

**Nombre:** Miguel Alejandro Santiago Pérez**No. de Matrícula.:** zap362**Materia:** Fundamentos de la Programación \_\_\_\_\_ Grupo: Dev1**Turno:** Matutino**Carrera:** Desarrollo de Software Interactivo y Videojuegos**Tema:** Adivina Quien**No:** R.7**Fecha propuesta:** 19/04/2021**Fecha de Entrega:** 20/04/2021**Escuela:** Instituto de Estudios Universitarios Amerike**Plantel:** Zapopan**Calle:** Montemorelos**No:** 3503**Colonia:** Rinconada de La Calma**C.P.:** 45080**Teléfono:** 3336326100**Ciudad:** Zapopan \_\_\_\_\_**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.)	

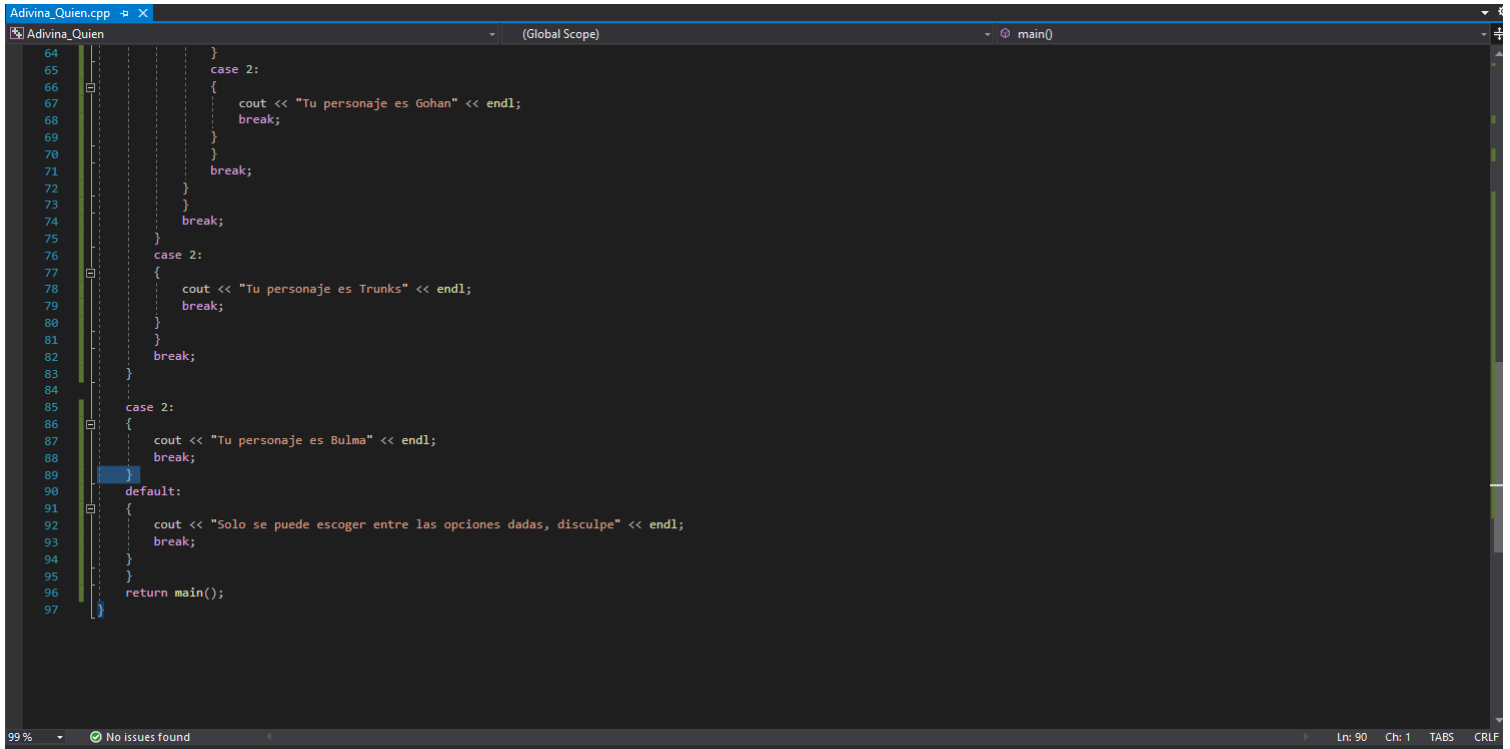
**Índice** Se le darán 5 opciones al usuario para escoger entre personajes, mediante preguntas el programa descartará opciones y hará otra pregunta hasta llegar a una resolución final

**Teoría** El programa tiene varios switch y casos diferentes anidados, por lo que si se siguen las reglas del Adivina Quien, tendría que ser capaz de llegar a la respuesta sin problema alguno.

**Nombre:****No.** R-1**Práctica:****Página** 1

Cálculos No fueron necesarios cálculos esta vez :D

```
Adivina_Quien (Global Scope)
1 // Adivina_Quien.cpp "El objetivo es adivinar entre 5 personajes de Dragon Ball
2 //
3
4 #include <iostream>
5 #include <time.h>
6 #include <stdlib.h>
7 #include <Windows.h>
8
9 using namespace std;
10
11 int main()
12 {
13     int Decision = 0;
14
15     cout << "Adivinare en que personaje estas pensando" << endl;
16     Sleep(2000);
17     cout << "Para comenzar necesito que pienses en personajes de Dragon Ball" << endl;
18     Sleep(2000);
19     cout << "Mi programador es un poco flojo y solo quiso poner 5 opciones asi que solo puedes escoger entre Goku, Vegeta, Gohan," << endl;
20     cout << "Trunks y Bulma ahi disculpe las molestias." << endl << endl;
21     Sleep(5000);
22
23     cout << "Tu personaje es un Sayayin?" << endl;
24     cout << "1. Si" << endl;
25     cout << "2. No" << endl;
26     cin >> Decision;
27
28     switch (Decision)
29     {
30     case 1:
31     {
32         cout << "Tu personaje participo en el torneo del poder?" << endl;
33         cout << "1. Si" << endl;
34         cout << "2. No" << endl;
35         cin >> Decision;
36         switch (Decision)
37         {
38         case 1:
39         {
40             cout << "Tu personaje fue enojoso de los Sayayin?" << endl;
41
42             cout << "2. No" << endl;
43             cin >> Decision;
44             switch (Decision)
45             {
46             case 1:
47             {
48                 cout << "Tu personaje es Vegeta" << endl;
49                 break;
50             }
51             case 2:
52             {
53                 cout << "Tu personaje es un Sayayin de sangre pura?" << endl;
54                 cout << "1. Si" << endl;
55                 cout << "2. No" << endl;
56                 cin >> Decision;
57                 switch (Decision)
58                 {
59                 case 1:
60                 {
61                     cout << "Tu personaje es Goku" << endl;
62                     break;
63                 }
64                 case 2:
65                 {
66                     cout << "Tu personaje es Gohan" << endl;
67                     break;
68                 }
69             }
70             break;
71         }
72         }
73         break;
74     }
75     case 2:
76     {
77         cout << "Tu personaje es Trunks" << endl;
78         break;
79     }
80     }
81     }
82     }
83 }
```



```
64  
65  
66  
67  
68  
69  
70  
71  
72  
73  
74  
75  
76  
77  
78  
79  
80  
81  
82  
83  
84  
85  
86  
87  
88  
89  
90  
91  
92  
93  
94  
95  
96  
97
```

```
        }  
        case 2:  
        {  
            cout << "Tu personaje es Gohan" << endl;  
            break;  
        }  
        break;  
    }  
    break;  
}  
case 2:  
{  
    cout << "Tu personaje es Trunks" << endl;  
    break;  
}  
break;  
}  
case 2:  
{  
    cout << "Tu personaje es Bulma" << endl;  
    break;  
}  
default:  
{  
    cout << "Solo se puede escoger entre las opciones dadas, disculpe" << endl;  
    break;  
}  
}  
return main();
```

99 % No issues found Ln: 90 Ch: 1 TABS CRLF

**Observaciones** El programa responde bien, hace preguntas y da opción de respuesta si y no, en caso de querer agregar un “No se” habría que poner algún otro tipo de switch, además es contra opciones diferentes pues esta protegido con el default

**Conclusiones** Es entretenido y educativo sobre dragón ball