



Universidad Autónoma de Querétaro

Facultad de Informática

EVALUACION

Unidad 1

Alumno: Oscar Saul Zainos Almaraz

No de Expediente: 243733

Correo Electronico: ozainos17@alumnos.uaq.mx

Telefono: 4424371715

Profesor: Roberto Becerril

5 de marzo de 2023



Descripción del programa

Inicio

Iniciamos declarando las variables, como primera variable, el numero que el programa eligió para adivinar, el dato que el usuario esta dando, la variable para que el programa avance cuando el usuario de el dato antes mencionado, siguiente de esto, estara la variable para mostrar los intentos restantes del usuario, y por último, el rango de numero que el usuario desea asignar para adivinar.

```
#include <stdlib.h>
#include <iostream>
#include <time.h>
#include <cstdlib>

using namespace std;
int main()
{
    int numero, dato, i = 4, intentos = 5, rango = 0;
```

Comando para dar el rango

Una vez teniendo las variables, comenzamos con una comando para que el usuario de el rango de números para adivinar. Esto se pide por medio del comando cout para darle el mensaje al usuario y cin para que ingrese el valor del rango.

```
cout<<"Escoga el rango: ";
cin>>rango;
```



Comando rand() e insertar numero.

Después se usa la variable dato, seguido del comando rand(), que sirve para que el programa escoja un número al azar del rango. Hecho esto, se comienza el juego dando mensaje que el numero ha sido escogido y que de el primero numero a adivinar, advirtiendo al usuario que solo tiene 5 intentos para adivinar.

```
dato = 1 + rand()%(2-rango);  
cout<<"\nSe ha escogido un numero al azar\n";  
cout<<"Adivine el numero del 1 al "<<rango<<" en 5 intentos: ";
```

Do while, if else.

Una vez que el usuario inserte el numero, el programa vera si es el numero correcto, usando if, si el numero que eligió era menor o mayor, avisa al usuario, además de mostrar cuantos intentos restantes tiene. Si el usuario no adivinó el número en esos 5 intentos, se termina el juego y muestra el numero que se tenía que adivinar. En caso contrario de que el jugador haya adivinado el número, se le felicita al jugador y le muestra en cuantos intentos lo hizo, asi acabando el programa.

```
do{  
    cin>>numero;  
    intentos = intentos-1;  
    if (numero > dato){  
        cout<<"\nPonga un numero menor \n";  
    }  
    if (numero < dato){  
        cout<<"\nPonga un numero mayor \n";  
    }  
    if(intentos==0) {  
        cout<<"Lo siento, pero el numero correcto era: "<<dato<<endl;  
        cout<<"Juego terminado"<<endl;  
        return 0;  
    }else{  
        cout<<"\nTiene "<<i<<" intentos restantes.\n"<<endl;  
    }  
    i--;  
}while (numero !=dato || (intentos==0));  
cout<<"\nFelicidades, Acerto el numero\n";  
cout<<"Intento adivinarlo: "<<i<<" veces."<<endl;  
return 0;  
}
```