

Informe de Trivia Anime:

Descripción de nuestro juego:

AnimeTrivia: En este juego de trivia se te harán unas cuantas preguntas de conocimiento general y no tan general de 4 animes distintos, esto para medir que tanto sabes de estos mismos y demostrar que tan conocedor de esas IP eres. Los jugadores podrán elegir entre las 4 alternativas dadas, siendo una sola de estas la correcta y la cual te dará puntos que al finalizar el juego se te dirán si sacaste un puntaje alto o bajo.

Lógica que utilizamos en este juego:

La lógica que utilizamos y cómo lo pensamos fue en estos típicos juegos de navegador que no cambian casi nunca en sus respuestas, ya que lo vimos cómo el típico juego que juegas 1 vez y luego cambias al siguiente que te llame la atención.

En este juego solo nos basamos en la lógica de que hay 1 sola respuesta correcta, de entre A), B), C) y D), las cuales, si respondes mal, se te dará una respuesta con la alternativa correcta y un mensaje extra, el cual esta con un pecho daño o comentario que hace referencia a la IP de la cual se hace la pregunta.

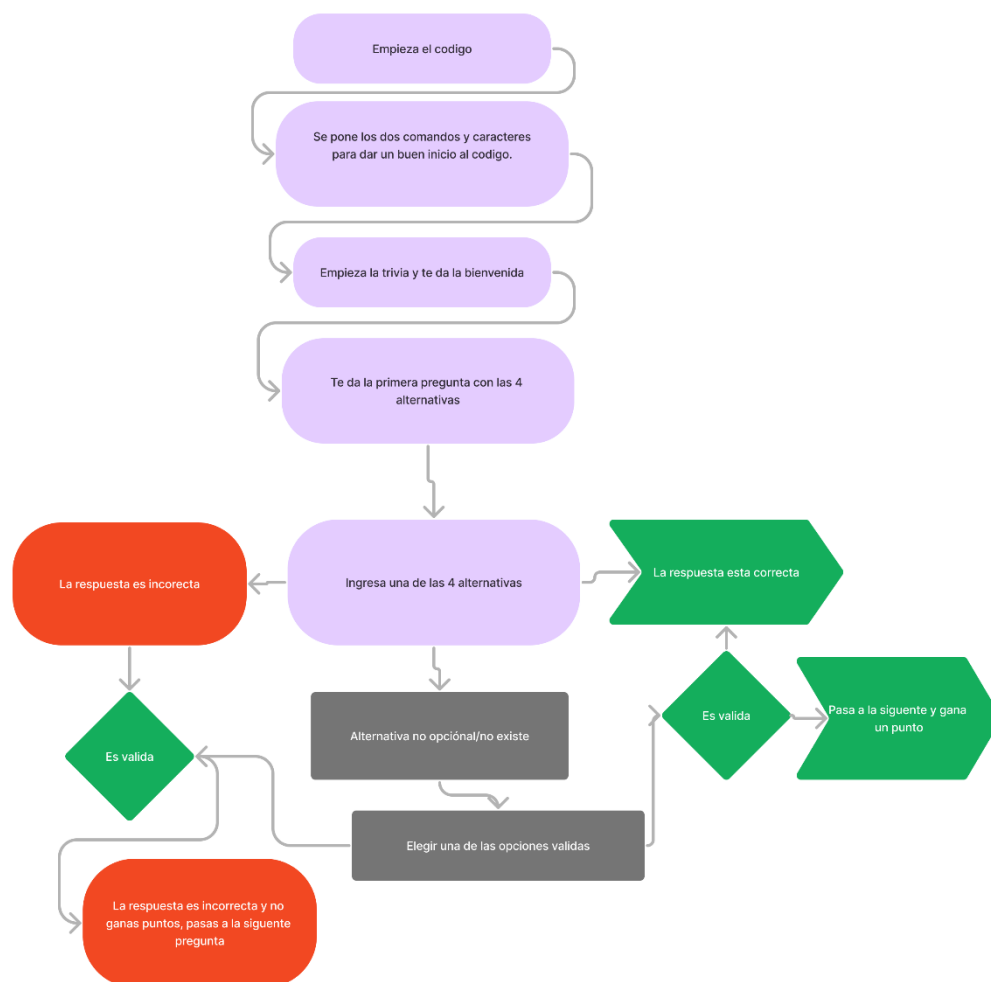
Explicación de cómo nuestro código proporciona una solución efectiva:

Una vez el programa inicia, se te dará de golpe la primera pregunta la cual solamente tienes 4 opciones, mediante vayas respondiendo las preguntas iras pasando a la siguiente pregunta las cuales algunas aumentan solo un poco en

nivel de dificultad.

en el juego se utilizan unas condiciones las cuales influyen al cómo te ira al final con tu puntaje, cada vez que el usuario responda con una alternativa que no sea de las asignadas no se le permitirá avanzar y si la respuesta es correcta o incorrecta dentro de las opciones podrá avanzar.

Diagrama de flujo del código:



Utilización de variables:

Nuestro código usa unas cuantas variantes diversas para el buen funcionamiento del juego y que este se pueda ejecutar de una manera más sencilla y clara.

Char: Esta función la usamos para llamar a nuestra variante R, la cual le damos el valor de las alternativas las cuales serán seleccionadas por el jugador al iniciar la trivia.

While: Esta función para que en que cualquier indicación las cuales no sean las dadas en el código sean negadas y solo acepte las alternativas entregadas por R, haciendo un bucle hasta que se de una opción correcta o incorrecta.

If: La función llamara a el bloque el cual es la opción verdadera en la respuesta, haciendo que pase a la siguiente.

Else: La función de esta es activada o direccionada cuando la alternativa no es la correcta por lo que es Falsa y provocando que se lance un mensaje con la alternativa correcta.

Cin: esta variable es usada para que lea la variable dada, haciendo que el programa lo sepa.

Conversión de datos del juego:

Nuestro juego no ocupa conversión ya que todos los datos son números enteros, siendo estos entregados con cada respuesta correcta, para luego todo ser llamado y calculado con un Cout al final del código llamando a la función de **Score** y dando la cantidad de puntos por respuesta buena, si la respuesta fue incorrecta los puntos dados serán 0.

Conversión de los datos del juego:

El uso de las condiciones que usamos serían

Mostrar las preguntas: usamos un cout, ahorrándonos el `std::cout` al poner al inicio del código un `using namespace std`, sin contar que es usado igual para mostrar los mensajes de respuesta incorrecta y mandar el mensaje de alternativa no aceptada.

Respuestas: Usamos un Char, lo usamos para darle un carácter a la respuesta correcta en este caso la R, la cual luego se le une un Cin para que el código sepa cual es la variante a la cual llamamos.

Cómo se da la respuesta correcta y incorrecta: Para esto usamos If siendo verdadero, dándole el carácter de R con la alternativa correcta (a,b,c,d) y dando un punto si la respuesta es correcta, en caso de que la respuesta no sea correcta While buscara la variante, si esta no es una en la que este en el código cómo alternativa mandara mensaje de “Alternativa no existente”, haciendo que se deba elegir una de las 4 disponibles, en caso que la respuesta sea mala se usara Else cómo falso, dejando que pase a la siguiente pregunta pero soltando un mensaje que diga la alternativa correcta y un pequeño dato además de dar 0 puntos.

```

// Fin de la función de preguntas, Dragon Ball Z
cout << "\n (1) ¿Quién es el protagonista del anime Dragon Ball Z" << endl;
cout << "a) Goku" << endl;
cout << "b) Luffy" << endl;
cout << "c) Naruto" << endl;
cout << "d) Komi-san" << endl;
cout << "\n ingrese tu respuesta: ";
cin >> R;
while (R!= 'a' && R!= 'b' && R!= 'c' && R!= 'd'){
    cout << "\n ingresa porfavor una de las alternativas dadas: a, b, c, d";
    cout << "\n ingresa tu respuesta" << endl;
    cin >> R;
}

if (R=='a'){
    score= score+1;
}
else{
    cout << "\n la respuesta correcta es, a) Goku, heroe de la infanca de muchos" << endl;
}

```

Este bucle se repite con todas las preguntas, dando un punto si es correcto y 0 si esta mal, en caso de ingresar una alternativa que no esté en Char se tomara cómo no existente y no podrá proseguir.