

Nombre: **Gerson Ronaldo Ortiz Marin** No. de Matrícula.: **20171176**

Materia: **Fundamentos de Programacion** Grupo:  Turno: **Matutno**

Carrera: **Desarrollo de software**

Tema: **Tema 14** No: **Practica 7**

Fecha propuesta:  Fecha de Entrega:

Escuela: **Amerike** Plantel **Guadalajara**

Calle: **Montermorelos** No: **3503** Colonia: **Rinconada de la calma** C.P.: **45080**

Teléfono:  Ciudad:



RonaldoO.

**Firma del alumno (a)**

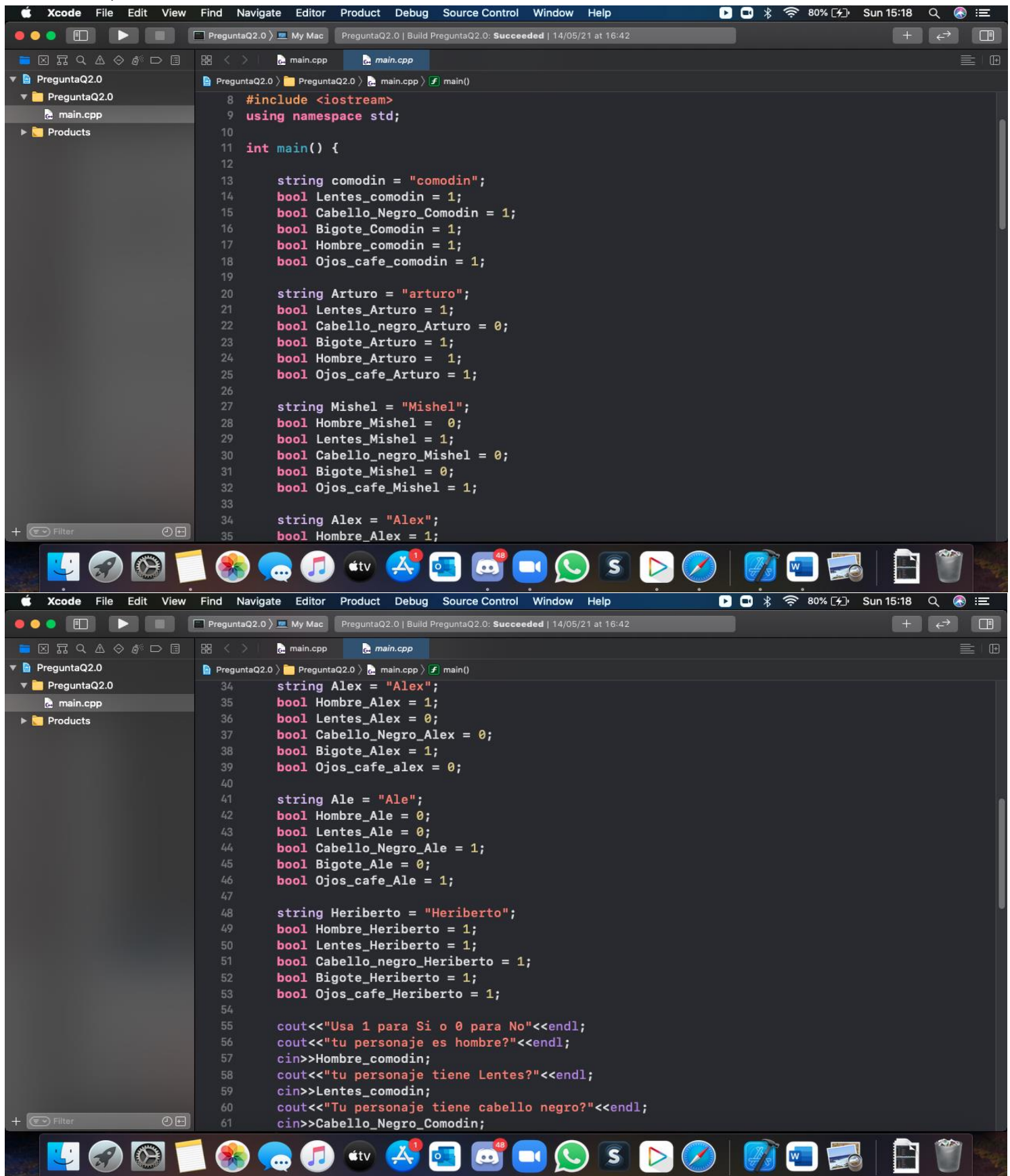
**Firma de revisión fecha**

Qué se evalúa:	10 pts.	7 pts.	4pts.	Pts.
Entrega electrónica	Es en tiempo y forma al iniciar la clase. (1 pts.)	Después de 30 minutos de iniciada la clase. (.7 pts.)	Al minuto 40. (Posteriormente ya no se reciben) (.4pts.)	
Del formato.	Cumple con todos los elementos solicitados. (1 pts.)	No cumple con dos elementos solicitados. (.7 pts.)	No cumple con tres o más elementos solicitados. (.4pts.)	
La ortografía.	Tiene dos errores ortográficos. (1 pts.)	Tiene de tres a cuatro errores ortográficos. (.7 pts.)	Tiene cinco o más errores ortográficos. (.4pts.)	
Del tema y objetivo.	La teoría y ejemplos corresponden al tema tratado. (1 pts.)	La teoría o ejemplos no corresponden al tema tratado. (.7 pts.)	La teoría y ejemplos no corresponden al tema tratado. (.4pts.)	
El programa y los cálculos.	Los parámetros y componentes corresponden al 100% de lo planeado. (1 pts.)	El programa arroja un error o componente no corresponden al 100% de lo planeado. (7 pts.)	El programa arroja dos errores o componentes no corresponden al 100% de lo calculado. (.4pts.)	
Diagramas.	Los diagramas a bloques, de flujo y esquemáticos son acorde al de la práctica y siguen una secuencia lógica. (1 pts.)	Los diagramas a bloques, o de flujo o esquemáticos no son acorde al de la práctica y o no siguen una secuencia lógica. (.7 pts.)	Los diagramas a bloques, de flujo y esquemáticos no son acorde al de la práctica y o no siguen una secuencia lógica. (.4pts.)	
La tabla de valores.	Los valores calculados y medidos presentan una desviación máxima del 10%. (1 pts.)	Los valores calculados y medidos presentan una desviación máxima del 15%. (.7 pts.)	Los valores calculados y medidos presentan una desviación máxima del 20%. (.4pts.)	
Las observaciones y conclusiones.	Son específicas y congruentes con la práctica. (1 pts.)	Las observaciones o conclusiones son específicas y congruentes con la práctica. (.7 pts.)	Las observaciones y las conclusiones no son específicas y congruentes con la práctica. (.4pts.)	
Bibliografía.	Es acorde al (los) tema (s) tratado (s) y está completa (1 pts.)	Es acorde a algún (os) tema (s) tratado (s), le falta algún elemento que la conforman (.7 pts.)	No es acorde al (los) tema (s) tratado (s), le faltan 2 elementos que la conforma (.4pts.)	
Fuentes de consulta.	Es acorde al (los) tema (s) tratado (s) (1 pts.)	Es acorde a algún (os) tema (s) tratado (s) (.7 pts.)	Es acorde a algún (los) tema (s) tratado (s) (.4pts.)	

Nombre: **Gerson Ronaldo Ortiz Marin**  
Tema:

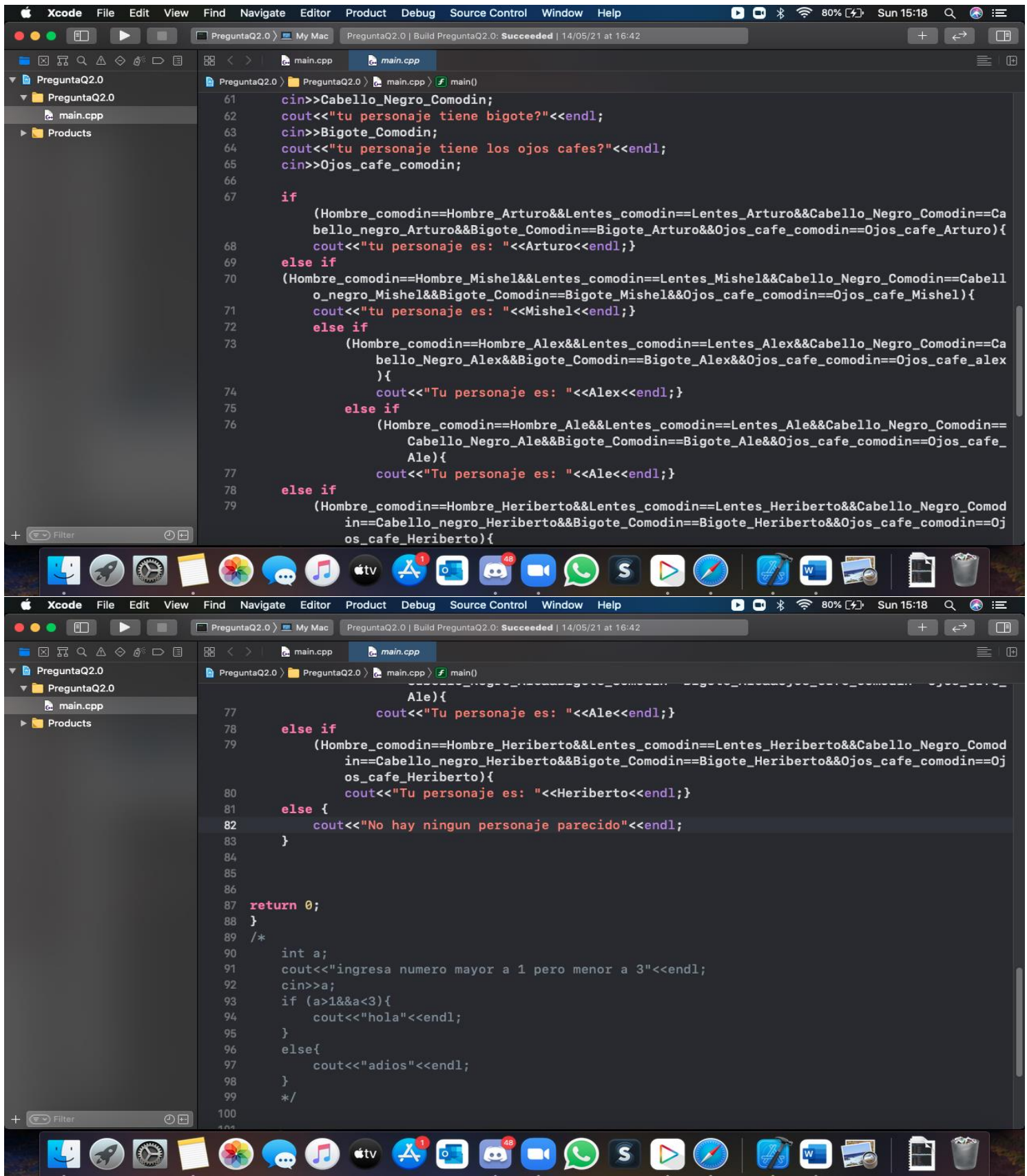
No. T-1  
Página 1

## Adivina Quien..



The image shows a screenshot of the Xcode IDE interface. The top menu bar includes Apple, Xcode, File, Edit, View, Find, Navigate, Editor, Product, Debug, Source Control, Window, and Help. The status bar at the top right shows the battery level at 80%, the date and time as Sun 15:18, and a search icon. The left sidebar displays the project structure for 'PreguntaQ2.0', including a folder 'PreguntaQ2.0' and a file 'main.cpp'. The main editor window shows the code for 'main.cpp'. The code is written in C++ and defines variables for three characters: Arturo, Mishel, and Alex. Each character has a string name and several boolean attributes: 'Lentes', 'Cabello\_Negro', 'Bigote', 'Hombre', and 'Ojos\_cafe'. The code also includes a series of 'cout' and 'cin' statements for user input and output.

```
8 #include <iostream>
9 using namespace std;
10
11 int main() {
12
13     string comodin = "comodin";
14     bool Lentes_comodin = 1;
15     bool Cabello_Negro_Comodin = 1;
16     bool Bigote_Comodin = 1;
17     bool Hombre_comodin = 1;
18     bool Ojos_cafe_comodin = 1;
19
20     string Arturo = "arturo";
21     bool Lentes_Arturo = 1;
22     bool Cabello_negro_Arturo = 0;
23     bool Bigote_Arturo = 1;
24     bool Hombre_Arturo = 1;
25     bool Ojos_cafe_Arturo = 1;
26
27     string Mishel = "Mishel";
28     bool Hombre_Mishel = 0;
29     bool Lentes_Mishel = 1;
30     bool Cabello_negro_Mishel = 0;
31     bool Bigote_Mishel = 0;
32     bool Ojos_cafe_Mishel = 1;
33
34     string Alex = "Alex";
35     bool Hombre_Alex = 1;
36     bool Lentes_Alex = 0;
37     bool Cabello_Negro_Alex = 0;
38     bool Bigote_Alex = 1;
39     bool Ojos_cafe_alex = 0;
40
41     string Ale = "Ale";
42     bool Hombre_Ale = 0;
43     bool Lentes_Ale = 0;
44     bool Cabello_Negro_Ale = 1;
45     bool Bigote_Ale = 0;
46     bool Ojos_cafe_Ale = 1;
47
48     string Heriberto = "Heriberto";
49     bool Hombre_Heriberto = 1;
50     bool Lentes_Heriberto = 1;
51     bool Cabello_negro_Heriberto = 1;
52     bool Bigote_Heriberto = 1;
53     bool Ojos_cafe_Heriberto = 1;
54
55     cout<<"Usa 1 para Si o 0 para No"<<endl;
56     cout<<"tu personaje es hombre?"<<endl;
57     cin>>Hombre_comodin;
58     cout<<"tu personaje tiene Lentes?"<<endl;
59     cin>>Lentes_comodin;
60     cout<<"Tu personaje tiene cabello negro?"<<endl;
61     cin>>Cabello_Negro_Comodin;
```



```
61     cin>>Cabello_Negro_Comodin;
62     cout<<"tu personaje tiene bigote?"<<endl;
63     cin>>Bigote_Comodin;
64     cout<<"tu personaje tiene los ojos cafes?"<<endl;
65     cin>>Ojos_cafe_comodin;
66
67     if
        (Hombre_comodin==Hombre_Arturo&&Lentes_comodin==Lentes_Arturo&&Cabello_Negro_Comodin==Ca
        bello_negro_Arturo&&Bigote_Comodin==Bigote_Arturo&&Ojos_cafe_comodin==Ojos_cafe_Arturo){
68         cout<<"tu personaje es: "<<Arturo<<endl;
69     else if
70         (Hombre_comodin==Hombre_Mishel&&Lentes_comodin==Lentes_Mishel&&Cabello_Negro_Comodin==Cabell
71         o_negro_Mishel&&Bigote_Comodin==Bigote_Mishel&&Ojos_cafe_comodin==Ojos_cafe_Mishel){
72         cout<<"tu personaje es: "<<Mishel<<endl;
73     else if
74         (Hombre_comodin==Hombre_Alex&&Lentes_comodin==Lentes_Alex&&Cabello_Negro_Comodin==Ca
75         bello_Negro_Alex&&Bigote_Comodin==Bigote_Alex&&Ojos_cafe_comodin==Ojos_cafe_alex
76         ){
77         cout<<"Tu personaje es: "<<Alex<<endl;
78     else if
79         (Hombre_comodin==Hombre_Ale&&Lentes_comodin==Lentes_Ale&&Cabello_Negro_Comodin==
80         Cabello_Negro_Ale&&Bigote_Comodin==Bigote_Ale&&Ojos_cafe_comodin==Ojos_cafe_
81         Ale){
82         cout<<"Tu personaje es: "<<Ale<<endl;
83     else if
84         (Hombre_comodin==Hombre_Heriberto&&Lentes_comodin==Lentes_Heriberto&&Cabello_Negro_Comod
85         in==Cabello_negro_Heriberto&&Bigote_Comodin==Bigote_Heriberto&&Ojos_cafe_comodin==Oj
86         os_cafe_Heriberto){
87         cout<<"Tu personaje es: "<<Heriberto<<endl;
88     else {
89         cout<<"No hay ningun personaje parecido"<<endl;
90     }
91
92     return 0;
93 }
94 /*
95     int a;
96     cout<<"ingresa numero mayor a 1 pero menor a 3"<<endl;
97     cin>>a;
98     if (a>1&&a<3){
99         cout<<"hola"<<endl;
100     }
101     else{
102         cout<<"adios"<<endl;
103     }
104 }
105 */
106
```