

**Nombre:** Ricardo Patricio Perez Maginniss **No. de Matrícula:** zap589  
**Materia:** fundamentos de la programación **Grupo:** DSI1 **Turno:** matutino  
**Carrera:** licenciatura desarrollo de software interactivo y videojuegos

**Tema:** adivina quien **No:** R.1 practica 7

**Fecha propuesta:** 5 de octubre de 2021 **Fecha de Entrega:** 12 de octubre de 2021

**Escuela:** universidad Amerike

**Plantel:** GDL

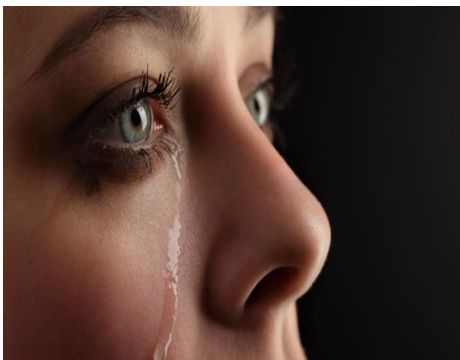
**Calle:** montemorelos **No:** 3503 **Colonia:** Rinconada de la calma **C.P.:** 45080

**Teléfono:** 3336326100

**Ciudad:** jalisco

**Logotipo personal**

**Logotipo (de la escuela)**



### 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 (En manuscrito objetivo)

- teoría (saber que se hizo )
- diagramas
- tabla comparativa
- observaciones
- conclusión

## Teoría (En manuscrito)

utilizamos un int, un bol, el int se utilizo como opción esto con el fin de nomas presionar un numero, poder seguir con las preguntas,y la función del bool es finalizar la programación.

if: (si) la condición tiene que ser verdadera.

else: (tal vez) se omite la primera opción es este caso si no es if se pasa al else.

## Diagramas

```
#include <iostream>
using namespace std;
```

```
int main()
```

```
{
```

```
    int opcion;
```

```
    bool final;
```

```
    cout << "arre morrillo vamos adivinar tu equipo estas son tus opciones \n chivas\n america\n cruz azul\npumas\n atlas" << endl;
```

```
    cout << "1 para si y 0 para no" << endl;
```

```
    cout << "tu equipo es de gdl?" << endl;
```

```
    cin >> opcion;
```

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

```
    {
```

```
        cout << "tu equipo usa el color negro?" << endl;
```

```
        cin >> opcion;
```

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

```
        {
```

```
            cout << "tu equipo tiene de mascota un zorro?" << endl;
```

```
            cin >> opcion;
```

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

```
            {
```

```
                cout << "a tu equipo le apodan los rojinegros?" << endl;
```

```
                cin >> opcion;
```

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

```
                {
```

```
                    cout << "tu equipo no ha ganado ninguna liga en una decada?" << endl;
```

```
        cin >> opcion;
        if (opcion == 1)
        {
            cout << "tu equipo es el atlas" << endl;
        }
    }
}
else
{
    cout << "tu equipo usa color blanco?"<<endl;
    cin >> opcion;
    if(opcion==1)
    {
        cout << "tu equipo tiene de mascota equipo un chivo?" << endl;
        cin >> opcion;
        if(opcion==1)
        {
            cout << "a tu equipo le apodan las birrias?" << endl;
            cin >> opcion;
            if(opcion==1)
            {
                cout << "tu equipo tiene 12 titulos de liga?" << endl;
                cin >> opcion;
                if(opcion==1)
                {
                    cout << "tu equipo es las chivas" << endl;
                }
            }
        }
    }
}
else
{
    cout << "tu equipo es de la cdmx?" << endl;
    cin >> opcion;
    if (opcion == 1)
    {
        cout << "tu equipo usa el color amarillo" << endl;
        cin >> opcion;
        if (opcion == 1)
        {
            cout << "tu equipo tiene un aguila de mascota?" << endl;
            cin >> opcion;
            if (opcion == 1)
            {
                cout << "a tu equipo le apodan las poderosissimas?" << endl;
```

```
cin >> opcion;
if (opcion == 1)
{
    cout << "tu equipo tiene 13 titulos de liga?" << endl;
    cin >> opcion;
}
if (opcion == 1)
{
    cout << "tu equipo son las poderosissimas aguilas del america" << endl;
}
}
}
else
{
    cout << "tu equipo usa el color dorado y azul?" << endl;
    cin >> opcion;
    if(opcion==1)
    {
        cout << "tu equipo tiene un puma de mascota?" << endl;
        cin >> opcion;
        if(opcion==1)
        {
            cout << "a tu equipo le apodan los universitarios?" << endl;
            cin >> opcion;
            if (opcion);
            {
                cout << "tu equipo tiene 7 titulos de liga?" << endl;
                cin >> opcion;
                if (opcion==1)
                {
                    cout << "tu equipo son los pumas" << endl;
                }
            }
        }
    }
}
else
{
    cout << "tu equipo usa el color azul?" << endl;
    cin >> opcion;
    if(opcion==1)
    {
        cout << "tu equipo tiene una liebre de mascota?" << endl;
        cin >> opcion;
        if (opcion == 1)
        {
            cout << "a tu equipo le apodan los salados?" << endl;
            cin >> opcion;
            if (opcion==1)
```

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

datos	que sucedió	que esperaba	resultado	bien o mal
if	se uso como un si, me refiero a que este si el tipo de personaje que quiero que salga	que pasará a la otra pregunta relacionada con el personaje		
else	se uso como un no, me refiero a que este no el tipo de personaje que quiero que salga	que se vaya a otra pregunta de otro personaje		
in	me referi con la variable opcion	le picas a 1 para si y 0 para no		

**bool****este el que le  
dio fin a mi  
programa****es el final****resultado**

```

Consola de depuración de Microsoft Visual Studio

chivas
america
cruz azul
pumas
atlas
equi1 para si y 0 para no
tu equipo es de gdl?
1
tu equipo usa el color negro?
0
tu equipo usa color blanco?
1
tu equipo tiene de mascota equipo un chivo?
1
a tu equipo le apodan las birrias?
1
ta 1
tu equipo tiene 12 titulos de liga?
1
tu equipo es las chivas
n 1

C:\Users\patom\source\repos\pruebas\Debug\pruebas.exe (proceso 16024) 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. . .

el

```

**Observaciones****corregir los innumerables errores, aprender mucha teoria.****Conclusiones****a pesar de los errores, recibí apoyo, pero bueno de los errores se aprende, y tambien supimos hacer algunas cosas que no sabiamos.****Bibliografía (Indispensable un texto relacionado con tema)**

Virtuniversidad. (11/2/2013). lenguaje de programacion. En lenguaje de programacion(120). MEXICO: universidad.

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

programacion. (27/2/2018). ¿Qué es un IF en programación?. 13/10/2021, de programacion Sitio web:

<https://lenguajesdeprogramacion.net/diccionario/que-es-un-if-en-programacion/#:~:text=Un%20if%20en%20programaci%C3%B3n%20se,si%20su%20valor%20es%20true%20.>

**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.**