

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: battle royale No: T.1 investigación 5

Fecha propuesta: 28 de octubre de 2021 Fecha de Entrega: 7 de noviembre de 2021

Escuela: Amerike Plantel Gdl

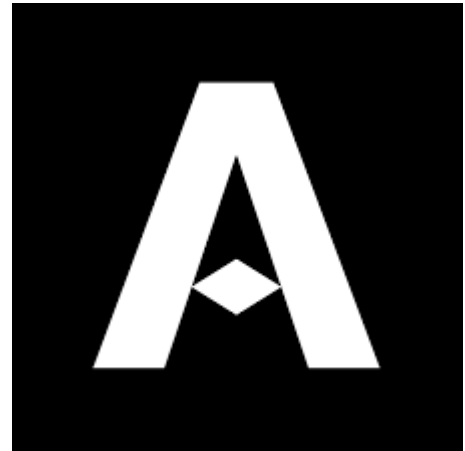
Calle: Montemorelos No: 3503 Colonia: Rinconada de la Calma C.P.: 45080

Teléfono: [33 3632 6100](tel:3336326100)

Ciudad: Zapopan, Jal.

Logotipo personal

Logotipo (de la escuela)



Firma del alumno (a)

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
diagramas de flujo
tabla comparativa
observaciones
conclusiones
bibliografía

Teoría (En manuscrito)

¿que es struct?

identifica el tipo de dato que se describe y del cual se podrán declarar variables. Se especifica entre corchetes para indicar su opcionalidad.

¿para que sirve el srand(time(NULL))?

Esta instrucción se coloca al inicio del programa e indica que el programa tome la "semilla" para generar su random basada en la función de la hora del procesador.

¿para que sirve el fflush(stdin)?

es hacer que el sistema operativo elimine cualquier búfer en el archivo subyacente.

Diagramas De flujo

```
struct Persona
```

```
int desviar;  
int planchar;  
int iq;  
int flash;
```

```
c.desviar = 0;  
b.desviar = 11;  
c.planchar = 0;  
b.planchar = 11;  
c.iq = 0;  
b.iq = 11;  
c.flash = 0;  
b.flash = 11;  
string yamete,  
yamete1;
```

```
for (int i = 0; i < 19; i++)
```

```
fflush(stdin);  
cout << "Nombre: " << nombre[i] << endl;  
Jugador[i].desviar = rand() % 11;  
cout << "Desviar: " << Jugador[i].desviar << endl;  
Jugador[i].planchar = rand() % 11;  
cout << "planchar: " << Jugador[i].planchar << endl;  
Jugador[i].iq = rand() % 11;  
cout << "iq: " << Jugador[i].iq << endl;  
Jugador[i].flash = rand() % 11;  
cout << "flash: " << Jugador[i].flash << endl;  
cout << "\n" << endl;
```

```
for (int i = 0; i < 19; i++) {  
    if (Jugador[i].desviar > c.desviar) {  
        c = Jugador[i];  
        yamete = nombre[i];  
    }  
    if (Jugador[i].desviar < b.desviar) {  
        b = Jugador[i];  
        yamete1 = nombre[i];  
    }  
}
```

```

cout << "El que tiene mayor numero de desviar es: " << yamete << endl;
cout << "Desviar: " << c.desviar << endl;
cout << "planchar: " << c.planchar << endl;
cout << "iq: " << c.iq << endl;
cout << "flash: " << c.flash << endl;
cout << "\n" << endl;
cout << "El que tiene menor numero de desvios es: " << yamete1 << endl;
cout << "Desviar: " << b.desviar << endl;
cout << "planchar: " << b.planchar << endl;
cout << "iq: " << b.iq << endl;
cout << "flash: " << b.flash << endl;
cout << "\n" << endl;

```

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

datos	que espero	que paso	resultado	bien
fflush(stdin)	liberar el buffer	no peto el programa	<pre>fflush(stdin); cout << "Nombre: " << nombre[i] << endl; Jugador[i].desviar = rand() % 11; cout << "Desviar: " << Jugador[i].desviar << endl; Jugador[i].planchar = rand() % 11; cout << "planchar: " << Jugador[i].planchar << endl; Jugador[i].iq = rand() % 11; cout << "iq: " << Jugador[i].iq << endl; Jugador[i].flash = rand() % 11; cout << "flash: " << Jugador[i].flash << endl; cout << "\n" << endl;</pre>	bien
srand(time(NULL))	genera numero random	lo genero	<pre>srand(time(NULL)); Persona c; Persona b; c.desviar = 0; b.desviar = 11; c.planchar = 0; b.planchar = 11; c.iq = 0; b.iq = 11; c.flash = 0; b.flash = 11;</pre>	bien
struct	describe variables y indica su opcionalidad	lo describio	<pre>struct Persona { int desviar; int planchar; int iq; int flash; }; Jugador[20];</pre>	bien

Observaciones

Conclusiones

Bibliografía (Indispensable un texto relacionado con tema)

felipe. (2014). estructura de datos. 8/nov/2021, de no hay Sitio web:
<https://ccia.ugr.es/~jfv/ed1/c/cdrom/cap7/cap71.htm>

OMIjal. (2016). Numeros Aleatorios (Random). 8/nov/2021, de olimpiadas de informática de
jalisco Sitio web:
[http://www.omijal.org/pagina_c/random.html#:~:text=srand\(\(unsigned\)time\(NULL,de%20la%20ho](http://www.omijal.org/pagina_c/random.html#:~:text=srand((unsigned)time(NULL,de%20la%20hora%20del%20procesador.)
ra%20del%20procesador.

c graphics. (7/abril/2014). ¿Qué hace fflush (stdin) en la programación en C?. 8/nov/2021, de c
graphics Sitio web:
<https://www.it-swarm-es.com/es/c/que-hace-fflush-stdin-en-la-programacion-en-c/1046623649/>

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
Matricula_PFEvidencias.PDF

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