una letra:
	p
	++
	0
	I and the second se
	=======
	Ingrese una letra:
	i
	i i o _
	Ingrese una letra:
	9





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

Ingrese una letra:
i
i i o _
Ingrese una letra:
d
i _ d i o _
Ingrese una letra:
n
ind_nion
Ingrese una letra:
e
indenion
Ingrese una letra:
t
indention
Ingrese una letra:
a
indenta_ion
Ingrese una letra:
С
indentacion
Felicidades! Adivinaste la palabra.
BUILD SUCCESSFUL (total time: 26 seconds)
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·





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

run:	e
++	c _ a _ e _ Ingrese una letra:
	f
I I	++
	1.1
	0
	/1\1
=======	I
	c_a_e_
	Ingrese una letra:
	g
Ingrese una le	tra: ++
a	
a	0
~ Ingrese una le	/ \  tra-
b	/
	======
++	c _ a _ e _
	Ingrese una letra:
0	h
	++
	0
	/1/1
=======	/\
a	
Ingrese una le	tra:
С	c _ a _ e _
c _ a	Perdiste. La palabra era: clases
	BUILD SUCCESSFUL (total time: 28 seconds)



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: 6

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

III. C	<b>UESTIONARIO:</b>			

## **CONCLUSIONES**

Utilizando arreglos estándar hemos podido dar a modificar y editar un juego incompleto y a posterior terminándolo, de acuerdo a la sintaxis debida y específca de arreglos estándar, respetando debidamente esto mismo, al mismo tiempo que hemos usado para la conclusión el uso de método para que el ejercicio sea más fácil de elaborar.

# **METODOLOGÍA DE TRABAJO**

Se ha trabajado directamente como borrador una plantilla inicial de código java dentro del "Launcher NetBeans-Apache" que al mismo tiempo luego de plantear ideas iniciales, se redirigío en la edición y corrección final del código completamente funcional, indentado y con la calidad de brevedad y sencillez pertinente de todo código fuente debiera tener.

# **REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA**