



ESPE
UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS
INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN
EXAMEN DE: FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN
UNIDAD 2 TEMA VECTORES CON Y SIN ESTRUCTURAS

REPETITIVAS

PERÍODO: Abril 2025 – Agosto 2025
ELABORADO POR:, Velecela Mateo
CARRERA: Electronica y automatización

PARCIAL: Segundo
CURSO (NRC): 20823
FECHA: 27/06/2025

Nivel 1: Adivina el número con ciclo for (sin vector)

Objetivo: Aplicar un ciclo 'for' para realizar varios intentos con lógica condicional.

Requisitos funcionales – Nivel 1

/*

Requisitos funcionales – Nivel 1 SIN VECTORES

- RF2.1 – debe generar un número aleatorio entre 1 y 100.
- RF2.2 – debe permitir hasta 5 intentos mediante un ciclo 'for'.
- RF2.3 – debe indicar si el intento es correcto, bajo o alto.
- RF2.4 – Al final del juego, debe mostrar todos los intentos realizados.
- RF2.5 – Mostrar un mensaje secreto si el jugador adivina el número correctamente

Código Nivel 1

```
int main() {
    int numeroSecreto, intento;
    int intentos[MAX_INTENTOS];

    srand(time(NULL));
    numeroSecreto = rand() % 100 + 1; //Debe generar un número aleatorio entre 1 y 100

    printf("Adivina el numero secreto entre 1 y 100.\n");

    for (int i = 0; i < MAX_INTENTOS; i++) { //Bebe permitir hasta 5 intentos mediante un ciclo 'for'
        printf("Intento %d: ", i + 1);
        scanf("%d", &intento);
        intentos[i] = intento;
        //debe indicar si el intento es correcto, bajo o alto
        if (intento == numeroSecreto) {
            printf("¡Felicidades! Adivinaste el numero secreto :D\n");
            printf("Mensaje secreto: Eres un genio, elaborado por Mateo Velcela :v\n"); //Mostrar
            un mensaje secreto si el jugador adivina el número correctamente
            break;
        }
    }
}
```

```

    } else if (intento < numeroSecreto) {
        printf("El numero es mas alto.\n");
    } else {
        printf("El numero es mas bajo.\n");
    }
}

//Al final del juego, debe mostrar todos los intentos realizados
printf("\nIntentos realizados:\n");
for (int i = 0; i < MAX_INTENTOS; i++) {
    printf("%d: %d\n", i + 1, intentos[i]);
}

if (intento != numeroSecreto) {
    printf("\nLo siento, no adivinaste el numero :C Era: %d\n", numeroSecreto);
}

return 0;
}

```

Rúbrica de Evaluación

Criterio	4 pts – Excelente	3 pts – Bueno	2 pts – Aceptable	1 pt – Deficiente	EVAL
Captura de datos	Lee correctamente los valores ingresados.	Lee datos pero con errores menores.	Errores en la captura de datos.	No se realiza lectura o es incorrecta.	
Uso de condicionales	Condicionales anidados bien estructurados y funcionales.	Uso correcto con ligeros errores.	Uso parcial de condicionales.	No se aplican correctamente.	
Mensajes adecuados	Mensajes claros para cada caso (alto, bajo, correcto).	Mensajes claros con mínimos errores.	Mensajes confusos o repetitivos.	No se muestran o son incorrectos.	
Lógica de los intentos	Evalúa correctamente hasta cinco intentos.	Evalúa dos intentos correctamente.	Evalúa uno solo correctamente.	Lógica incompleta o confusa.	
Identificación de acierto	Reconoce el número correcto en	Reconoce el acierto parcialmente.	Reconocimiento limitado del acierto.	No reconoce cuando se acierta.	

	cualquier intento.				
CALIFICACION /20 PTOS					

Carpeta Unidad 2

Apellidos_Nombres_EvalN1.c