



**UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**NOMBRE DE PROYECTO:
PREGUNTADOS**

**HERNÁNDEZ TORRES
MARIO IVAN**

2DO SEMESTRE

**M.I. MARCO ANTONIO
MARTÍNEZ QUINTANA**

**ESTRUCTURA DE DATOS Y
ALGORITMOS I**

13 DE AGOSTO DE 2021

Resumen

Dentro de este documento se encuentra el desarrollo del proyecto PREGUNTADOS el cual consiste en un programa que registra y lee los datos de un archivo para que los usuarios puedan acceder al sistema y comprar puntos (los cuales tienen un costo de 5 pesos mexicanos cada uno), para poder así tener la oportunidad de participar y ganar en el juego.

El juego consta de 3 temas distintos los cuales son: Python, EDA I, y deportes algo distinto. Es importante recalcar los primeros dos ya que son algo fundamental en la programación. Python actualmente es uno de los lenguajes de programación mas utilizados por programadores alrededor de todo el mundo, este es mayormente utilizado para Data Analysis, este fue creado a finales de los años 80s por Guido van Rossum y originalmente era desarrollado para el sistema operativo Amoeba. Las estructuras de datos son algo también de suma importancia en la programación ya que nos permiten realizar distintas operaciones con los datos de una forma muy eficiente. Algunas de las estructuras de datos más conocidas son los arrays, montículos binarios, pilas y las colas.

Dentro del documento se encuentra lo siguiente: Una introducción al tema que se aborda.

El desarrollo del proyecto en el cual se encuentra algoritmo, diagramas de flujo de cada parte del proyecto, capturas del pseudocodigo completo y con comentarios. Seguido de esto tenemos los resultados del proyecto en donde están las capturas del funcionamiento de cada parte del código, el canal de youtube, del link del repositorio de EDAI en github, el diagrama de Gantt.

Por ultimo tenemos las conclusiones, las referencias y nuestro manual de usuario del programa.

Introducción

Bueno dentro de este proyecto se abordaron los temas de Python, estructura de datos y algoritmos I, y otro algo distinto que son deportes. Solo nos centraremos en los dos primeros.

Bueno en primera Python es un lenguaje de programación que se caracteriza por ser accesible, fácil de comprender y este puede ser utilizado en varios entornos. Según un ranking hecho por IEEE Spectrum Python es de los lenguajes de programación mas utilizados en 2020.

Python fue creado a finales de los 80s por Guido Van Rossum en el centro para Matemáticas y la informática en Países Bajos, este lenguaje fue originalmente desarrollado para el sistema operativo Amoeba. El creador de dicho lenguaje escogió el nombre ya tenia un grupo favorito de humoristas de Reino Unido llamados “Monty Python Flying Circus”

Python es mayormente utilizado por programadores para Data Analysis. Según una encuesta realizada en 2019 por el propio Python.

Las características de Python es un lenguaje de programación interpretado, multiparadigma, y multiplataforma esto quiere decir lo siguiente:

- Interpretado: Que interpreta el código del programador, lo traduce y ejecuta.
- Multiparadigma: Ya que es un lenguaje de programación que admite el uso de varios paradigmas de programación, por lo que no exige a los programadores un único estilo para programar.
- Multiplataforma: Que puede ejecutarse en distintos sistemas operativos, ya sea Windows, Linux, macOS, etc.

Las estructuras de datos son una forma de organizar datos en la computadora, de una manera que nos permita realizar distintas operaciones con ellas de una forma muy eficiente.

Las estructuras de datos más conocidas son: arrays, montículos binarios, pilas, colas. Son importantes porque nos permiten hacer un software más eficiente optimizando recursos.

Desarrollo

Descripción general del proyecto

Preguntados es un programa de tipo juego que consiste en contestar distintas preguntas sobre algunos temas en específico o preguntas de cualquiera de los 3 temas (Python, EDA I, y algo diferente deportes), para poder jugar cualquiera de las dos opciones el usuario deberá registrarse para esto se le pedirán ciertos datos personales para la base de datos denominada registro, una vez registrado se va a iniciar sesión, seguido del inicio de sesión tendrá que comprar puntos, los cuales tienen un costo de 5 pesos cada uno, de lo contrario no podrá jugar. Una vez que tenga puntos podrá elegir entre dos opciones jugar por temática o jugar a preguntas aleatorias ó sea las preguntas serán de cualquiera de los tres temas elegidos.

Si se elige jugar por temática y contesta correctamente las 5 preguntas va a ganar \$50 y si llega a contestar correctamente las 5 preguntas en preguntas aleatorias se le depositarán \$100. En caso de que haya participado 3 veces y no haya ganado entonces tendrá un comodín, dicho comodín le permitirá en la siguiente ronda en caso de equivocarse en alguna pregunta contársela como buena y tenga mas oportunidad de ganar.

Algoritmo

1. Abrir programa y mostrar acceso o registro al sistema
2. En caso de escoger registro
 - 2.1. Se le solicitarán sus datos personales, un nickname y contraseña
 - 2.2. Se mostrarán todos los datos en pantalla
 - 2.2.1. En caso de que sean incorrectos se vuelven a pedir
 - 2.2.2. En caso de que sean correctos se guardaran los datos en la base de datos llamada registro.txt le dará acceso al sistema y se mostrara el menú
3. En caso de escoger acceso al sistema
 - 3.1. Se le pedirá únicamente su nickname y contraseña.
 - 3.2. Se va a buscar tanto el nickname como la contraseña en la base de

datos llamada registro.txt en caso de que se encuentren ambos se le dará acceso al sistema

3.3. Si no se encuentra el nickname y contraseña en la base de datos entonces se le preguntara si esta registrado.

3.3.1. Si no esta registrado lo llevara al registro para ingresar sus datos

3.3.2. Si dice que si esta registrado entonces se le dira que sus datos están mal y que vuelva a intentarlo en caso de que no coincidan de nuevo los datos se le preguntara de nuevo si esta registrado.

4. Una vez teniendo acceso al sistema se le mostrara el menú en el cual le aparecerán las siguientes opciones.

4.1. Conseguir puntos

4.2. Consultar saldo de puntos

4.3. Jugar a preguntas por temática

4.3.1. Se le dará a escoger los siguientes temas

4.3.1.1. Deportes

4.3.1.2. Python

4.3.1.3. EDA I

4.4. Jugar a preguntas de temas combinados, dentro del cual son preguntas de cualquiera de los 3 temas.

Diagramas de flujo

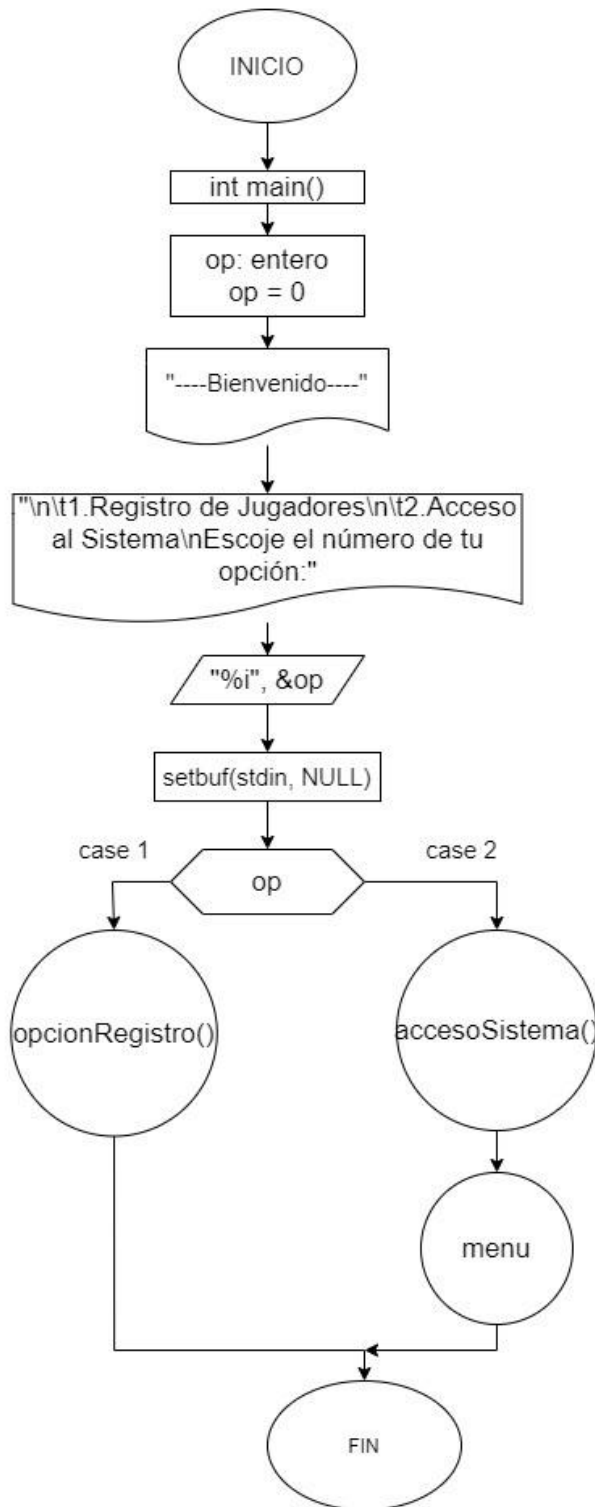
Función main

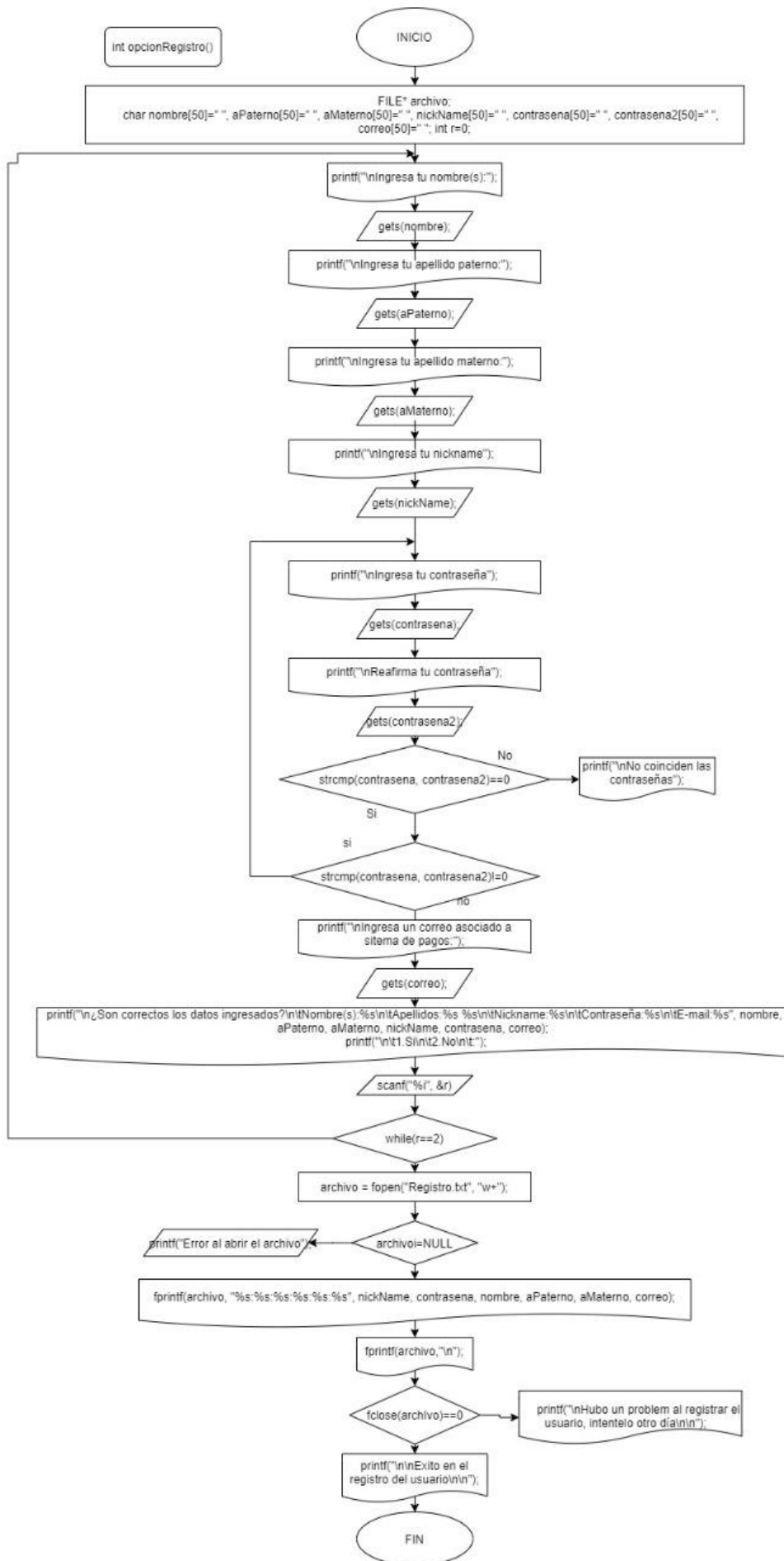
```
#include<stdio.h>
#include<string.h>
#include<stdlib.h>
#include<termios.h>
#include<unistd.h>
#include<fcntl.h>
#include<time.h>

#include "pythonPreguntas.h"
#include "edaPreguntas.h"
#include "deportesPreguntas.h"
#include "todasPreguntas.h"
```

```
int opcionRegistro();
int accesoSistema();
int jugarxtematica();
int pelisPreguntas();
int menu();
int todasPreguntas2();
int kbhit();
int consultarSaldo();
```

```
nickName[50], contrasena[50]: carateres
puntos: enteros
puntos=0
```



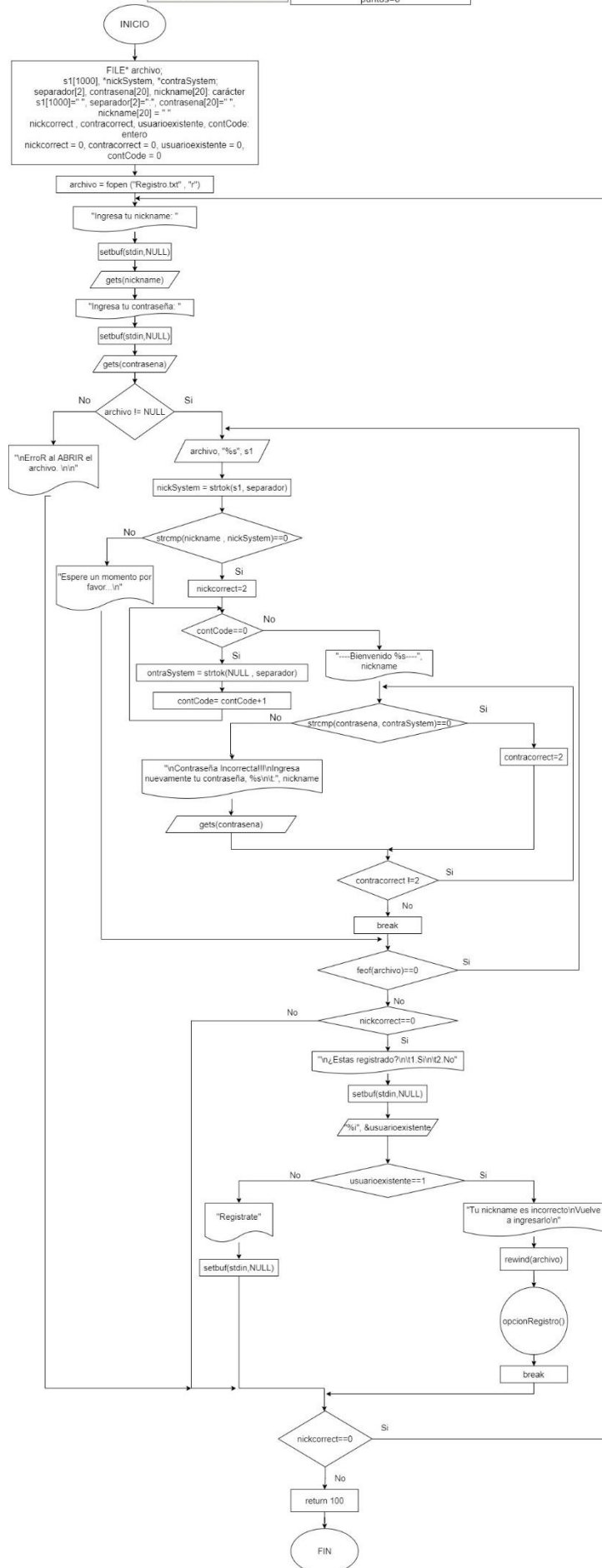


Función accesoSistema

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>
#include <stdlib.h>
#include <termios.h>
#include <unistd.h>
#include <fcntl.h>
#include <time.h>
#include "pelisPreguntas.h"
#include "musicaPreguntas.h"
#include "deportesPreguntas.h"
#include "todasPreguntas.h"
```

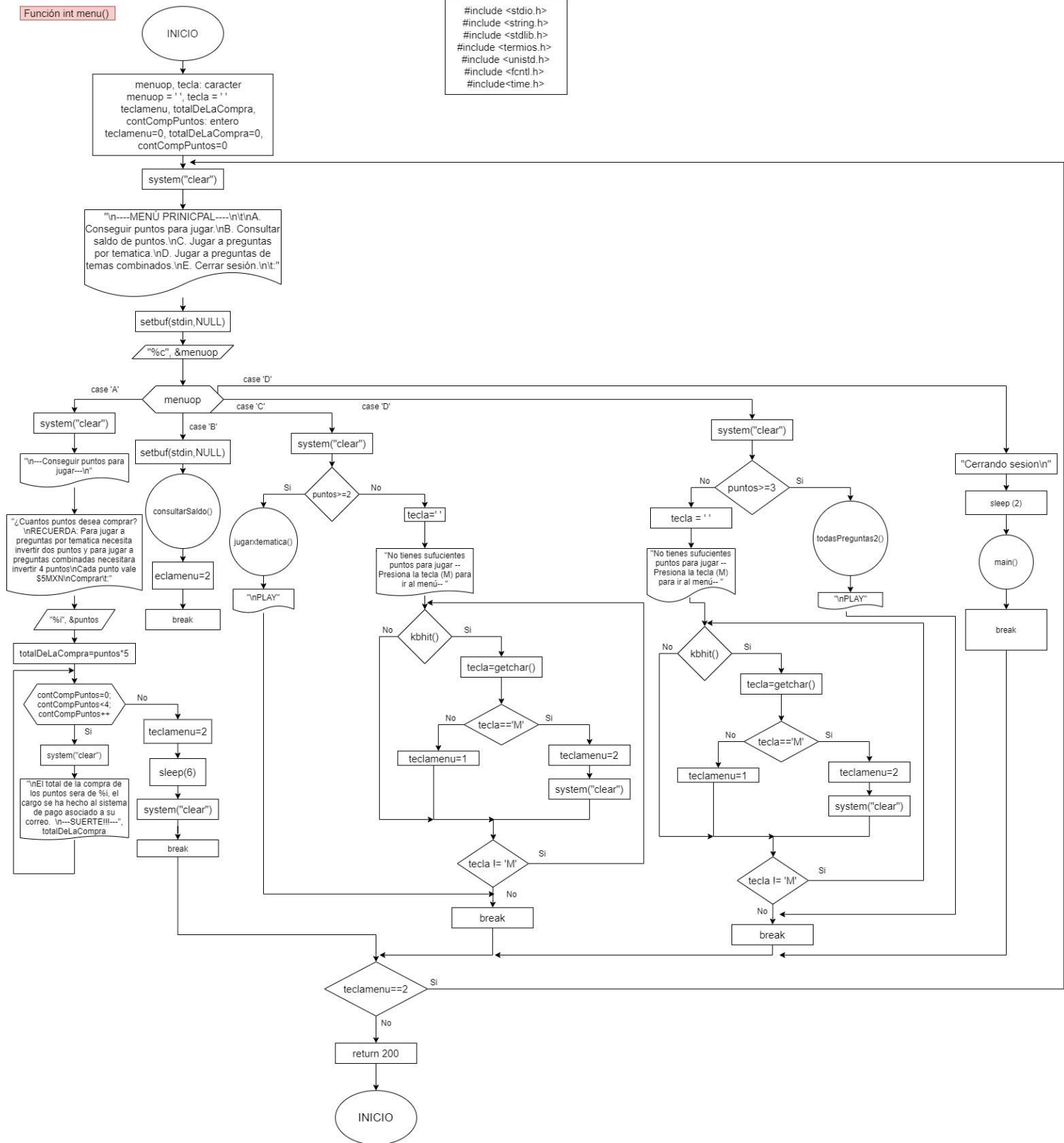
```
int opcionRegistro();
int accesoSistema();
int jugarJtematica();
int pelisPreguntas();
    int menu();
int todasPreguntas2();
    int kbhit();
int consultarSaldo();

nickName[50], contrasena[50], caracteres
puntos: enteros
puntos=0
```

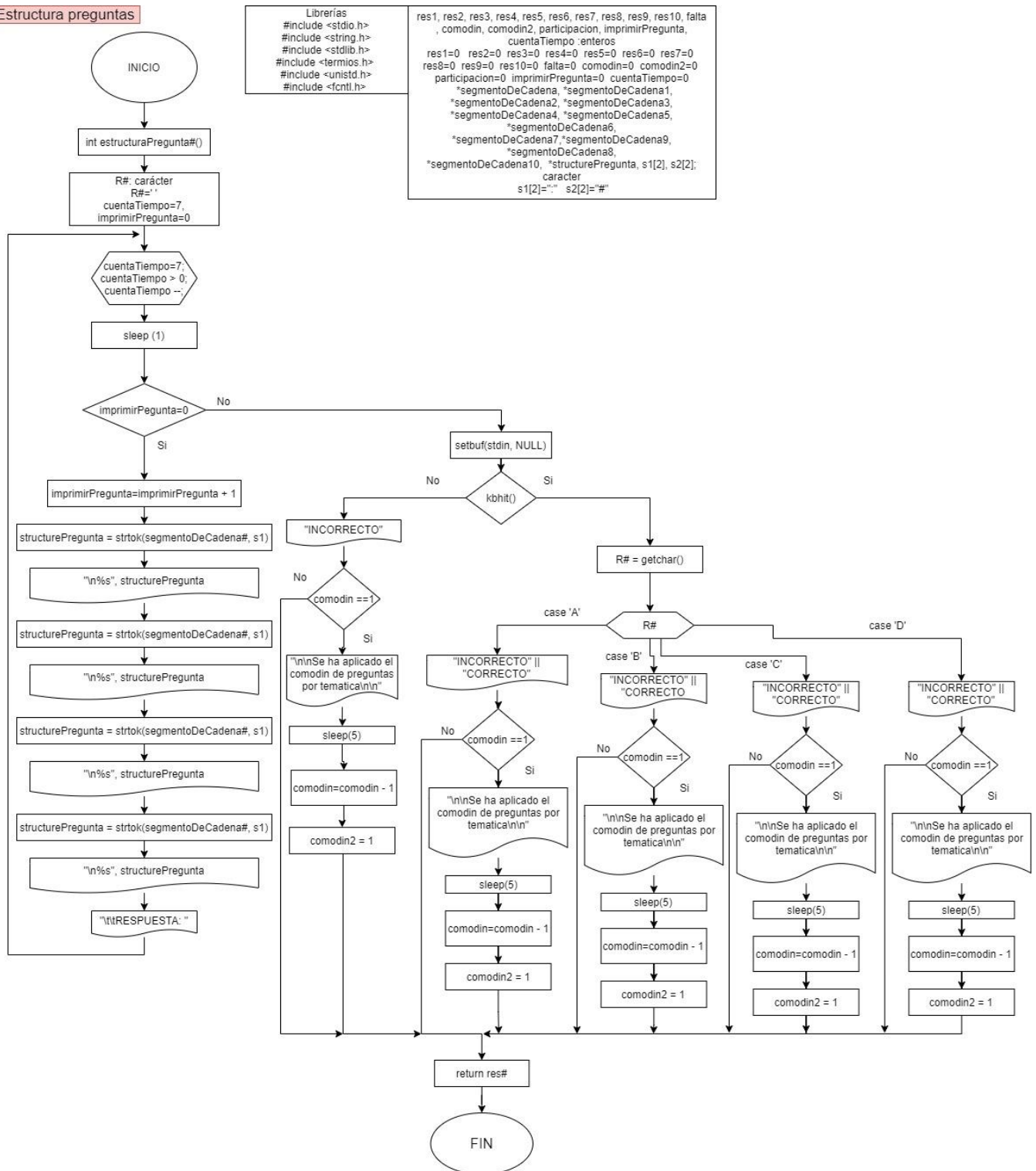


Función int menu()

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>
#include <stdlib.h>
#include <termios.h>
#include <unistd.h>
#include <fcntl.h>
#include <time.h>
```



Estructura preguntas



Código fuente

```
include <stdio.h>
include <string.h>
include <stdlib.h>

include <termios.h>
include <unistd.h> //TECLA
include <fcntl.h>
include <time.h>

include "pythonPreguntas.h" //Declaracion de funcion de tematica de pythonPreguntas
include "edaPreguntas.h"
include "deportesPreguntas.h"
include "todasPreguntas.h"

nt opcionRegistro(); //Registro en el Sistema
nt accesoSistema(); //Corroborando nickName y contraseña y que coincidan con las del usuario

har nickName[50];
har contrasena[50];

nt todasPreguntas2();

nt menu(); //Menu ya iniciada la sesion

nt puntos=0; //Variable Global

nt kbhit(); //TECLA

nt jugarxtematica(); //Opcion c del menu de juegos
nt pythonPreguntas(); //Opcion Peliculas

nt consultarSaldo(); //Funcion para consultarSaldo
nt main()//funcion principal en la que estan anidadas las funciones opcionRegistro, la funcion accesoSistema y la funcion menu.

int op=0;
printf("----Bienvenido----");
```

```
33 int main()//funcion principal en la que estan anidadas las funciones opcionRegistro, la funcion accesoSistema y la funcion menu.
34 {
35     int op=0;
36     printf("----Bienvenido----");
37     printf("\n\t1.Registro de Jugadores\n\t2.Acceso al Sistema\nEscoje el número de tu opción:");
38     scanf("%i", &op);
39     setbuf(stdin, NULL);
40     switch(op)
41     {
42     case 1:
43         opcionRegistro();//llamamos a funcion opcionRegistro en caso de seleccionar la opcion 1
44         break;
45     case 2:
46         accesoSistema();//llamamos a funcion accesoSistema en caso de seleccionar la opcion 2
47         menu();//se llama a la funcion menu cuando nickName coincide en la funcion de accesoSistema
48         break;
49     }
50
51     return 0;
52 }
53
54 int opcionRegistro()//funcion que sirve para preguntar datos corroborarlos e imprimirlos/guardarlos en el archivo registro.txt
55 {
56     FILE* archivo;
57     char nombre[50]=" ", aPaterno[50]=" ", aMaterno[50]=" ", nickName[50]=" ", contrasena[50]=" ", contrasena2[50]=" ", correo[50]=" ";
58     int r=0;
59     do
60     {
```

```

59     do
60     {
61         printf("\nIngresa tu nombre(s):");
62         gets(nombre);
63         printf("\nIngresa tu apellido paterno:");
64         gets(aPaterno);
65         printf("\nIngresa tu apellido materno:");
66         gets(aMaterno);
67         printf("\nIngresa tu nickname:");
68         gets(nickName);
69         do
70         {
71             printf("\nIngresa tu contraseña:");
72             gets(contrasena);
73             printf("\nReafirma tu contraseña:");
74             gets(contrasena2);
75             if(strcmp(contrasena, contrasena2) != 0)
76             {
77                 printf("\nNo coinciden las contraseñas");
78             }
79         }while(strcmp(contrasena, contrasena2) != 0);
80         printf("\nIngresa un correo asociado a sistema de pagos:");
81         gets(correo);
82         printf("\n¿Son correctos los datos ingresados?\n\tNombre(s):%s\n\tApellidos:%s %s\n\tNickname:%s\n\tContraseña:%s\n\tE-mail:%s", nombre, aPaterno, aMaterno,
83             printf("\n\t1.Si\n\t2.No\n\t:");
84             scanf("%i", &r);
85             setbuf(stdin, NULL);
86         }while(r == 2);
87
88         archivo = fopen("Registro.txt", "a+");
89         if(archivo != NULL)
90         {
91             fprintf(archivo, "%s:%s:%s:%s:%s", nickName, contrasena, nombre, aPaterno, aMaterno, correo);
92             fprintf(archivo, "\n");
93             if(fclose(archivo)==0)
94             {
95                 printf("\n\nExito en el registro del usuario\n\n");
96                 /*archivo = fopen("puntos.txt", "a+");
97                 if(archivo!=NULL)
98                 {
99                     fprintf(archivo, "%s:0", nickName);
100                     fprintf(archivo, "\n");
101                     fclose(archivo);
102                 }*/
103             }
104             else
105             {
106                 printf("\nHubo un problem al registrar el usuario, intentelo otro día\n\n");
107             }
108         }
109     }
110     else
111     {
112         printf("\nError al ABRIR el archivo. \n\n");
113     }
114     return 120;
115 }
116
117

```

```

118 int accesoSistema()//La funcion evalua que Los datos de nickName y contrasena y que coincidan con Los datos del Registro.txt si no son correctos se pregunta si Estas
119 //registrado y si esta registrado nos indica que Los datos son incorrectos y vuelve a preguntar datos y contrasena
120 {
121     FILE* archivo;
122     char s1[1000]=" ";
123     char *nickSystem;
124     char *contraSystem;
125     char separador[2]=".";
126     char contrasena[20]=" ", nickname[20]=" ";
127
128     int nickcorrect=0, contracorrect=0, usuarioexistente=0, contCode=0;
129
130     archivo = fopen ("Registro.txt", "r");
131     do
132     {
133         printf("Ingresa tu nickname: ");
134         setbuf(stdin,NULL);
135         gets(nickname);
136         printf("Ingresa tu contraseña: ");
137         setbuf(stdin,NULL);
138         gets(contrasena);
139         if(archivo != NULL)
140         {
141             do
142             {
143                 fscanf(archivo, "%s", s1);
144                 nickSystem = strtok(s1, separador);
145                 if(strcmp(nickname , nickSystem)==0)
146                 {
147                     nickcorrect=2;
148                     while(contCode==0)
149                     {
150                         contraSystem = strtok(NULL , separador);
151                         contCode= contCode+1;
152                     }
153                 }
154                 {
155                     printf("----Bienvenido %s----", nickname);
156                     if(strcmp(contrasena, contraSystem)==0)
157                     {
158                         contracorrect=2;
159                     }
160                     else
161                     {
162                         printf("\nContraseña Incorrecta!!!\nIngresa nuevamente tu contraseña, %s\n\t:", nickname);
163                         gets(contrasena);
164                     }
165                 }while(contracorrect!=2);
166
167                 break;
168             }
169             else
170             {
171                 printf("Espere un momento por favor...\n");
172             }
173         }while(feof(archivo)==0);
174
175         if(nickcorrect==0)
176         {
177             printf("\n¿Estas registrado?\n\t1.Si\n\t2.No");
178             setbuf(stdin,NULL);
179             scanf("%i", &usuarioexistente);
180             if(usuarioexistente==1)
181             {
182                 printf("Tu nickname es incorrecto\nVuelve a ingresarlo\n");
183                 rewind(archivo);

```

```

182         printf("Tu nickname es incorrecto\nVuelve a ingresarlo\n");
183         rewind(archivo);
184     }
185     else
186     {
187         printf("Registrate");
188         setbuf(stdin,NULL);
189         opcionRegistro();
190         break;
191     }
192 }
193 }
194 else
195 {
196     printf("\nError al ABRIR el archivo. \n\n");
197 }
198 }while(nickcorrect==0);
199 return 100;
200 }
201
202
203 int kbhit()//Es una funcion que se incluye para que se lea una tecla del teclado
204 {
205     struct termios oldt, newt;
206     int ch;
207     int oldf;
208
209     tcgetattr(STDIN_FILENO, &oldt);
210     newt = oldt;
211     newt.c_lflag &= ~(ICANON | ECHO);
212     tcsetattr(STDIN_FILENO, TCSANOW, &newt);
213     oldf = fcntl(STDIN_FILENO, F_GETFL, 0);
214     fcntl(STDIN_FILENO, F_SETFL, oldf | O_NONBLOCK);

```

```

215     ch = getchar();
216
217     tcsetattr(STDIN_FILENO, TCSANOW, &oldt);
218     fcntl(STDIN_FILENO, F_SETFL, oldf);
219
220
221     if(ch != EOF)
222     {
223         ungetc(ch, stdin);
224         return 1;
225     }
226
227     return 0;
228 }
229
230
231
232 int menu()//Muestra el menu de juegos y manda a llamar a diferentes funciones
233 {
234     char menuop=' ';
235
236     char tecla=' ';
237
238     int teclamenu=0, totalDeLaCompra=0, contCompPuntos=0;
239
240     do// se va a ejecutar el do while en caso de que teclamenu==2
241     {
242         system("clear");
243         printf("\n---MENÚ PRINCIPAL---\n\t\nA. Conseguir puntos para jugar.\nB. Consultar saldo de puntos.\nC. Jugar a preguntas por tematica.\nD. Jugar a pregunta
244         setbuf(stdin,NULL);
245         scanf("%c", &menuop); //> <
246         switch(menuop)
247         {

```

```

247- {
248-     case 'A'://Caso de switch para Conseguir puntos
249-     system("clear");
250-     printf("\n---Conseguir puntos para jugar---\n");
251-     printf("¿Cuantos puntos desea comprar?\nRECUERDA: Para jugar a preguntas por tematica necesita invertir dos puntos y para jugar a preguntas combinadas necesitara
252-     scanf("%i", &puntos);
253-     totalDeLaCompra=puntos*5;
254-
255-     for(contCompPuntos=0; contCompPuntos<4; contCompPuntos++)
256-     {
257-         system("clear");
258-         printf("\nEl total de la compra de los puntos sera de %i$, el cargo se ha hecho al sistema de pago asociado a su correo. \n---SUERTE!!!---", totalDeLaCompra);
259-     }
260-     teclamenu=2;
261-     sleep(6);
262-     system("clear");
263-     break;
264-
265-     case 'B'://Caso B de switch para mandar a consultarSaldo
266-     setbuf(stdin,NULL);
267-
268-     consultarSaldo();
269-     teclamenu=2;
270-     break;
271-
272-     case 'C'://Caso C para mandar a llamar a jugarxtematica en caso de tener 2 o mas puntos
273-     system("clear");
274-     if(puntos>=2)
275-     {
276-         jugarxtematica();
277-         printf("\nPLAY");
278-     }
279-     else
280-     {

```

```

281-         char tecla=' ';
282-         printf("No tienes sufucientes puntos para jugar --Presiona la tecla (M) para ir al menú-- ");
283-         do
284-         {
285-             if(kbhit()) // Si detecta que se presionó una tecla
286-             {
287-                 tecla=getchar(); //getchar() obtiene desde el buffer del teclado la tecla que se ha presionado
288-                 if(tecla=='M')
289-                 {
290-                     teclamenu=2;
291-                     system("clear");
292-
293-                 }
294-                 else
295-                 {
296-                     teclamenu=1;
297-                 }
298-             }
299-         }while(tecla!='M');
300-     }
301-     break;
302-     case 'D':// Caso para mandar a llamar a la funcion de todasPreguntas2 en caso de tener 3 o mas puntos.
303-     system("clear");
304-     if(puntos>=3)
305-     {
306-         todasPreguntas2();
307-         printf("\nPLAY");
308-     }
309-     else
310-     {
311-         char tecla=' ';
312-         printf("No tienes sufucientes puntos para jugar --Presiona la tecla (M) para ir al menú-- ");
313-         do
314-         {

```

```

314         do
315         {
316             if(kbhit()) // Si detecta que se presionó una tecla
317             {
318                 tecla=getchar(); //getchar() obtiene desde el buffer del teclado la tecla que se ha presionado
319                 if(tecla=='M')
320                 {
321                     teclamenu=2;
322                     system("clear");
323
324                 }
325                 else
326                 {
327                     teclamenu=1;
328                 }
329             }
330             }while(tecla!='M');
331         }
332         break;
333         case 'E':
334             printf("Cerrando sesion\n");
335             sleep(2);
336             main();
337             break;
338     }
339 }while(teclamenu==2);
340 return 200;
341 }
342
343 int consultarSaldo()// Funcion para consultar el saldo disponible
344 {
345     char tecla= ' ';
346     int teclaMenu=0;
347     printf("Tu saldo en puntos es: %i", puntos);
348     printf("\nPresiona cualquier tecla %c\n", tecla);

```

```

348         tecla = getchar();//getchar() obtiene desde el buffer del teclado la tecla que se ha presionado
349         break;
350     }
351     teclaMenu=2;
352 }
353 sleep(2);
354 return 0;
355 }
356
357
358 int jugarxtematica()//Funcion para mandar a llamar a la funcion de las diferentes librerias disponibles para diferente tema
359 {
360     int ptos=0; //Variable donde guardamos resta de puntos totales
361
362     ptos=puntos-2; //Le descuenta 2 puntos al entrar a esta funcion
363
364     int opTematica=0;
365
366     printf("---Seleccione un tema---\n\t1. Python\n\t2. EDA I\n\t3. Deportes\n\t");
367     scanf("%i", &opTematica);
368     switch(opTematica)
369     {
370         case 1://Caso 1manda a llamar la funcion pelisPreguntas de la librerias pythonPreguntas.h
371             pythonPreguntas();
372             menu();
373             break;
374         case 2://Caso 2 manda a llamar a la funcion musicaPreguntas de la libreria edaPreguntas.h
375             edaPreguntas();
376             menu();
377             break;
378         case 3://Caso 3 manda a llamar a la funcion deportesPreguntas de la libreria deportesPreguntas.h
379             deportesPreguntas();
380             menu();
381             break;
382     }

```



```

372     menu();
373     break;
374     case 2://Caso 2 manda a llamar a la funcion musicaPreguntas de la libreria edaPreguntas.h
375     edaPreguntas();
376     menu();
377     break;
378     case 3://Caso 3 manda a llamar a la funcion deportesPreguntas de la libreria deportesPreguntas.h
379     deportesPreguntas();
380     menu();
381     break;
382 }
383
384 return ptos;
385 }
386
387 int todasPreguntas2()// La función todasPreguntas2 que manda a llamar a la función todasPreguntas que se encuentra en la librería todasPreguntas.h
388 {
389     int ptos=0;
390     ptos=puntos-3;//Le descuenta 2 puntos al entrar a esta funcion
391     printf("Preguntas Aleatorias\n");
392
393     todasPreguntas();
394     menu();
395
396     return 0;
397 }
398

```

Solo voy a incluir capturas de edaPreguntas.h ya que pythonPreguntas.h, deportesPreguntas.h y todasPreguntas.h cuentan la estructura muy similiar.

```

1  #include <stdio.h>
2  #include <string.h>
3  #include <stdlib.h>
4  #include <termios.h>
5  #include <unistd.h> //TECLA
6  #include <fcntl.h>
7
8  int cuentaPreparat(); //Cuenta Regresiva preparete para contestar o el juego ya va a comenzar
9
10 //Formulacion de la preguntas al azar
11 int estructuraPregunt1(); //Formulacion de la pregunta 1 al azar
12 int estructuraPregunt2(); //Formulacion de la pregunta 2 al azar
13 int estructuraPregunt3(); //Formulacion de la pregunta 3 al azar
14 int estructuraPregunt4(); //Formulacion de la pregunta 4 al azar
15 int estructuraPregunt5(); //Formulacion de la pregunta 5 al azar
16 int estructuraPregunt6(); //Formulacion de la pregunta 6 al azar
17 int estructuraPregunt7(); //Formulacion de la pregunta 7 al azar
18 int estructuraPregunt8(); //Formulacion de la pregunta 8 al azar
19 int estructuraPregunt9(); //Formulacion de la pregunta 9 al azar
20 int estructuraPregunt10(); //Formulacion de la pregunta 10 al azar
21
22 char *segmentoDeCaden, *segmentoDeCaden1, *segmentoDeCaden2, *segmentoDeCaden3, *segmentoDeCaden4, *segmentoDeCaden5, *segmentoDeCaden6, *segmentoDeCaden7, *segmentoDeCaden8, *segmentoDeCaden9, *segmentoDeCaden10;
23 char *estructuraPregunt;
24 char s11[2]=": "; //separador de preguntas e incisos
25 char s12[2]="#"; //separa las 10 preguntas del archivo
26
27 int resp1=0, resp2=0, resp3=0, resp4=0, resp5=0, resp6=0, resp7=0, resp8=0, resp9=0, resp10=0; //Preguntas que tuvimos correctas
28
29 int falt=3;
30 int comodi=0;
31 int comodi2=0;
32 int partic=0;
33 int imprimirPregunt=0;
34 int cuentaTiemp=7; //Duracion de la pregunta
35
36 int cuentaPreparat()//funcion que se manda a llamar en edaPreguntas() que sirve para hacer el conteo regresivo para iniciar el juego
37 {
38     int cuentaInicio=3;
39     printf("----PREPARATE :D----");
40     sleep(1);
41     for(cuentaInicio=3; cuentaInicio>0; cuentaInicio--)
42     {
43         printf("\n%i ", cuentaInicio);
44         sleep(1);
45     }
46     printf("\nCOMIENZA!!!");
47     return 1;
48 }

```

```

35
36 int cuentaPreparat()//funcion que se manda a llamar en edaPreguntas() que sirve para hacer el conteo regresivo para iniciar el juego
37 {
38     int cuentaInicio=3;
39     printf("----PREPARATE :D----");
40     sleep(1);
41     for(cuentaInicio=3; cuentaInicio>0; cuentaInicio--)
42     {
43         printf("\n%i ", cuentaInicio);
44         sleep(1);
45     }
46     printf("\nCOMIENZA!!!");
47     return 1;
48 }

```

```

41 for(cuentaInicio=3; cuentaInicio>0; cuentaInicio--)
42 {
43     printf("\n%i ", cuentaInicio);
44     sleep(1);
45 }
46 printf("\nCOMIENZA!!!");
47 return 1;
48 }
49
50 int edaPreguntas()//funcion que sirve para imprimir las Preguntas de forma aleatoria
51 {
52     int jugarOtraVe=0;
53     int gan = 0;
54     comodi=0;
55     comodi2=0;
56     //do while para que en caso de que jugarNuevamente sea igual a uno osea que si quiera jugar de nuevo, se vuelva a ejecutar todo el programa.
57     do{
58
59         char Preguntas[3000];
60         FILE *archivo;
61
62         int aleatorios[5], indice=0;
63
64         int A1=0, A2=0, A3=0, A4=0, A5=0, dif=2;
65
66         resp1=0, resp2=0, resp3=0, resp4=0, resp5=0, resp6=0, resp7=0, resp8=0, resp9=0, resp10=0;
67
68         cuentaPrepare();
69         sleep(1);
70
71         archivo = fopen ("eda.txt", "r");
72         if(archivo!=NULL)
73         {
74             //separa las todas las Preguntas del archivo de forma: pregunta:inciso a:incisob:incisoc, y cada pregunta la guarda en un apuntador llamado segmentoDeCaden
75             fgets(Preguntas, 3000, archivo);
76             segmentoDeCaden = strtok( Preguntas , s2 ); //EJEMPLO CADENA= "PREGUNTA:INCISO A:INCISO B:INCISO C "
77             segmentoDeCaden1 = strtok( NULL, s12 );
78             segmentoDeCaden2 = strtok( NULL, s12 );
79             segmentoDeCaden3 = strtok( NULL, s12 );
80             segmentoDeCaden4 = strtok( NULL, s12 );
81             segmentoDeCaden5 = strtok( NULL, s12 );
82             segmentoDeCaden6 = strtok( NULL, s12 );
83             segmentoDeCaden7 = strtok( NULL, s12 );
84             segmentoDeCaden8 = strtok( NULL, s12 );
85             segmentoDeCaden9 = strtok( NULL, s12 );
86             segmentoDeCaden10 = strtok( NULL, s12 );
87         }
88
89         do
90         {
91             //generacion del numero de la pregunta de forma aleatoria.
92             srand(time(NULL));
93             A1 = (rand()%5)+4;
94             srand(time(NULL));
95             A2 = (rand()%5)+4;
96             srand(time(NULL));
97             A3 = (rand()%5)+4;
98             srand(time(NULL));
99             A4 = (rand()%5)+4;
100            srand(time(NULL));
101            A5 = (rand()%5)+4;
102            if((A1 || A2 || A3 || A4 || A5)==0) //ALEATORIO
103            {
104                dif=0;
105            }
106        }while(dif==1);
107        A1=A1+1;
108        A2=A2-1;
109        A3=A3-2;
110        A4=A4+2;
111        A5=A5-3;
112        switch(A1)//seleccion de la primer pregunta aleatoria dependiendo A1
113        {
114            case 1: estructuraPregunt1();
115            break;
116            case 2: estructuraPregunt2();
117            break;
118            case 3: estructuraPregunt3();

```

```

121     break;
122     case 5: estructuraPregunt5();
123     break;
124     case 6: estructuraPregunt6();
125     break;
126     case 7: estructuraPregunt7();
127     break;
128     case 8: estructuraPregunt8();
129     break;
130     case 9: estructuraPregunt9();
131     break;
132     case 10: estructuraPregunt10();
133     break;
134 }
135 switch(A2)//seleccion de la segunda pregunta aleatoria dependie
136 {
137     case 1: estructuraPregunt1();
138     break;
139     case 2: estructuraPregunt2();
140     break;
141     case 3: estructuraPregunt3();
142     break;
143     case 4: estructuraPregunt4();
144     break;
145     case 5: estructuraPregunt5();
146     break;
147     case 6: estructuraPregunt6();
148     break;
149     case 7: estructuraPregunt7();
150     break;
151     case 8: estructuraPregunt8();
152     break;
153     case 9: estructuraPregunt9();
154     break;
155     case 10: estructuraPregunt10();
156     break;
157 }
158 switch(A3)//seleccion de la tercer pregunta aleatoria dependien
159 {
160     case 1: estructuraPregunt1();
161     break;
162     case 2: estructuraPregunt2();
163     break;
164     case 3: estructuraPregunt3();
165     break;
166     case 4: estructuraPregunt4();
167     break;
168     case 5: estructuraPregunt5();
169     break;
170     case 6: estructuraPregunt6();
171     break;
172     case 7: estructuraPregunt7();
173     break;
174     case 8: estructuraPregunt8();
175     break;
176     case 9: estructuraPregunt9();
177     break;
178     case 10: estructuraPregunt10();
179     break;
180 }
181 switch(A4)//seleccion de la cuarta pregunta aleatoria dependiendo A4
182 {
183     case 1: estructuraPregunt1();
184     break;
185     case 2: estructuraPregunt2();
186     break;
187     case 3: estructuraPregunt3();
188     break;
189     case 4: estructuraPregunt4();
190     break;
191     case 5: estructuraPregunt5();
192     break;
193     case 6: estructuraPregunt6();
194     break;
195     case 7: estructuraPregunt7();
196     break;

```

```

193     case 8: estructuraPregunt8();
194     break;
195     case 7: estructuraPregunt7();
196     break;
197     case 8: estructuraPregunt8();
198     break;
199     case 9: estructuraPregunt9();
200     break;
201     case 10: estructuraPregunt10();
202     break;
203 }
204 switch(A5)//seleccion de la quinta pregunta aleatoria dependiendo A5
205 {
206     case 1: estructuraPregunt1();
207     break;
208     case 2: estructuraPregunt2();
209     break;
210     case 3: estructuraPregunt3();
211     break;
212     case 4: estructuraPregunt4();
213     break;
214     case 5: estructuraPregunt5();
215     break;
216     case 6: estructuraPregunt6();
217     break;
218     case 7: estructuraPregunt7();
219     break;
220     case 8: estructuraPregunt8();
221     break;
222     case 9: estructuraPregunt9();
223     break;
224     case 10: estructuraPregunt10();
225     break;

```

```

226 }
227 gan= comodi2+resp1+resp2+resp3+resp4+resp5+resp6+resp7+resp8+resp9+resp10;//suma de Los puntos de cada pregunta en caso de ser correcta y en caso de tener un comodin
228
229 if(gan >= 5)//en caso de que la suma de los puntos sea 5 o sea conteste todas las preguntas bien se va a imprimir el mensaje.
230 {
231     printf("\n\nFELICIDADES :D!!!!!!\nSe te va a transferir $100 mxn a tu cuenta bancaria");
232     sleep(5);
233     jugarOtraVe =10;
234 }
235 else//en caso contrario de que no conteste todas las preguntas bien se va a realizar lo siguiente
236 {
237     partic=partic+1;//Es la suma de las participaciones que lleva
238     if(partic==3)//En caso de que las participaciones sea igual a 3 se va a ejecutar lo siguiente
239     {
240         comodi=comodi + 1;//se suma un comodin
241         printf("\n\nSe te agrego un comodin\n\n");
242         sleep(5);
243         system("clear");
244         printf("\n¿Te gustaria volver a jugar?\n\t1.Si\t\t2.Regresar al menú\n\t:");
245         scanf("%i", &jugarOtraVe);
246         partic=0;//se va a volver a inicializar las participaciones por que ya se utilizo el comodin si es que no llega a ganar.
247     }
248     else//en caso contrario de que las participaciones no sea igual a 3
249     {
250         system("clear");//limpia pantalla
251         falt= 3 - partic;//es para que vaya leyendo las participaciones que lleva para mencionarle cuantas participaciones le hacen falta para seguir jugando
252         printf("\n\nTe falta jugar %i veces para obtener un comodin\n", falt);
253         if(partic==3)
254         {
255             falt=3;
256         }
257
258         printf("\n¿Te gustaria volver a jugar?\n\t1.Si\t\t2.Regresar al menú\n\t:");
259         scanf("%i", &jugarOtraVe);
260     }
261 }
262 }while(jugarOtraVe==1);
263 return 220;
264

```

La siguiente estructura es usada para cada una de las preguntas que se tienen por tema, de las cuales solo se eligen 5 preguntas al azar es por eso que se utilizo el switch, así que solo que va a ~~repetir una vez la estructura~~

```

267 int estructuraPregunt1()// sirve para imprimir la pregunta y los incisos y leer la respuesta si es correcta o incorrecta y en caso de tener un comodin quitartelo
268 {
269     char R1=' ';
270     cuentaTiemp=7;
271     imprimirPregunt=0;
272     for(cuentaTiemp=7; cuentaTiemp>0; cuentaTiemp--)
273     {
274         sleep(1);
275         while(imprimirPregunt==0)
276         {
277             imprimirPregunt=imprimirPregunt+1;
278             structurPregunta = strtok(segmentoDeCaden, s11);
279             printf("\n%s", structurPregunta);
280             structurPregunta = strtok( NULL, s11 );
281             printf("\n%s", structurPregunta);
282             structurPregunta = strtok( NULL, s11 );
283             printf("\n%s", structurPregunta);
284             structurPregunta = strtok( NULL, s11 );
285             printf("\n%s", structurPregunta);
286             printf("\t\tRESPUESTA: ");
287         }
288         setbuf(stdin, NULL);
289         if(kbhit()) // Si detecta que se presionó una tecla
290         {
291             R1=getchar();//getchar() obtiene desde el buffer del teclado la tecla que se ha presionado
292             switch(R1)
293             {
294                 case 'A': printf("INCORRECTO");
295                     if(comodi==1)
296                     {
297                         printf("\n\nSe ha aplicado el comodin de preguntas por tematica\n\n");
298                         sleep(5);
299                         comodi = comodi - 1;
300                         comodi2 = 1;
301                     }
302                     break;
303                 case 'B': printf("---CORRECTO---");
304                     resp1=1;
305                     break;
306                 case 'C': printf("INCORRECTO");

```

```

290
291 R1=getchar();//getchar() obtiene desde el buffer del teclado la tecla que se ha presionado
292 switch(R1)
293 {
294     case 'A': printf("INCORRECTO");
295     if(comodi==1)
296     {
297         printf("\n\nSe ha aplicado el comodin de preguntas por tematica\n\n");
298         sleep(5);
299         comodi = comodi - 1;
300         comodi2 = 1;
301     }
302     break;
303     case 'B': printf("---CORRECTO---");
304                 resp1=1;
305     break;
306     case 'C': printf("INCORRECTO");
307     if(comodi==1)
308     {
309         printf("\n\nSe ha aplicado el comodin de preguntas por tematica\n\n");
310         sleep(5);
311         comodi = comodi - 1;
312         comodi2 = 1;
313     }
314     break;
315     default: printf("INCORRECTO");
316     if(comodi==1)
317     {
318         printf("\n\nSe ha aplicado el comodin de preguntas por tematica\n\n");
319         sleep(5);
320         comodi = comodi - 1;
321         comodi2 = 1;
322     }
323     break;
324 }break;
325 }
326 }
327 return resp1;
328 }
329

```

Esta es solo la primera estructura de la pregunta 1, se vuelve a repetir 10 veces pero cambia dependiendo la respuesta de la pregunta.

Resultados

```
----Bienvenido----
      1.Registro de Jugadores
      2.Acceso al Sistema
Escoje el número de tu opción:█
```

```
----Bienvenido----
      1.Registro de Jugadores
      2.Acceso al Sistema
Escoje el número de tu opción:2
Ingresa tu nickname: mario222
Ingresa tu contraseña: 3000
Espere un momento por favor...
Espere un momento por favor...
Espere un momento por favor...
Espere un momento por favor...

¿Estas registrado?
      1.Si
      2.No1
Tu nickname es incorrecto
Vuelve a ingresarlo
```

```
Registrate
Ingresa tu nombre(s):Mario Ivan

Ingresa tu apellido paterno:Hernandez

Ingresa tu apellido materno:Torres

Ingresa tu nickname:patito3000

Ingresa tu contraseña:3000

Reafirma tu contraseña:30000

No coinciden las contraseñas
Ingresa tu contraseña:3000

Reafirma tu contraseña:3000

Ingresa un correo asociado a sistema de pagos:marioivannn02@gmail.com
```

```
¿Son correctos los datos ingresados?  
Nombre(s):Mario Ivan  
Apellidos:Hernandez Torres  
Nickname:patito3000  
Contraseña:3000  
E-mail:marioivannn02@gmail.com  
1.Si  
2.No
```

```
----Bienvenido----  
1.Registro de Jugadores  
2.Acceso al Sistema  
Escoje el número de tu opción:2  
Ingresa tu nickname: patito3000  
Ingresa tu contraseña: 3000
```

```
----Bienvenido patito3000----  
----MENÚ PRINCIPAL----  
  
A. Conseguir puntos para jugar.  
B. Consultar saldo de puntos.  
C. Jugar a preguntas por tematica.  
D. Jugar a preguntas de temas combinados.  
E. Cerrar sesión.  
:
```

```
⏏ ⏏ ⏏  
No tienes sufucientes puntos para jugar --Presiona la tecla (M) para ir al menú--
```

```
---Conseguir puntos para jugar---  
¿Cuantos puntos desea comprar?  
RECUERDA: Para jugar a preguntas por tematica necesita invertir dos puntos y para jugar a preguntas combinadas necesitara invertir 4 puntos  
Cada punto vale $5MXN  
Comprar : 
```

```
---SUERTE!!!---  
El total de la compra de los puntos sera de 250$, el cargo se ha hecho al sistema de pago asociado a su correo.
```



```
---Seleccione un tema---
    1. Python
    2. EDA I
    3. Deportes
    1
----PREPARETE :D----
3
2
1
COMIENZA!!!!
¿Que otro lenguaje de programacion usa las mismas palabras clave que Python?
A.C
B.Matlab
C.HTML          RESPUESTA: A---CORRECTO---
¿Que es pandas en Python?
A.Un juego creado en Python
B.Un animal
C.Una libreria          RESPUESTA:
```

```
C.Una libreria          RESPUESTA: C---CORRECTO---
¿Quién desarrollo Python?
A.Guido van Rossum
B.Bill Gates
C.Ken Thompson          RESPUESTA: A---CORRECTO---
¿Porque el desarrollador de Python eligio ese nombre?
A.Porque asi se llamaba su mejor amigo
B.Porque asi se llamaba un grupo de humoristas
C.Porque era el nombre de su mascota          RESPUESTA: B---CORRECTO---
¿Cuándo surgió Python?
A.A finales de los 70s
B.A finales de los 80s
C.A finales de los 90s          RESPUESTA: B---CORRECTO---

FELICIDADES :D!!!!!!
Se te va a tranferir $50 mxn a tu cuenta bancaria
```



```

---Seleccione un tema---
    1. Python
    2. EDA I
    3. Deportes
    2
----PREPARETE :D----
3
2
1
COMIENZA!!!!
¿que es el cifrado cesar?
A.es una de las técnicas de cifrado mas simples y mas usadas
B.es una de las técnicas de cifrado mas complejas y mas usadas
C.es una de las técnicas de cifrado mas reciente y tecnologica      RESPUESTA: BINCORRECTO
¿porque es importante realizar algoritmos?
A.son importantes ya que son los pasos exactos para resolver un problema
B.son importantes ya que son los pasos exactos para resolver una receta
C.son importantes ya que son los pasos exactos para una receta      RESPUESTA: A---CORRECTO---

```

Te falta jugar 2 veces para obtener un comodin

```

¿Te gustaria volver a jugar?
    1.Si    2.Regresar al menú
    :

```

Te falta jugar 1 veces para obtener un comodin

```

¿Te gustaria volver a jugar?
    1.Si    2.Regresar al menú
    :1
----PREPARETE :D----
3
2
1
COMIENZA!!!!
¿que es el cifrado cesar?
A.es una de las técnicas de cifrado mas simples y mas usadas
B.es una de las técnicas de cifrado mas complejas y mas usadas
C.es una de las técnicas de cifrado mas reciente y tecnologica      RESPUESTA:

```

```

COMIENZA!!!!
¿Qué es una estructura de datos ?
A.son una forma de organizar los datos en la computadora
B.es una estructura muy fuerte
C.son datos desorganizados          RESPUESTA: A---CORRECTO---
¿Que es un algoritmo ?
A.es un conjunto de instrucciones no consecutivas
B.es un conjunto de instrucciones secuenciales
C.es un conjunto de palabras          RESPUESTA: B---CORRECTO---
¿Quién desarrollo Python?
A.Ken Thompson
B.Bill Gates
C.Guido van Rossum          RESPUESTA: C---CORRECTO---
¿que es el cifrado cesar?
A.es una de las técnicas de cifrado mas simples y mas usadas
B.es una de las técnicas de cifrado mas complejas y mas usadas
C.es una de las técnicas de cifrado mas reciente y tecnologica          RESPUESTA: BINCORRECTO
¿Qué es Python?
A.Un grupo musical
B.Un lenguaje de programacion
C.Una serpiente          RESPUESTA: AINCORRECTO

Se te agrego un comodin

```

```

¿Te gustaria volver a jugar?
    1.Si      2.Regresar al menú
    :1
----PREPARETE :D----
3
2
1
COMIENZA!!!!
¿Qué operaciones se pueden realizar con las pilas?
A.Editar y copiar
B.Push y Pop
C.Cortar y pegar          RESPUESTA: B---CORRECTO---
¿que es el cifrado cesar?
A.es una de las técnicas de cifrado mas simples y mas usadas
B.es una de las técnicas de cifrado mas complejas y mas usadas
C.es una de las técnicas de cifrado mas reciente y tecnologica          RESPUESTA: A---CORRECTO---
¿Qué es una estructura de datos ?
A.son una forma de organizar los datos en la computadora
B.es una estructura muy fuerte
C.son datos desorganizados          RESPUESTA: A---CORRECTO---
¿Quien invento la notación polaca?
A.Jan Lukasiewicz
B.Alan Turing
C.Julio Cesar          RESPUESTA: BINCORRECTO

Se ha aplicado el comodin de preguntas por tematica

```

```

Se ha aplicado el comodin de preguntas por tematica

¿porque es importante realizar algoritmos?
A.son importantes ya que son los pasos exactos para resolver un problema
B.son importantes ya que son los pasos exactos para resolver una receta
C.son importantes ya que son los pasos exactos para una receta          RESPUESTA: A---CORRECTO---

FELICIDADES :D!!!!!!!

```

```

Se te va a transeirir $50 mxn a tu cuenta bancaria
----MENÚ PRINCIPAL----

A. Conseguir puntos para jugar.
B. Consultar saldo de puntos.
C. Jugar a preguntas por tematica.
D. Jugar a preguntas de temas combinados.
E. Cerrar sesión.

```

TABLA DE RECURSOS INFORMATICOS	
Recurso informático	Desglose
hardware	El uso de una computadora con acceso a internet que sea eficiente para programar
Software	C++ Explorador de archivos navegador de internet
Conocimientos	Conocimientos en programación en C, en el uso de repositorios en GitHub, en la navegación por internet

Tabla de costos propuestos para el desarrollo del proyecto	
Código	1800 pesos para el desarrollo del código debido al tiempo invertido
Documentación	700 pesos por el tiempo que se necesitó para realizar toda la documentación del proyecto
Video	300 pesos por la edición de video

DIAGRAMA DE GANTT									
	5 de agosto	6 de agosto	7 de agosto	8 de agosto	9 de agosto	10 de agosto	11 de agosto	12 de agosto	13 de agosto
Planeación de proyecto									
Creación de algoritmo									
Programación en C									
Pruebas									
Corrección de errores									
Creación de video									
Creación de documentación									
Entrega del producto final									

DIAGRAMA DE GANTT

Canal de Youtube

M I
4 suscriptores

PÁGINA PRINCIPAL VIDEOS LISTAS DE REPRODUCCIÓN CANALES DEBATE ACERCA

Videos subidos ▶ REPRODUCIR TODO

PREGUNTADOS - Proyecto Final EDA I
4 vistas • hace 47 minutos

El internet de las cosas (IoT) - Fundamentos de...
7 vistas • hace 6 meses

Obtención de energía eléctrica de forma renovab...
70 vistas • hace 6 meses

Mecatronica Basica CCH VALLEJO
55 vistas • hace 2 años

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=vkq3dOOj8wM&t=1477s>

REPOSITORIO DE GITHUB:

<https://github.com/Mariohernandez02/EDAI-Hernandez-Torres-Mario-Ivan.git>

Conclusiones

Es de suma importancia el desarrollo de algoritmos ya que estos son los pasos exactos para resolver un problema en específico, este nos permite estudiar las necesidades del problema. Como lo vimos en la introducción y el resumen, es muy importante también el uso de estructuras de datos ya que estas son una forma de organizar distintos datos, de una manera que se nos permita realizar operaciones con ella de una manera eficiente y optimizando recursos.

Conclusión personal: Pues este proyecto cambio mi perspectiva sobre el uso y la importancia de las estructuras de datos ya que dentro del mundo de la programación se usan día con día, y no solo en la programación si no también en nuestra vida diaria, como por ejemplo cuando mandamos a imprimir algún archivo este se manda a la cola de impresión. También me gusto e intereso demasiado fue el lenguaje de Python que ya había oído hablar de él, pero no lo conocía a fondo.

Referencias

Bibliografía

Fuentes, J. (18 de Octubre de 2019). *OpenWebinars*. Obtenido de OpenWebinars:
<https://openwebinars.net/blog/que-son-las-estructuras-de-datos-y-por-que-son-tan-utiles/>

Machuca, F. (20 de Mayo de 2021). *crehana*. Obtenido de crehana:
<https://www.crehana.com/mx/blog/desarrollo-web/que-es-python/>

Manual de Usuario de Sistema de software: PREGUNTADOS

El siguiente escrito es un manual para aprender el cómo se usa el software “Juego de Preguntas”, que consiste en responder 5 preguntas de las temáticas películas, deportes, música o preguntas de todas las temáticas, si el usuario responde correctamente las 5 preguntas, se le depositaran 100 pesos a su cuenta bancaria.

1. La aplicación te mostrara un menú en donde podrás poner la opción de registrarte o si ya este registrado ingresar tu nickname y contraseña para ingresar a tu cuenta.

```
----Bienvenido----  
    1.Registro de Jugadores  
    2.Acceso al Sistema  
Escoje el número de tu opción:1
```

2. El software por primera vez te pedirá los siguientes datos
Nombre o nombres
 - Apellido paterno
 - Apellido materno
 - Nickname
 - Contraseña (en dos ocasiones para comparar que se haya escrito correctamente)

La contraseña la pide en dos ocasiones y estas se comparan entre sí, si estas son diferentes te volverá a pedir la contraseña y la confirmación de la contraseña hasta que estas sean iguales entre sí.

- Correo electrónico asociado a sistema de pagos.

Nota: Cada vez que quieras guardar un dato deberás escribirlo en el sistema y una vez terminaste deberás presionar la tecla ENTER para guardar los datos de cada campo.

Después de pedirlos el sistema te imprimirá en pantalla los datos que guardaste y si estos son incorrectos los guardara en el archivo de texto "Registro.txt" y si los datos son incorrectos repetirá el ciclo y te volverá a pedir tus datos personales hasta que indiques que son correctos para hacer la confirmación deberás presionar ya sea el numero 1 o el numero 2 depende de tu elección y dar ENTER.

```
Escoje el número de tu opción:1
Ingresar tu nombre(s):Juanito
Ingresar tu apellido paterno:Hernandez
Ingresar tu apellido materno:Caudillo
Ingresar tu nickname:Juanitobanana
Ingresar tu contraseña:1234
Reafirma tu contraseña:0321
No coinciden las contraseñas
Ingresar tu contraseña:1234
Reafirma tu contraseña:4321
No coinciden las contraseñas
Ingresar tu contraseña:1234
Reafirma tu contraseña:1234
Ingresar un correo asociado a sistema de pagos:juanito00@gmail.com
¿Son correctos los datos ingresados?
Nombre(s):Juanito
Apellidos:Hernandez Caudillo
Nickname:Juanitobanana
Contraseña:1234
E-mail:juanito00@gmail.com
1.Si
2.No
:1
Exito en el registro del usuario

---Bienvenido---
1.Registro de Jugadores
2.Acceso al Sistema
Escoje el número de tu opción:1
Ingresar tu nombre(s):Santiago
Ingresar tu apellido paterno:Barrios
Ingresar tu apellido materno:Lopez
Ingresar tu nickname:santi00
Ingresar tu contraseña:Aseuuuu
Reafirma tu contraseña:Aseuuuu
Ingresar un correo asociado a sistema de pagos:satin00@gmail.com
¿Son correctos los datos ingresados?
Nombre(s):Santiago
Apellidos:Barrios Lopez
Nickname:santi00
Contraseña:Aseuuuu
E-mail:satin00@gmail.com
1.Si
2.No
:2
Ingresar tu nombre(s):Santiago
Ingresar tu apellido paterno:Caudillo
Ingresar tu apellido materno:Barrios
Ingresar tu nickname:santi00
Ingresar tu contraseña:aseuuuu

main.cpp:162:44: warning: 'char* gets(char*)' is deprecated [-Wdeprecated-declarations]
/usr/include/stdio.h:638:14: note: declared here
main.cpp:(.text+0x8993): warning: the 'gets' function is dangerous
---Bienvenido---
1.Registro de Jugadores
2.Acceso al Sistema
Escoje el número de tu opción:1
Ingresar tu nombre(s):Jose
Ingresar tu apellido paterno:Lopez
Ingresar tu apellido materno:Perez
Ingresar tu nickname:Petrillo00
Ingresar tu contraseña:elpepe
Reafirma tu contraseña:elpepe
Ingresar un correo asociado a sistema de pagos:elpepe00@gmail.com
¿Son correctos los datos ingresados?
Nombre(s):Jose
Apellidos:Lopez Perez
Nickname:Petrillo00
Contraseña:elpepe
E-mail:elpepe00@gmail.com
1.Si
2.No
:1
Exito en el registro del usuario
```


3. **Acceso al sistema:** Una vez tus datos sean correctos tendrás que parar el programa y volver a correrlo y una vez ya hecho tendrás que dar la opción 2 y dar ENTER para acceder al sistema.

Al acceder a esta opción el programa te preguntara por tu nickname y por tu contraseña yaquí pueden pasar diferentes casos

Caso 1: Si tu nickname y contraseña no coinciden con algún dato del archivo te pregunta si este registrado si tú marcas que si con la tecla 1 y seguido un ENTER el programa te dirá que tus datos son incorrectos y te pedirá ingresarlos nuevamente.

Caso 1.1: Si marcas que no estas registrado con el 2 y después un ENTER para confirmar tu respuesta el programa te mandara automáticamente al registro con una leyenda que dirá "Regístrate".

Caso 2: Si tu nickname coincide con algún dato del archivo el programa te dirá que tu contraseña es incorrecta y te la pedirá nuevamente hasta que esta sea correcta.

Caso 3: Si tu nickname y contraseña son correctos te dará acceso al sistema y te mandara al menú de juego.

```
-----Bienvenido-----
1.Registro de Jugadores
2.Acceso al Sistema
Elige el número de tu opción:2
Ingresa tu nickname: hola12
Ingresa tu contraseña: 2022
Espere un momento por favor...
Espere un momento por favor...
Espere un momento por favor...
Espere un momento por favor...
¿Estas registrado?
1.Si
2.No2
Regístrate
Ingresa tu nombre(s):hola12
Ingresa tu apellido paterno:hernandez
Ingresa tu apellido materno:torres
Ingresa tu nickname:hola12
Ingresa tu contraseña:2002
Reafirma tu contraseña:2002
Ingresa un correo asociado a sistema de pagos:hola12@gmail.com
¿Son correctos los datos ingresados?
Nombre(s):hola12
Apellidos:hernandez torres
Nickname:hola12
Contraseña:2002
E-mail:hola12@gmail.com
1.Si
2.No
1

main.cpp:(.text+0x00000000): warning: the gcc linker
-----Bienvenido-----
1.Registro de Jugadores
2.Acceso al Sistema
Elige el número de tu opción:2
Ingresa tu nickname: santi00
Ingresa tu contraseña: aseu
Espere un momento por favor...
Espere un momento por favor...
-----Bienvenido santi00-----
Contraseña Incorrecta!!!
Ingresa nuevamente tu contraseña, santi00
:aseuuuu

main.cpp      deportesPreguntas.h : deportes.txt : musicaPreguntas.h : musica.txt : pelisPregu
1 Petrillo00:elpepe:Jose:Lopez:Perez:elpepe00@gmail.com
2 Juanitobanana:1234:Juanito:Hernandez:Caudillo:juanito00@gmail.com
```

4. **Menú:** En esta sección se imprimirá el menú de juegos con las opciones
- Comprar puntos
 - Consultar Saldo
 - Jugar a preguntas por temática
 - Jugar a preguntas por temas combinados
 - Cerrar Sesión

```
----MENÚ PRINCIPAL----  
  
A. Conseguir puntos para jugar.  
B. Consultar saldo de puntos.  
C. Jugar a preguntas por tematica.  
D. Jugar a preguntas de temas combinados.  
E. Cerrar sesión.  
  
:A
```

Comprar puntos: En esta opción se le permitirá al usuario ingresar cuantos puntos quiere comprar y aparte de eso le mostrara un mensaje con el costo de cada punto.

```
---Conseguir puntos para jugar---  
{Cuantos puntos desea comprar?  
RECUERDA: Para jugar a preguntas por tematica necesita invertir dos puntos y para jugar a preguntas combinadas necesitara invertir 4 puntos  
Cada punto vale $5MXN  
Comprar :100
```

Consultar saldo: En esta opción lo que se hará es consultar tu saldo actual y después con una tecla sales del ciclo.

```
---Conseguir puntos para jugar---  
{Cuantos puntos desea comprar?  
RECUERDA: Para jugar a preguntas por tematica necesita invertir dos puntos y para jugar a preguntas combinadas necesitara invertir 4 puntos  
Cada punto vale $5MXN  
Comprar :100
```

```
input  
---SUERTE!!!---  
El total de la compra de los puntos sera de 500, el cargo se ha hecho al sistema de pago asociado a su correo.
```

Jugar a preguntas por temática: En esta opción entramos a una sección en donde te va a presentar y te dará a escoger que temática quieres además de descontarte 2 puntos

- **Python:** Te hará un conteo regresivo desde el 3 junto con un anuncio de prepárate. Una vez acabado te presentara la primera pregunta de forma aleatoria que se tomó del archivo de preguntas por temática en este caso el archivo

es de Phython.txt.

El programa te imprimirá la pregunta y enseguida los tres incisos y una parte donde agregas la respuesta, para contestar te dará un tiempo de entre 5 a 7 segundos en los que si no pones nada te marcara como incorrecta la respuesta si colocas una respuesta incorrecta te imprimirá incorrecto y si marcas una correcta habrá un contador que lleve la suma de las correctas.

- **EDA I:** Te hará un conteo regresivo desde el 3 junto con un anuncio de prepárate. Una vez acabado te presentara la primera pregunta de forma aleatoria que se tomó del archivo de preguntas por temática en este caso el archivo es de eda.txt

El programa te imprimirá la pregunta y enseguida los tres incisos y una parte donde agregas la respuesta, para contestar te dará un tiempo de entre 5 a 7 segundos en los que si no pones nada te marcara como incorrecta la respuesta si colocas una respuesta incorrecta te imprimirá incorrecto y si marcas una correcta habrá un contador que lleve la suma de las correctas.

- **Deportes:** Te hará un conteo regresivo desde el 3 junto con un anuncio de prepárate. Una vez acabado te presentara la primera pregunta de forma aleatoria que se tomó del archivo de preguntas por temática en este caso el archivo es de deportes.txt

El programa te imprimirá la pregunta y enseguida los tres incisos y una parte donde agregas la respuesta, para contestar te dará un tiempo de entre 5 a 7 segundos en los que si no pones nada te marcara como incorrecta la respuesta si colocas una respuesta incorrecta te imprimirá incorrecto y si marcas una correcta habrá un contador que lleve la suma de las correctas.

Nota: Habrá un comodín que se activa cuando jugaste tres veces seguidas cualquier juego y esto te dará un punto correcto que se sumara al final es decir que si tuviste 4/5 correctas pero jugaste 3 veces y se activa el comodín se añade este y ya tendrías 5/5 y ganarías automáticamente el juego.

Nota: Recuerda que para dar una respuesta NO DEBES CONFIRMAR CON LA TECLA ENTER la misma aplicación detectara la respuestas que deberás dar siempre en mayúsculas ya sea "A", "B", "C".

```
---Seleccione un tema---  
1. Python  
2. EDA I  
3. Deportes
```

Jugar a pregunta por temas combinados: En esta opción el sistema te descontara 4 puntos.

La siguiente opción te dará las preguntas de deportes películas y música, te imprimirá 5 preguntas y estas estarán escogidas de forma aleatoria de un archivo llamado campechaneado.txt.

Te hará un conteo regresivo desde el 3 junto con un anuncio de prepárate.

Una vez acabado te presentara la primera pregunta de forma aleatoria que se tomó del archivo de preguntas por temática en este caso el archivo es de campechaneado.txt

El programa te imprimirá la pregunta y enseguida los tres incisos y una parte donde agregas la respuesta, para contestar te dará un tiempo de entre 5 a 7 segundos en los que si no pones nada te marcara como incorrecta la respuesta si colocas una respuesta incorrecta te imprimirá incorrecto y si marcas una correcta habrá un contador que lleve la suma de las correctas.

Nota: Habrá un comodín que se activa cuando jugaste tres veces seguidas cualquier juego y esto te dará un punto correcto que se sumara al final es decir que si tuviste 4/5 correctas pero jugaste 3 veces y se activa el comodín se añade este y ya tendrías 5/5 y ganarías automáticamente el juego.

Nota: Recuerda que para dar una respuesta NO DEBES CONFIRMAR CON LA TECLA ENTER la misma aplicación detectara la respuestas que deberas dar siempre en mayúsculas ya sea "A", "B", "C".

Cerrar sesión: En esta función lo que se hará es mandarte al menú de registro y acceso al sistema solo debes dar "E" y después ENTER