



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
NOMBRE: Campoverde Anthony
CARRERA: Ingeniería en Electronica y Automatization

PARCIAL: 2
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

/* UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS “ESPE

NOMBRE: ANTHONY CAMPOVERDE

EVALUACION 1; SEGUNDO PARCIAL

*/

```
#include <stdio.h>
```

```
#include <stdlib.h>
```

```
#include <time.h>
```

```
int main(){
```

```
    int numsec;
```

```
    int intento;
```

```
    int gano=0;
```

```
    int intento1=0, intento2=0, intento3=0, intento4=0, intento5=0; //guardamos
```

```
    srand(time(NULL));
```

```
    numsec=(rand()%100)+1; //99+1
```

```

for(int i=1; i<=5; i++){
    printf("Intento %d:Ingresa un numero entre el 1 y 100: ",i);
    scanf("%d",&intento);
    if(i==1)intento1=intento;
    else if(i==2)intento2=intento;
    else if(i==3)intento3=intento;
    else if(i==4)intento4=intento;
    else if(i==5)intento5=intento;

    if(intento==numsec){
        printf("Adivinaste el numero\n");
        printf("Mensaje Secreto: Eres muy bueno/a adivinando numeros \n");
        gano=1;
        break;

    } else if(intento<numsec){
        printf("Muy bajo. \n");

    }else {
        printf("Muy alto. \n ");
    }

}
printf("Intentos realizados: \n");
if (intento1)printf("1:%d\n",intento1);
if (intento2)printf("2:%d\n",intento2);
if (intento3)printf("3:%d\n",intento3);
if (intento4)printf("4:%d\n",intento4);
if (intento5)printf("5:%d\n",intento5);

if(!gano){
    printf("No lograste adivinar el numero, el numero era: %d\n",numsec);
}
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 cualquier intento.	Reconoce el acierto parcialmente.	Reconocimiento limitado del acierto.	No reconoce cuando se acierta.	
CALIFICACION /20 PTOS					

Carpeta Unidad 2

Apellidos_Nombres_EvalN1.c