

**Nombre:** Ricardo Patricio Perez Maginniss **No. de Matrícula.:** zap589

**Materia:** fundamentos de programación **Grupo:** dsi1 **Turno:** matutino

**Carrera:** licenciatura desarrollo de software interactivo y videojuegos

**Tema:** batalla pokemon **No:** practica 6

**Fecha propuesta:** 28/9/2021 **Fecha de Entrega:** 7/10/2021

**Escuela:** instituto universitario Amerike Plantel zapopan

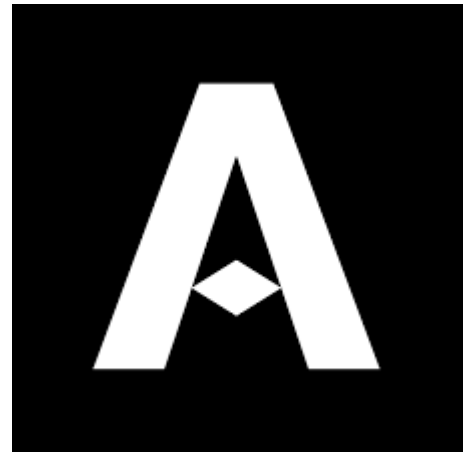
**Calle:** Montemorelos **No:** 3503 **Colonia:** Rinconada de la calma **C.P.:** 45080

**Teléfono:** 3336326100

**Ciudad:** Zapopan

**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.)	

### Firma de revisión fecha

Nombre: Ricardo Patricio Perez Maginniss  
Práctica: batalla pokemon

No. R-6  
Página 1

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)

### saber como realizamos una batalla pokemon

## Teoría (En manuscrito)

como realizar una batalla pokemon corrida( escogiendo tu pokemon, teniendo comandos para atacar, etc

## Diagramas

```
#include <iostream>
#include <conio.h>
#include<stdlib.h>
#include <time.h>
#include <stdio.h>
using namespace std;
```

```
int main()
{
    int vida_1 = 100, vida_2 = 100;
    int ataque_1 = 20, ataque_2 = 25;
    int opcion;
    int opcion_op;
    bool flag = false;
    bool flag_1 = false;
    bool flag_f = false;

    while (flag_f != true) {
        srand(time(NULL));
        system("cls");
        cout << vida_1 << "\t\t\t" << vida_2 << endl;
```

```
cout << "e we quieres atacar o defender \n1-atacar\n2-defender" << endl;;
cin >> opcion;
opcion_op = 1 + rand() % (3 - 1);
switch (opcion)
{
case 1:
    if (opcion_op == 1)
    {
        vida_2 = vida_2 - ataque_1;
        vida_1 = vida_1 - ataque_2;
        if (vida_1 == 0 || vida_2 == 0) {
            flag_f = true;
        }
        cout << "los dos atacaron" << endl;
        flag = flag_1 = false;
        system("pause");
    }
    else
    {
        if (flag == false) {
            cout << "el oponente se defendio" << endl;
            system("pause");
            flag = true;
        }
        else {
            cout << "no te puedes defender otra vez we" << endl;
            system("pause");
            vida_2 = vida_2 - ataque_1;
            flag = false;
        }
    }
    break;

case 2:
    if (opcion_op == 1)
    {
        if (flag_1 == false) {
            cout << "te defendiste" << endl;
            system("pause");
            flag_1 = true;
        }
        else {
            cout << "no te puedes defender otra vez we" << endl;
            system("pause");
            vida_1 = vida_1 - ataque_2;
            flag_1 = false;
        }
    }
}
```

```

else
{
    if (flag && flag_1 == false)
    {
        flag = flag_1 = true;
    }
    else
    {
        if (flag && flag_1 == true)
        {
            flag = flag_1 = false;
        }
        else
        {
            if (flag == false)
            {
                flag = true;
                flag_1 = false;
                cout << "no te puedes defender otra vez we" << endl;
                system("pause");
            }
            else
            {
                flag = false;
                flag_1 = true;
                cout << "el oponente defender otra vez we" << endl;
                system("pause");
            }
        }
    }
}
break;
}
}
cout << "lo lograste!" << endl;
}

```

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

datos	que sucedió	que esperaba	resultado	bien o mal
flag_1	son las pausa	que si uno atacaba, el otro defendiera pero		bien

		que no te puedas defender		
flag	son las pausa	que si uno atacaba, el otro defendiera pero que no te puedas defender		bien
break	es para como romper la accion	que lo hiciera, como si fuera un turno		bien
switch	cambiar las opciones	que si atacaras, el oponente atacar, o que si tu defiende, el oponente ataca y asi		bien
while	ciclos, que se repitiera	que la pelea siga en curso hasta que el oponente tenga cero de vida		bien

### Observaciones

fue muy estresante, lo volvería a hacer.

### Conclusiones

esta programación es divertida, me gustaría intentar otra, y esta muy chido lo que puedes hacer tan solo programando

### Bibliografía (Indispensable un texto relacionado con tema)

Vicente Benjumea y Manuel Roldán. (23 de octubre de 2017). Fundamentos de Programación con el Lenguaje de Programación C+. 7/10/2021, de universidad de Málaga Sitio web: [http://www.lcc.uma.es/~vicente/docencia/cppdoc/programacion\\_cxx.pdf](http://www.lcc.uma.es/~vicente/docencia/cppdoc/programacion_cxx.pdf)

### Fuentes de consulta (Revistas, periódicos, direcciones electrónicas etc.)

pygmalion. (2014). ¿Cuál es la función de switch case?. 7/10/2021, de pygmalion Sitio web: <https://pygmalion.tech/tutoriales/arduino-innobot/referencia/switch-case-2/>

resultado

```
Consola de depuración de Microsoft Visual Studio
25          20
e we quieres atacar o defender
1-atacar
2-defender
1
los dos atacaron
Presione una tecla para continuar . . .
lo lograste!

C:\Users\patom\source\repos\pruebas\Debug\pruebas.exe (proceso 7844) 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. . .
```

**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.**