

Nombre: Ricardo Patricio Perez Maginniss No. de Matrícula.: 589

Materia: fundamentos de programación Grupo: DS1A Turno: matutino

Carrera: licenciatura desarrollo de software interactivo y videojuegos

Tema: historia No: Proyecto 1

Fecha propuesta: 9 de noviembre de 2021 **Fecha de Entrega:** 2 de diciembre de 2021

Escuela: Amerike Plantel Gdl

Calle: Montemorelos No: 3503 Colonia: Rinconada de la Calma C.P.: 45080

Teléfono: [33 3632 6100](tel:3336326100) **Ciudad:** Zapopan, Jal.

Logotipo personal



Logotipo (de la escuela)



Firma del alumno (a)

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 (En manuscrito objetivo)

teoría
que es if
que es else
que es string
diagrama de flujo
tabla comparativa
observaciones
conclusiones

Teoría (En manuscrito)

¿Qué es if?

Ejecuta las instrucciones cuando la condición es verdadera.

¿que es else?

Ejecuta las instrucciones para el caso en que la condición es falsa.

¿Qué es string?

Es una variable que almacena una secuencia de letras u otros caracteres.

Diagramas De flujo

```
String = nombre; int = opcion
```

```
cout << "Cual es tu nombre?" << endl;
```

```
cin >> nombre;
```

```
cout << "AKey este es tu nombre" << nombre << endl;
```

```
if (opcion == 1)
```

```
{ cout << "Que prefieres nadar o nada?" << endl;
```

```
cin >> opcion
```

```
if
```

```
{ cout << "nadaste" << endl;
```

```
else
```

```
{ cout << "hiciste nada" << endl;
```

```
{
```

Tabla (comparativa): presentarla terminada y al menos con estos elementos

datos	que espero	que paso	resultados
if	que si pongo que si me lleve al camino del si	se logró y se fue por el camino	
else	que si pongo que no me lleve al camino del no	se logró y se fue por el camino	
string	que se pueda poner un nombre	si se pudo poner el nombre	

resultado

```

habia una vez una persona llamada Ricardo
manana tienes un partido de basket en cual tienes que tomar decisiones que van a involucrar la derrota de tu equipo o la victoria

empieza el partido

viene el salto de inicio para obtener la posesion del balon

deseas saltar?
1
saltaste y obtuviste la posesion ahora te toca atacar

atacas al rival

pasas a tu companero o encaras al defensa ?
0
encaras al defensa y te lo llevas deseas pasar el balon?
1
seguiste con el balon y a la hora de hacer una colada te taparon
luego del taponazo que te pusieron te enojaste con el rival, que haces le das un golpazo o lo besas?
0
lo besaste y te gusto
le pides su numero o sencillamente te olvidas?
1
pediste su numero y ahora son novios uwu

C:\Users\patom\source\repos\proyecto_historia\Debug\proyecto_historia.exe (proceso 7932) se cerró con el código 0.
Para cerrar automáticamente la consola cuando se detiene la depuración, habilite Herramientas ->Opciones ->Depuración ->Cerrar la consola automáticamente al detenerse la depuración.
Presione cualquier tecla para cerrar esta ventana. . .

```

Observaciones

todo funciono como se tenía establecido

Conclusiones

una historia divertida llena de rutas o caminos graciosos

Bibliografía (Indispensable un texto relacionado con tema)

Neal Kanodia and Steve Jacobson.. (29/9/12). C++ Strings . usa: nose.

EHACK. (17/12/2018). Estructura: If / else en C++. 4/122*2021, de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License. Sitio web: <https://ehack.info/estructura-if-else-en-c/#:~:text=La%20sentencia%20if%20%2F%20else%20controla,que%20la%20condici%C3%B3n%20es%20falsa.&text=En%20donde%2C&text=Si%20la%20condici%C3%B3n%20es%20falsa,se%20encuentran%20enseguida%20del%20else.>

Nota: Los textos en rojo suprimirlos en sus prácticas, toda información que se encuentre en otro idioma traducirla al español.

Entregar los archivos electrónicos en tiempo y forma con nombre de archivo tipo Matricula_ReporteX.PDF

Portafolio de evidencia al final del semestre en un archivo con nombre Matrícula_PFEvidencias.PDF

Nota: Los textos en rojo suprimirlos en sus tareas, toda información que se encuentre en otro idioma anexar su traducción al español.