

PROYECTO TERCER PARCIAL

MODULO II. LENGUAJE C



Semestre: 2do Semestre

Modulo II

Índice

• Introducción	PAG. 3
• Uso básico del programa (abrir, cerrar y comandos básicos)	PAG. 4
• Ejercicio 6 (SUMA_PAR)	PAG. 7
• Ejercicio 6 (Diagrama de flujo)	PAG. 9
• Ejercicio 7 (PASSWORD)	PAG. 10
• Ejercicio 7 (Diagrama de flujo)	PAG. 13
• Ejercicio 18 (APROBE?)	PAG. 15
• Ejercicio 18 (Diagrama de flujo)	PAG. 17
• Ejercicio 21 (AGENDA)	PAG. 18
• Ejercicio 21 (Diagrama de flujo)	PAG. 22
• Notas	PAG. 27

Introducción.

El presente documento ofrece al lector (querido profesor) posee como propósito dar a entender las especificaciones y limitaciones del proyecto de “*Programación: Modulo II*” de 3er. Semestre, así como explicar de forma detalla el cómo usar cada subprograma con imágenes reales de este mismo acompañado con diagramas de flujo para dar a entender mejor el funcionamiento de cada algoritmo realizado.

En total serán cuatro de cinco subprogramas los cuales funcionaran dentro de un programa principal, donde cada subprograma se dará una explicación de su algoritmo aplicado.

Es importante detallar la aplicación de técnicas más complejas para el mismo proyecto donde se busca expandir al máximo las capacidades de cada subprograma evitando problemas que puedan disminuir las mismas capacidades, y explorando técnicas interesantes para la creación de cada algoritmo explotando las mejores capacidades del lenguaje de programación **C**.

Hay que aclarar que el quinto subprograma que se encargo fue trabajo libre, por lo tanto, no se incluirá en el presente documento.

Uso básico del programa (abrir y cerrar)

Abrir el programa es de lo más sencillo que podrás hacer. Solo hay que hacer doble clic sobre el ejecutable “*ProyectoFinal.exe*” donde a continuación podrás probar todos los subprogramas realizados en este proyecto de fin de parcial.



Ilustración 1: Ejecutable .exe

Abriendo el programa, te encontraras con el siguiente menú:

```
G:\2do Semestre\Trabajos Modulo 'II'\3er Parcial\Proyecto\Moreno Guerra Máximo Diego\Codigo\ProyectoFinal.exe
Bienvenido a la fortaleza de la luz
"PASSWORD" Validar una contrasea.
"APROBE?" En base a tres calificaciones, se determina si aprobaste o no el semestre.
"SUMA_PAR" Dame un numero y se sumaran todos los pares desde el 1 hasta tal numero.
"AGENDA" Gestor de actividades a travez de una agenda
Dame una de las opciones: _
```

Ilustración 2: Menú principal

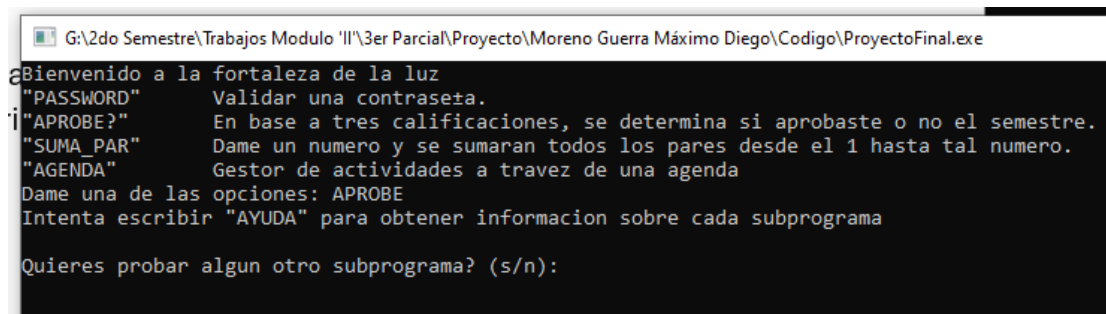
Cada palabra que se encuentra entre comillas es el comando para poder acceder al subprograma. Aparte se deben escribir cada subprograma en MAYUSCULAS sin comillas en el apartado de “*Dame una de las opciones: “*”. Sería algo así:

```
G:\2do Semestre\Trabajos Modulo 'II'\3er Parcial\Proyecto\Moreno Guerra Máximo Diego\Codigo\ProyectoFinal.exe
Bienvenido a la fortaleza de la luz
"PASSWORD" Validar una contrasea.
"APROBE?" En base a tres calificaciones, se determina si aprobaste o no el semestre.
"SUMA_PAR" Dame un numero y se sumaran todos los pares desde el 1 hasta tal numero.
"AGENDA" Gestor de actividades a travez de una agenda
Dame una de las opciones: APROBE?_
```

Ilustración 3: Escritura de comandos

Así podrás probar cada uno de los subprogramas disponibles. En caso de que el programa principal no logre reconocer lo que escribiste, podrás volver a intentarlo escribiendo en el apartado “Quieres probar algun otro subprograma?” dos de las siguientes opciones:

- “s” -> Sí
- “n” -> No

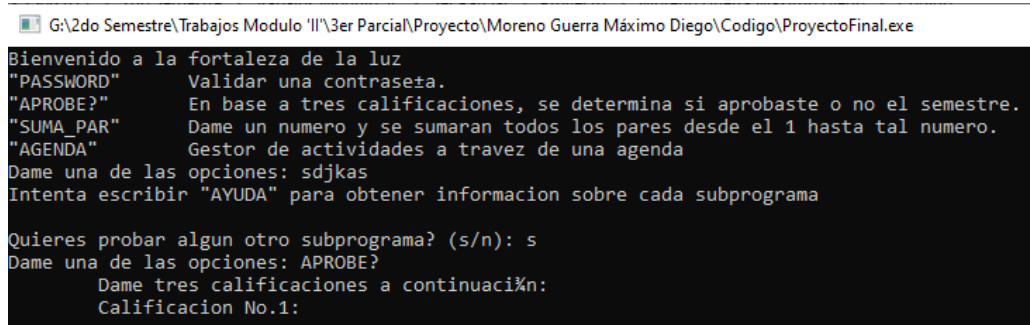


```
G:\2do Semestre\Trabajos Modulo 'II'\3er Parcial\Proyecto\Moreno Guerra Máximo Diego\Codigo\ProyectoFinal.exe
Bienvenido a la fortaleza de la luz
"PASSWORD" Validar una contraseña.
"APROBE?" En base a tres calificaciones, se determina si aprobaste o no el semestre.
"SUMA_PAR" Dame un numero y se sumaran todos los pares desde el 1 hasta tal numero.
"AGENDA" Gestor de actividades a travez de una agenda
Dame una de las opciones: APROBE
Intenta escribir "AYUDA" para obtener informacion sobre cada subprograma

Quieres probar algun otro subprograma? (s/n):
```

Ilustración 4: Comando no reconocido

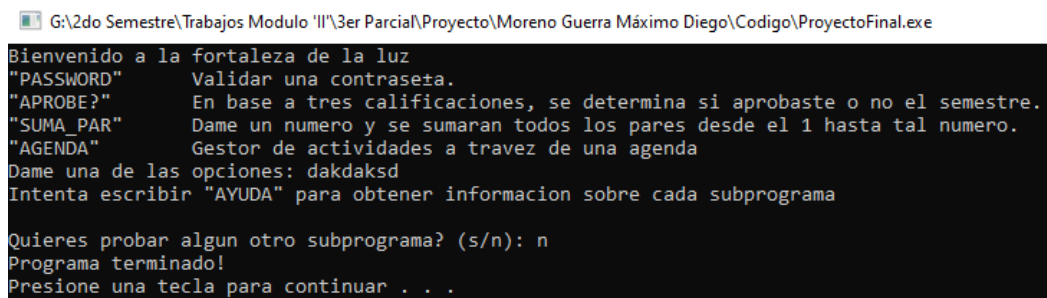
Si se escribe “s” se podrá volver a intentar escribir algun comando de un subprograma en específico. De lo contrario, si se escribe “n”, el programa se terminará, y para poder cerrarlo por completo, solo tendras que presionar alguna otra tecla.



```
G:\2do Semestre\Trabajos Modulo 'II'\3er Parcial\Proyecto\Moreno Guerra Máximo Diego\Codigo\ProyectoFinal.exe
Bienvenido a la fortaleza de la luz
"PASSWORD" Validar una contraseña.
"APROBE?" En base a tres calificaciones, se determina si aprobaste o no el semestre.
"SUMA_PAR" Dame un numero y se sumaran todos los pares desde el 1 hasta tal numero.
"AGENDA" Gestor de actividades a travez de una agenda
Dame una de las opciones: sdjkas
Intenta escribir "AYUDA" para obtener informacion sobre cada subprograma

Quieres probar algun otro subprograma? (s/n): s
Dame una de las opciones: APROBE?
Dame tres calificaciones a continuaci n:
Calificacion No.1:
```

Ilustración 5: Opción "s"

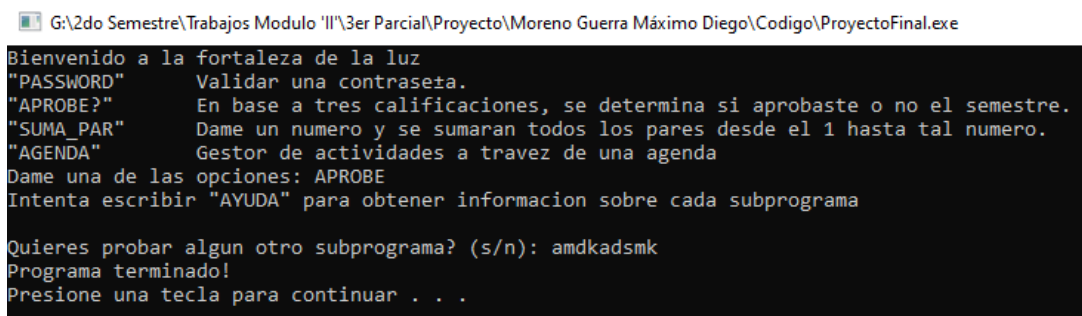


```
G:\2do Semestre\Trabajos Modulo 'II'\3er Parcial\Proyecto\Moreno Guerra Máximo Diego\Codigo\ProyectoFinal.exe
Bienvenido a la fortaleza de la luz
"PASSWORD" Validar una contraseña.
"APROBE?" En base a tres calificaciones, se determina si aprobaste o no el semestre.
"SUMA_PAR" Dame un numero y se sumaran todos los pares desde el 1 hasta tal numero.
"AGENDA" Gestor de actividades a travez de una agenda
Dame una de las opciones: dakdaksd
Intenta escribir "AYUDA" para obtener informacion sobre cada subprograma

Quieres probar algun otro subprograma? (s/n): n
Programa terminado!
Presione una tecla para continuar . . .
```

Ilustración 6: Opción "n"

Si se escribe cualquier otra cosa que no sea “s” o “n”, directamente se cerrará el programa terminando con su ejecución.

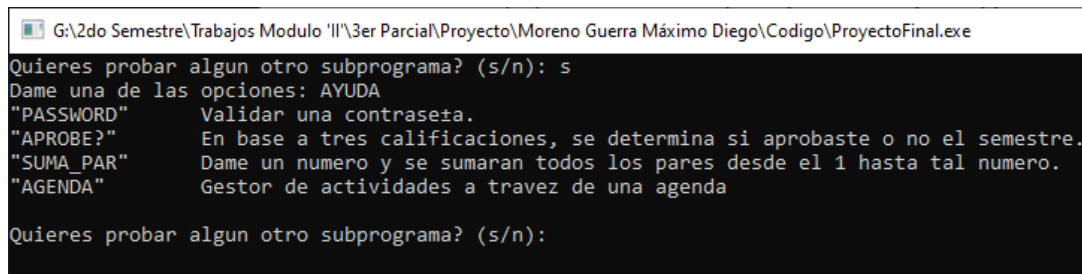


```
G:\2do Semestre\Trabajos Modulo 'II'\3er Parcial\Proyecto\Moreno Guerra Máximo Diego\Codigo\ProyectoFinal.exe
Bienvenido a la fortaleza de la luz
"PASSWORD"      Validar una contraseña.
"APROBE?"       En base a tres calificaciones, se determina si aprobaste o no el semestre.
"SUMA_PAR"      Dame un numero y se sumaran todos los pares desde el 1 hasta tal numero.
"AGENDA"       Gestor de actividades a travez de una agenda
Dame una de las opciones: APROBE
Intenta escribir "AYUDA" para obtener informacion sobre cada subprograma

Quieres probar algun otro subprograma? (s/n): amdkadsmk
Programa terminado!
Presione una tecla para continuar . . .
```

Ilustración 7: Opción no reconocida

Para terminar este apartado, podrás escribir el comando “AYUDA” para poder volver a imprimir el menú de inicio cada vez que lo necesites para poder apoyarte con la descripción de cada subprograma con su respectivo comando.



```
G:\2do Semestre\Trabajos Modulo 'II'\3er Parcial\Proyecto\Moreno Guerra Máximo Diego\Codigo\ProyectoFinal.exe
Quieres probar algun otro subprograma? (s/n): s
Dame una de las opciones: AYUDA
"PASSWORD"      Validar una contraseña.
"APROBE?"       En base a tres calificaciones, se determina si aprobaste o no el semestre.
"SUMA_PAR"      Dame un numero y se sumaran todos los pares desde el 1 hasta tal numero.
"AGENDA"       Gestor de actividades a travez de una agenda

Quieres probar algun otro subprograma? (s/n):
```

Ilustración 8: Comando "AYUDA"

Ejercicio 6 (SUMA_PAR)

Sumar pares entre 1 y N

Para poder probar el subprograma 6, se debe escribir el comando “SUMA_PAR” para así poder probar las características de este mismo.

```
Quieres probar algun otro subprograma? (s/n): s
Dame una de las opciones: SUMA_PAR
Dame hasta donde sumaras:
```

Ilustración 9: SUMA_PAR

Aquí podrás escribir cualquier número desde el 0 hasta el 92500, donde a partir de este número, podrían surgir problemas con la sumatoria que se realizara acabo.

```
Quieres probar algun otro subprograma? (s/n): s
Dame una de las opciones: SUMA_PAR
Dame hasta donde sumaras: 92500
La suma es igual a 2139108750

Quieres probar algun otro subprograma? (s/n): s
Dame una de las opciones: SUMA_PAR
Dame hasta donde sumaras: 93000
La suma es igual a -2132670796

Quieres probar algun otro subprograma? (s/n): s
Dame una de las opciones: SUMA_PAR
Dame hasta donde sumaras: 92750
La suma es igual a -2144280296
```

Ilustración 10: Limite 92500

Basicamente, el programa sumara de par en par hasta llegar al número que tu le introduzcas, mostrando el resultado a continuación.

```
G:\2do Semestre\Trabajos Modulo 'II'\3er Parcial\Proyecto\Moreno Guerra MBximo Diego\Codigo\ProyectoFinal.exe
Bienvenido a la fortaleza de la luz
"PASSWORD" Validar una contraseña.
"APROBE?" En base a tres calificaciones, se determina si aprobaste o no el semestre.
"SUMA_PAR" Dame un numero y se sumaran todos los pares desde el 1 hasta tal numero.
"AGENDA" Gestor de actividades a travez de una agenda
Dame una de las opciones: SUMA_PAR
Dame hasta donde sumaras: 50
La suma es igual a 650
```

Ilustración 11: Sumatoria

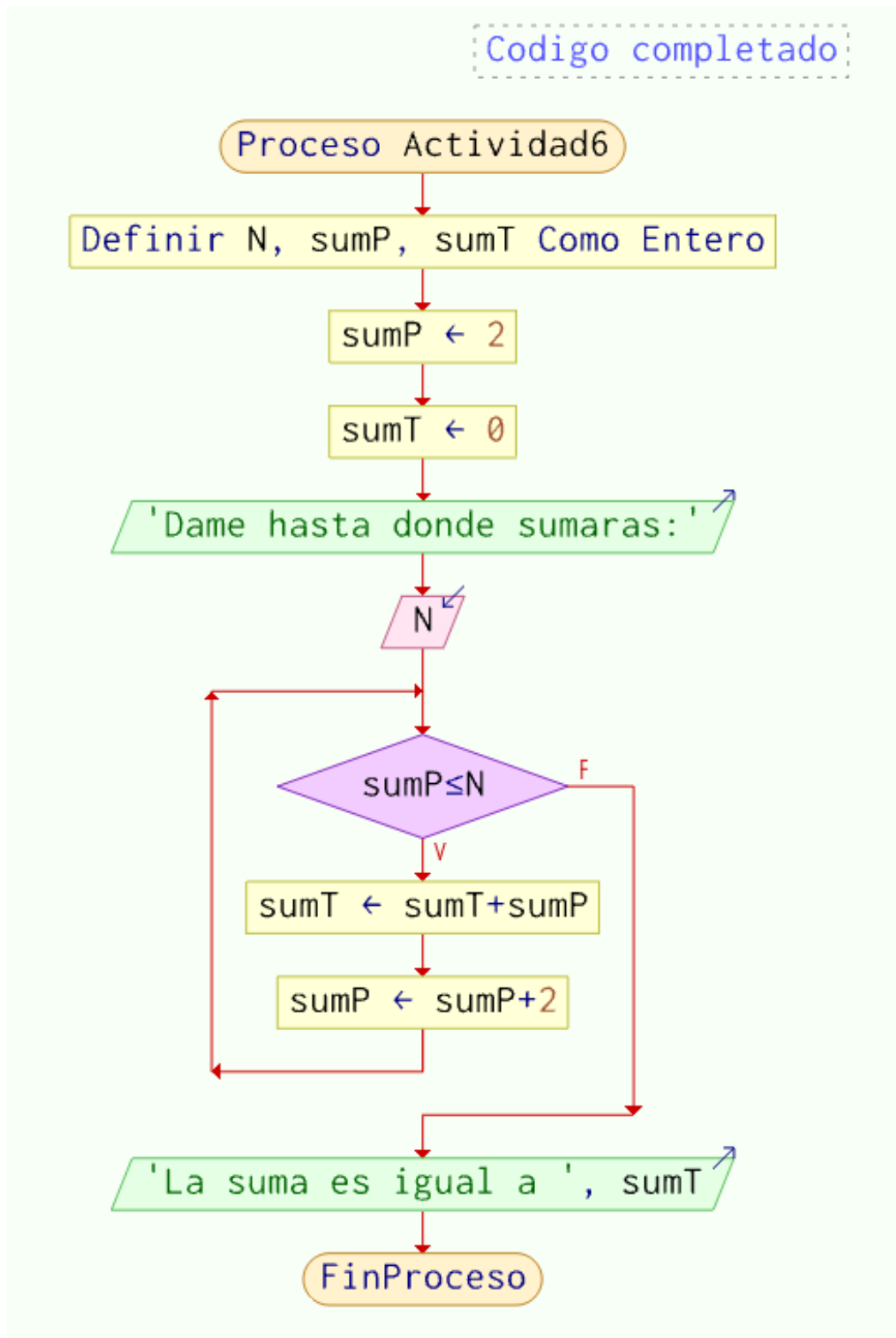
En caso de introducir algún número negativo, saltará un mensaje curioso y la sumatoria no se realizará:

```
Quieres probar algun otro subprograma? (s/n): s
Dame una de las opciones: SUMA_PAR
    Dame hasta donde sumaras: -15
    Espera, son legales los numeros negativos aqui?
    La suma es igual a 0

Quieres probar algun otro subprograma? (s/n):
```

Ilustración 12: “Espera, son legales los números negativos aquí?”

Ejercicio 6 (Diagrama de flujo)

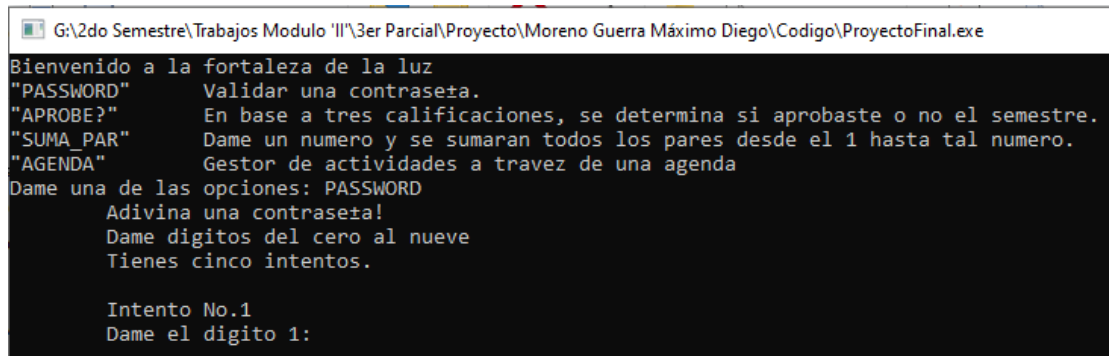


*Versión simplificada del algoritmo utilizado en C

Ejercicio 7 (PASSWORD)

Validar una contraseña.

Para poder probar el subprograma actual, se debe escribir el comando “PASSWORD” con el cual, se imprimirá en la ventana del ejecutable lo siguiente:

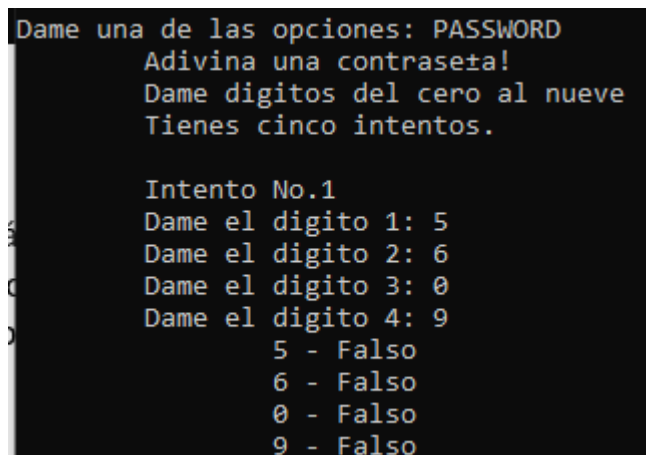


```
G:\2do Semestre\Trabajos Modulo 'II'\3er Parcial\Proyecto\Moreno Guerra Máximo Diego\Codigo\ProyectoFinal.exe
Bienvenido a la fortaleza de la luz
"PASSWORD"      Validar una contraseña.
"APROBE?"       En base a tres calificaciones, se determina si aprobaste o no el semestre.
"SUMA_PAR"      Dame un numero y se sumaran todos los pares desde el 1 hasta tal numero.
"AGENDA"        Gestor de actividades a travez de una agenda
Dame una de las opciones: PASSWORD
Adivina una contraseña!
Dame digitos del cero al nueve
Tienes cinco intentos.

Intento No.1
Dame el digito 1:
```

Ilustración 13: PASSWORD

Para poder jugar, se deberá introducir cuatro numeros del cero al nueve (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9) por cada intento, para poder adivinar la contraseña generada aleatoriamente por el mismo programa. Quedaría de la siguiente forma:



```
Dame una de las opciones: PASSWORD
Adivina una contraseña!
Dame digitos del cero al nueve
Tienes cinco intentos.

Intento No.1
Dame el digito 1: 5
Dame el digito 2: 6
Dame el digito 3: 0
Dame el digito 4: 9
5 - Falso
6 - Falso
0 - Falso
9 - Falso
```

Ilustración 14: Introducir digito individualmente

Cada digito debe ser introducido individualmente respetando el rango del cero al nueve.

Terminando de introducir los cuatro digitos, se imprimirá a continuación si cada digito es cierto o falso.

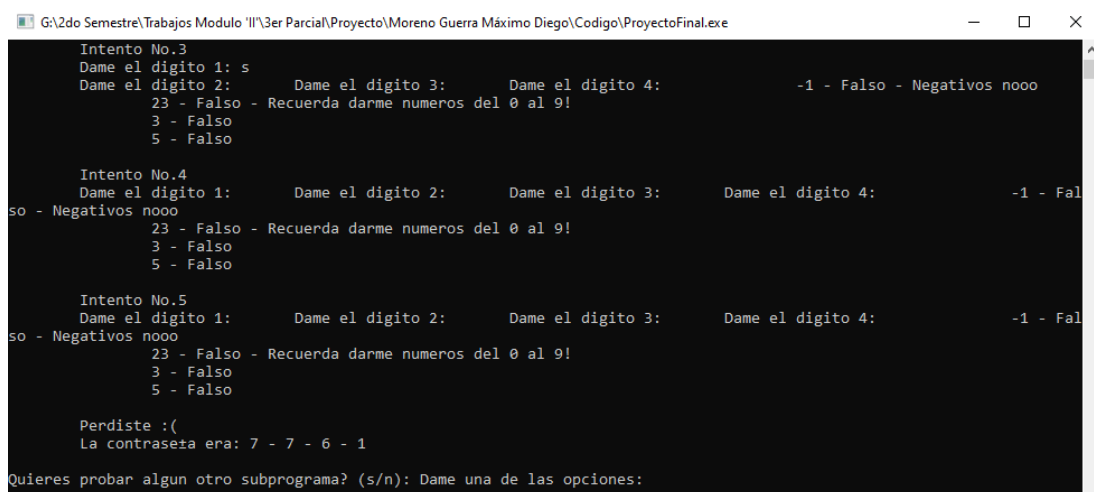
Si no se respeta el rango de los digitos que se pueden introducir, se podrían escribir una de dos alertas:

- Si el dígito es menor a cero: “*Negativos nooo*”
- Si el dígito es mayor a nueve: “*Recuerda darme numeros del 0 al nueve!*”

```
Intento No.2
Dame el digito 1: -1
Dame el digito 2: 23
Dame el digito 3: 3
Dame el digito 4: 5
-1 - Falso - Negativos nooo
23 - Falso - Recuerda darme numeros del 0 al 9!
3 - Falso
5 - Falso
```

Ilustración 15: Alertas

Es importante detallar que se deben evitar introducir letras como si fueran numeros ya que, es caso de hacerlo, el programa colapsara y se terminara de golpe como se muestra en la siguiente ilustración:



```
G:\2do Semestre\Trabajos Modulo 'III'\3er Parcial\Proyecto\Moreno Guerra Máximo Diego\Codigo\ProyectoFinal.exe
Intento No.3
Dame el digito 1: s
Dame el digito 2: Dame el digito 3: Dame el digito 4: -1 - Falso - Negativos nooo
23 - Falso - Recuerda darme numeros del 0 al 9!
3 - Falso
5 - Falso

Intento No.4
Dame el digito 1: Dame el digito 2: Dame el digito 3: Dame el digito 4: -1 - Fal
so - Negativos nooo
23 - Falso - Recuerda darme numeros del 0 al 9!
3 - Falso
5 - Falso

Intento No.5
Dame el digito 1: Dame el digito 2: Dame el digito 3: Dame el digito 4: -1 - Fal
so - Negativos nooo
23 - Falso - Recuerda darme numeros del 0 al 9!
3 - Falso
5 - Falso

Perdiste :(
La contraseña era: 7 - 7 - 6 - 1
Quieres probar algun otro subprograma? (s/n): Dame una de las opciones:
```

Ilustración 16: Colapso del ejecutable

Para solucionarlo, deberá cerrar el ejecutable y volver a abrirlo.

Finalmente, en caso de haber ganado este, minijuego, se podría decir, se le notificara y el juego terminara.

```

Intento No.5
Dame el digito 1: 1
Dame el digito 2: 7
Dame el digito 3: 8
Dame el digito 4: 5
    1 - Cierto
    7 - Cierto
    8 - Cierto
    5 - Cierto
Ganaste :D!
Quieres probar algun otro subprograma? (s/n): _

```

Ilustración 17: Has ganado el minijuego!

En caso de perder el minijuego, se imprimirá la contraseña digito por digito. No se espante si tarda en imprimirse, así esta programado la impresión de la contraseña para dar un poco más de, ¿suspenseo?

Buena suerte intentando ganar este minijuego, la cual, realmente necesitaras. Cada que se ejecuta el subprograma se genera una nueva contraseña, por lo que tendras mucho tiempo para intentarlo.

Independientemente de que intento haya ganado este minijuego, el subprograma terminara y podra probar algun otro subprograma. Recuerde escribir “AYUDA” en caso de querer volver a imprimir el menú de inicio.

```

G:\2do Semestre\Trabajos Modulo 'II'\3er Parcial\Proyecto\Moreno C
Dame el digito 4: 0
    2 - Falso
    5 - Cierto
    2 - Falso
    0 - Falso

Intento No.4
Dame el digito 1: 4
Dame el digito 2: 5
Dame el digito 3: 9
Dame el digito 4: 1
    4 - Falso
    5 - Cierto
    9 - Falso
    1 - Falso

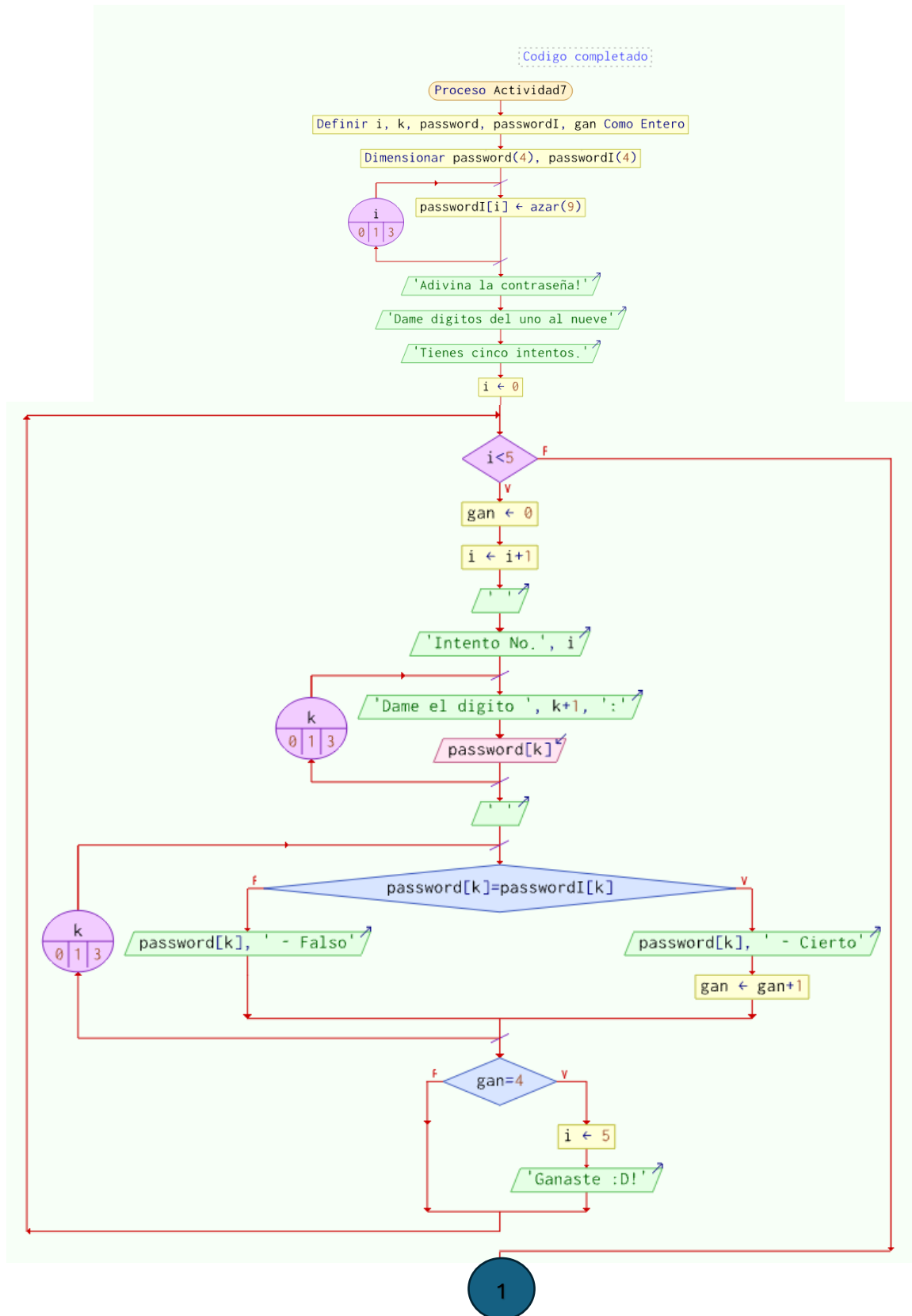
Intento No.5
Dame el digito 1: 0
Dame el digito 2: 4
Dame el digito 3: 3
Dame el digito 4: 7
    0 - Cierto
    4 - Falso
    3 - Falso
    7 - Falso

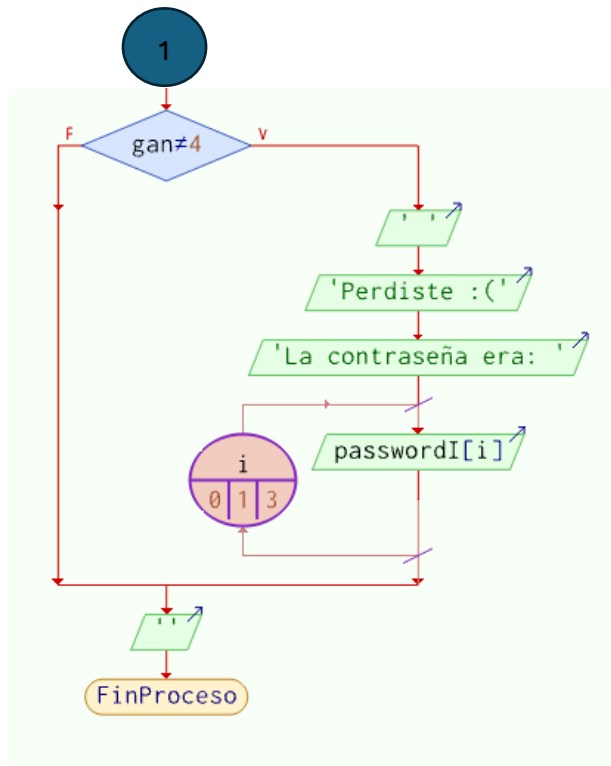
Perdiste :(
La contraseña era: 0 - 5 - 0 - 8
Quieres probar algun otro subprograma? (s/n):

```

Ilustración 18: Perdiste

Ejercicio 7 (Diagrama de flujo)



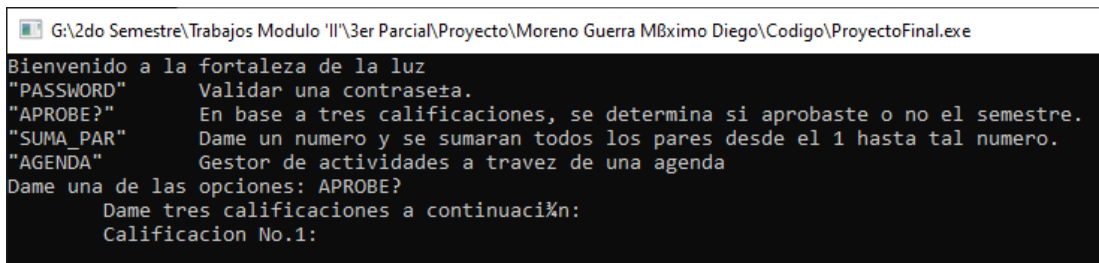


*Versión simplificada del algoritmo utilizado en C

Ejercicio 18 (APROBE?)

Calcular la calificación del semestre a partir de tres notas, luego determinar si aprobó o no e informarlo

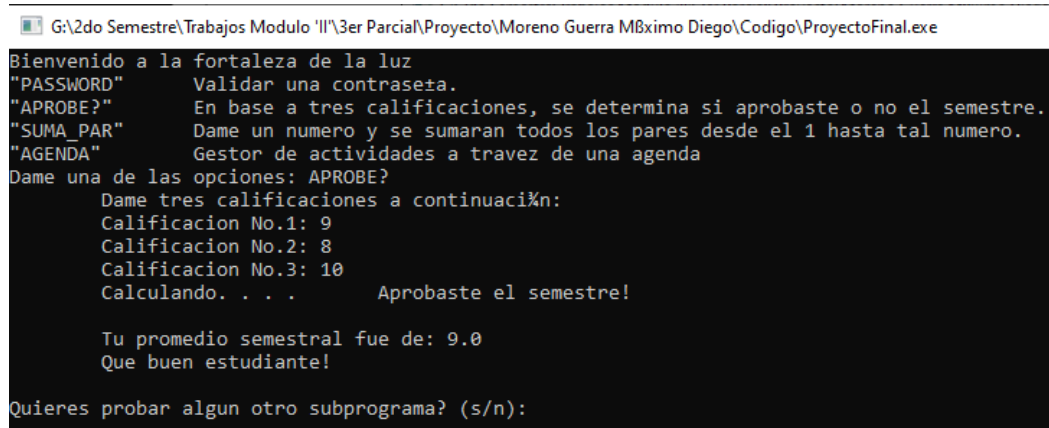
Para probar este subprograma hay que escribir el comando “APROBE?” para así utilizarlo dentro del ejecutable.



```
G:\2do Semestre\Trabajos Modulo 'II'\3er Parcial\Proyecto\Moreno Guerra M&ximo Diego\Codigo\ProyectoFinal.exe
Bienvenido a la fortaleza de la luz
"PASSWORD" Validar una contrasea.
"APROBE?" En base a tres calificaciones, se determina si aprobaste o no el semestre.
"SUMA_PAR" Dame un numero y se sumaran todos los pares desde el 1 hasta tal numero.
"AGENDA" Gestor de actividades a travez de una agenda
Dame una de las opciones: APROBE?
Dame tres calificaciones a continuaci&n:
Calificacion No.1:
```

Ilustración 19: APROBE?

A continuación, te pedirá solo tres calificaciones debido a que un semestre se divide en 3 parciales (normalmente) y en base a estas mismas, se calculará el promedio debido para la calificación semestral.



```
G:\2do Semestre\Trabajos Modulo 'II'\3er Parcial\Proyecto\Moreno Guerra M&ximo Diego\Codigo\ProyectoFinal.exe
Bienvenido a la fortaleza de la luz
"PASSWORD" Validar una contrasea.
"APROBE?" En base a tres calificaciones, se determina si aprobaste o no el semestre.
"SUMA_PAR" Dame un numero y se sumaran todos los pares desde el 1 hasta tal numero.
"AGENDA" Gestor de actividades a travez de una agenda
Dame una de las opciones: APROBE?
Dame tres calificaciones a continuaci&n:
Calificacion No.1: 9
Calificacion No.2: 8
Calificacion No.3: 10
Calculando. . . . Aprobaste el semestre!

Tu promedio semestral fue de: 9.0
Que buen estudiante!

Quieres probar algun otro subprograma? (s/n):
```

Ilustración 20: Calificación Semestral

Se te indicará despues de calcular el promedio, si aprobaste o si reprobaste el semestre, y bajo de este mismo se mostrará tu promedio junto a uno de los siguientes mensajes:

- Promedio > 8: “*Que buen estudiante!*”
- Promedio > 6, Promedio < 8: “*Ya es algo!*”
- Promedio < 6: “*Bueno, a lo mejor, le intentaste! O tal vez no...*”

En caso de introducir alguna calificación negativa, no se te calculara el promedio siendo este igual a cero, y se te mostrara una alerta (curiosa):

```

Quieres probar algun otro subprograma? (s/n): s
Dame una de las opciones: APROBE?
Dame tres calificaciones a continuaci n:
Calificacion No.1: -1
Calificacion No.2: 9
Calificacion No.3: 10
Calculando. . . . . Espera un momento, introduciste una calificacion negativa?

Tu promedio semestral fue de: 0.0
  por menso jijijiji

Quieres probar algun otro subprograma? (s/n):

```

Ilustraci n 21: Calificaci n menor a cero

Tambien mostrara una alerta distinta si introduces una calificaci n mayor a diez, tomando en cuenta el sistema educativo utilizado aqu  en M xico:

```

Quieres probar algun otro subprograma? (s/n): s
Dame una de las opciones: APROBE?
Dame tres calificaciones a continuaci n:
Calificacion No.1: 11
Calificacion No.2: 9
Calificacion No.3: 7
Calculando. . . . . Como vas a sacar mas de diez? Ya ni Quico se atrevio a tanto xD

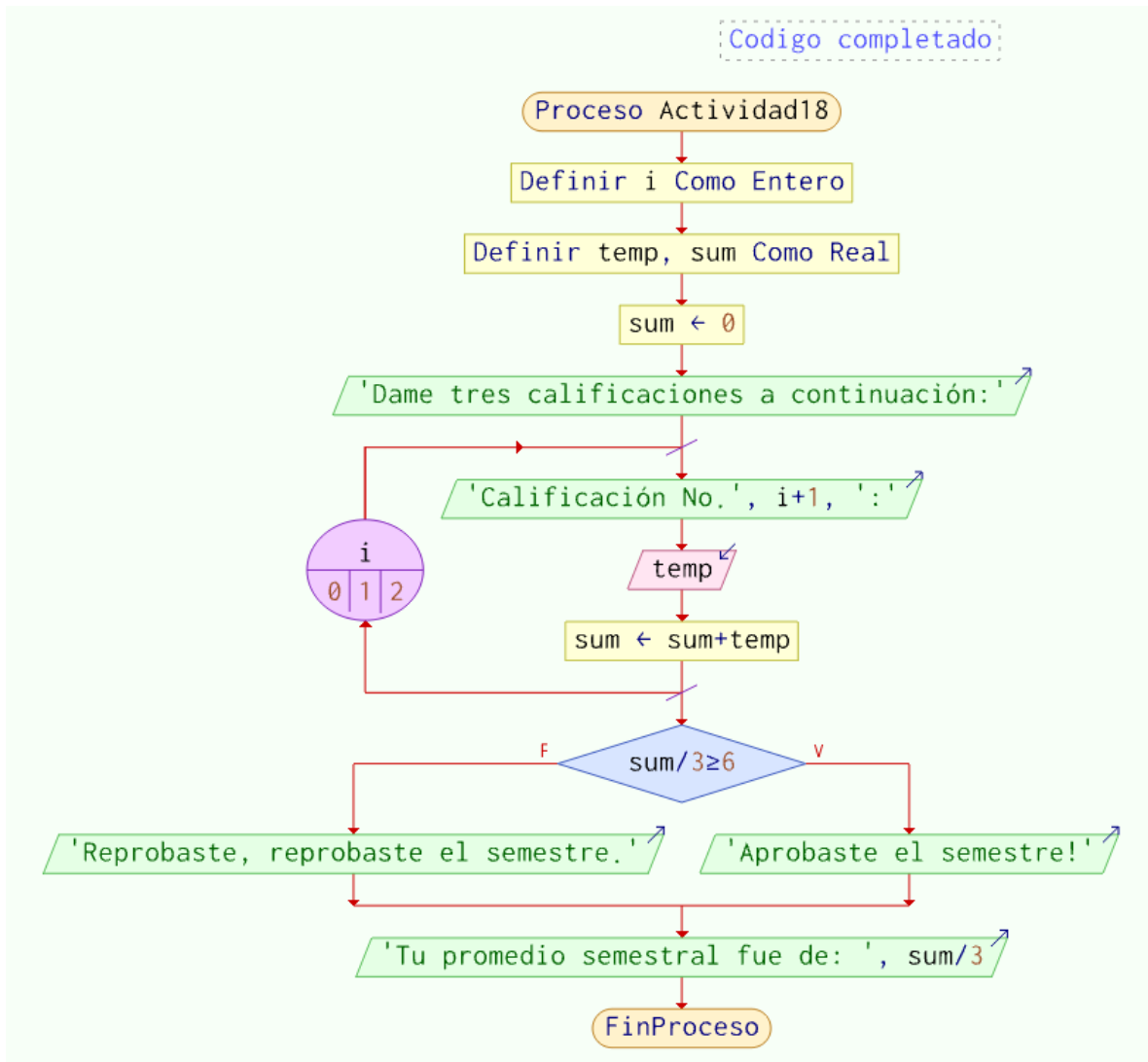
Tu promedio semestral fue de: 0.0
  por menso jijijiji

Quieres probar algun otro subprograma? (s/n):

```

Ilustraci n 22: Calificaci n mayor a diez

Ejercicio 18 (Diagrama de flujo)

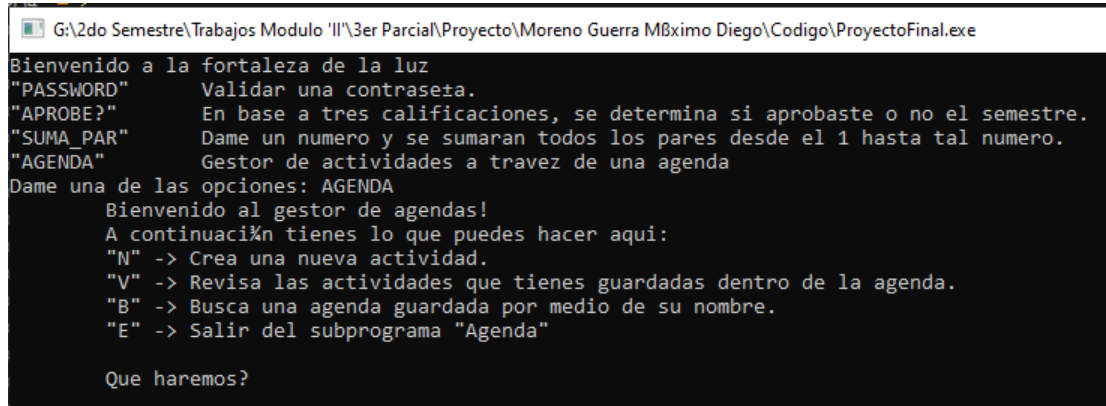


*Versión simplificada del algoritmo utilizado en C

Ejercicio 21 (AGENDA)

Crea un programa que simule una pequeña agenda

Para poder utilizar el subprograma de la agenda, se debe escribir el comando “AGENDA” con el cual, se te mostrara el siguiente menú:



```
G:\2do Semestre\Trabajos Modulo 'II'\3er Parcial\Proyecto\Moreno Guerra MBximo Diego\Codigo\ProyectoFinal.exe
Bienvenido a la fortaleza de la luz
"PASSWORD"      Validar una contraseña.
"APROBE?"       En base a tres calificaciones, se determina si aprobaste o no el semestre.
"SUMA_PAR"      Dame un numero y se sumaran todos los pares desde el 1 hasta tal numero.
"AGENDA"        Gestor de actividades a travez de una agenda
Dame una de las opciones: AGENDA
Bienvenido al gestor de agendas!
A continuaci3n tienes lo que puedes hacer aqui:
"N" -> Crea una nueva actividad.
"V" -> Revisa las actividades que tienes guardadas dentro de la agenda.
"B" -> Busca una agenda guardada por medio de su nombre.
"E" -> Salir del subprograma "Agenda"

Que haremos?
```

Ilustración 23: "AGENDA"

En el apartado “*Que haremos?*” se deberá escribir alguna de las cuatro letras en mayúscula haciendo cada uno actividad diferente para poder usar la agenda.

Iniciando con la letra “N”, esta letra nos permitirá añadir una nueva actividad para nuestra agenda, donde se deberán introducir los datos necesarios siendo:

- Nombre clave (máximo 12 caracteres, sin espacios)
- Hora (en formato 24hrs)
- Minutos de la hora anteriormente proporcionada
- Día del mes
- Mes del año
- Año

```

Dame una de las opciones: AGENDA
Bienvenido al gestor de agendas!
A continuaci3n tienes lo que puedes hacer aqui:
"N" -> Crea una nueva actividad.
"V" -> Revisa las actividades que tienes guardadas dentro de la agenda.
"B" -> Busca una agenda guardada por medio de su nombre.
"E" -> Salir del subprograma "Agenda"

Que haremos? N
Nueva actividad a guardar!
Dame su nombre clave: Ejemplo

Dame solo la hora (formato 24hrs) a la que lo realizaras: 15
Dame los minutos de la hora: 30
Dame el día del mes: 20
El mes: 06
El año: 2024

Que haremos? _

```

Ilustración 24: Comando "N"

Algunos datos tienen limitaciones para evitar errores lógicos, siendo los siguientes:

- Hora -> Debe ser mayor a 0 y menor a 25
- Minutos -> Debe ser mayor a 0 y menor a 61
- Día -> Debe ser mayor a 0 y menor a 31
- Mes -> Debe ser mayor a 0 y menor a 13

```

G:\2do Semestre\Trabajos Modulo III\3er Parcial\Proyecto\Moreno Guerra M3ximo Diego\Codigo\ProyectoFinal.exe
Que haremos? N
Nueva actividad a guardar!
Dame su nombre clave: Ejemplo2

Dame solo la hora (formato 24hrs) a la que lo realizaras: 15
Dame los minutos de la hora: 30
Dame el día del mes: 20
El mes: 06
El año: 2024

Que haremos? N
Nueva actividad a guardar!
Dame su nombre clave: Ejemplo2

Dame solo la hora (formato 24hrs) a la que lo realizaras: -1
Hora invalida. Intentalo de nuevo: 15

Dame los minutos de la hora: 61
Minutos invalidos. Intentalo de nuevo: 20

Dame el día del mes: 60
Día invalido. Dame un día con rango del 1 al 30: 2

El mes: -2
Mes invalido. Intentalo de nuevo: 6

El año: 2024

Que haremos? _

```

Ilustración 25: Validación de datos

En caso de que un dato no sea válido, se le volverá a pedir hasta que este mismo sea correctamente válido:

Respecto a la validación del año, este es especial ya que no hay limitante como tal para poner tal numero, pero, si se mostrara dos “easter eggs” (secreto del programa) los cuales pueden ser:

Si el año es menor al año actual (2024):

```
Que haremos? N
Nueva actividad a guardar!
Dame su nombre clave: Chabelo

Dame solo la hora (formato 24hrs) a la que lo realizaras: 15
Dame los minutos de la hora: 30
Dame el día del mes: 6
El mes: 6
El año: 1524
Viajaras al pasado??
Ahi me saludas a los dinosaurios, y tambien al Alberto Instantaneo, y...no se a Chabelo jajajaja Salu2

Que haremos? _
```

Ilustración 26: Chabelo

Si el año supero los cien años (2124):

```
Que haremos? N
Nueva actividad a guardar!
Dame su nombre clave: SaludPaciencia

Dame solo la hora (formato 24hrs) a la que lo realizaras: 3
Dame los minutos de la hora: 33
Dame el día del mes: 3
El mes: 3
El año: 3333
Nada mal, esperaras un muy buen rato para esta actividad.
Espero tengas suficiente paciencia y salud para completarla!
```

Ilustración 27: Salud y Paciencia

Ahora, pasando a la letra “V”, lo unico que hace es imprimir las actividades que usted lleva guardadas hasta el momento:

```
Que haremos? V
Nombre          DD\MM\AAAA      HH:MM
Ejemplo         20\06\2024      15:30 hrs
Ejemplo2        02\06\2024      15:20 hrs
Chabelo         06\06\1524      15:30 hrs
SaludPacienc    03\03\3333      03:33 hrs

Que haremos? _
```

Ilustración 28: "Actividades guardadas"

La letra “B” sirve para poder buscar alguna actividad en base a su nombre clave. Este comando es muy útil cuando tienes varias actividades guardadas. Te imprimirá el nombre clave, fecha y hora de realización:

```
Que haremos? B
Dame la actividad que vas a buscar por medio de su nombre clave: Chabelo
Actividad encontrada!

Nombre      DD\MM\AAAA      HH:MM
Chabelo     06\06\1524      15:30 hrs

Que haremos? _
```

Ilustración 29: "Búsqueda a partir del nombre clave"

En caso de que el comando no encuentre ninguna actividad con el mismo nombre clave, simplemente saltara alerta indicando de la ausencia de la misma actividad:

```
Que haremos? B
Dame la actividad que vas a buscar por medio de su nombre clave: hola
No se encontro ninguna actividad con "hola" de nombre clave.

Que haremos?
```

Ilustración 30: No se encontró actividad con mismo nombre clave

Ya para ya casi acabar, la letra “E” cierra el subprograma de la agenda, terminando así con las actividades. Nota: las actividades no se guardan en ningún lado, por lo que se recomienda hacer es guardarlas en algún otro lugar o archivo fuera el programa.

```
Que haremos? E
Haz salido de la agenda!
```

Ilustración 31: Salir de la Agenda

Si no se reconoce alguna letra de las ya vistas, puedes intentar escribiendo “H” para obtener ayuda de la Agenda.

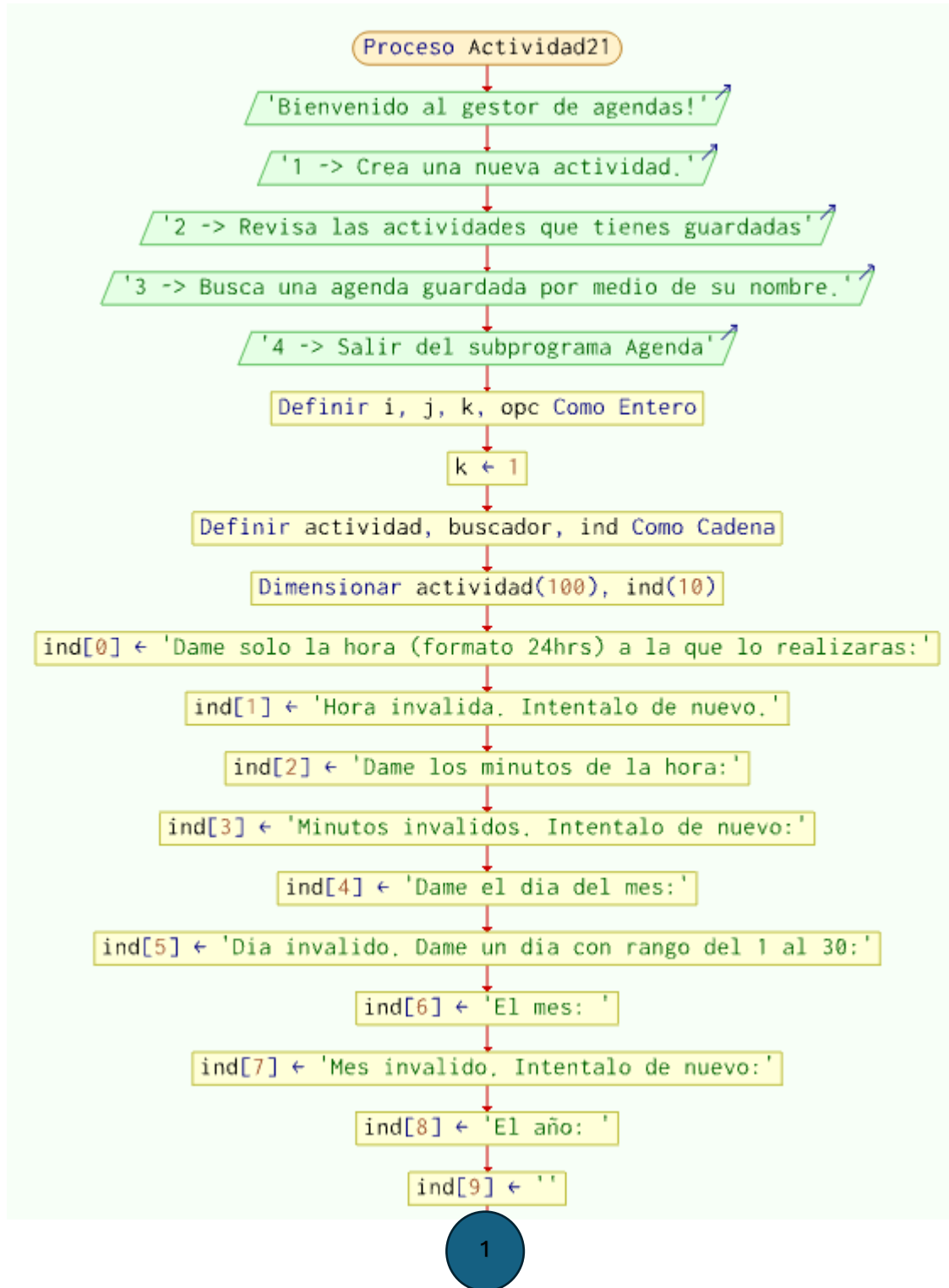
```
Bienvenido al gestor de agendas!
A continuaci n tienes lo que puedes hacer aqui:
"N" -> Crea una nueva actividad.
"V" -> Revisa las actividades que tienes guardadas dentro de la agenda.
"B" -> Busca una agenda guardada por medio de su nombre.
"E" -> Salir del subprograma "Agenda"

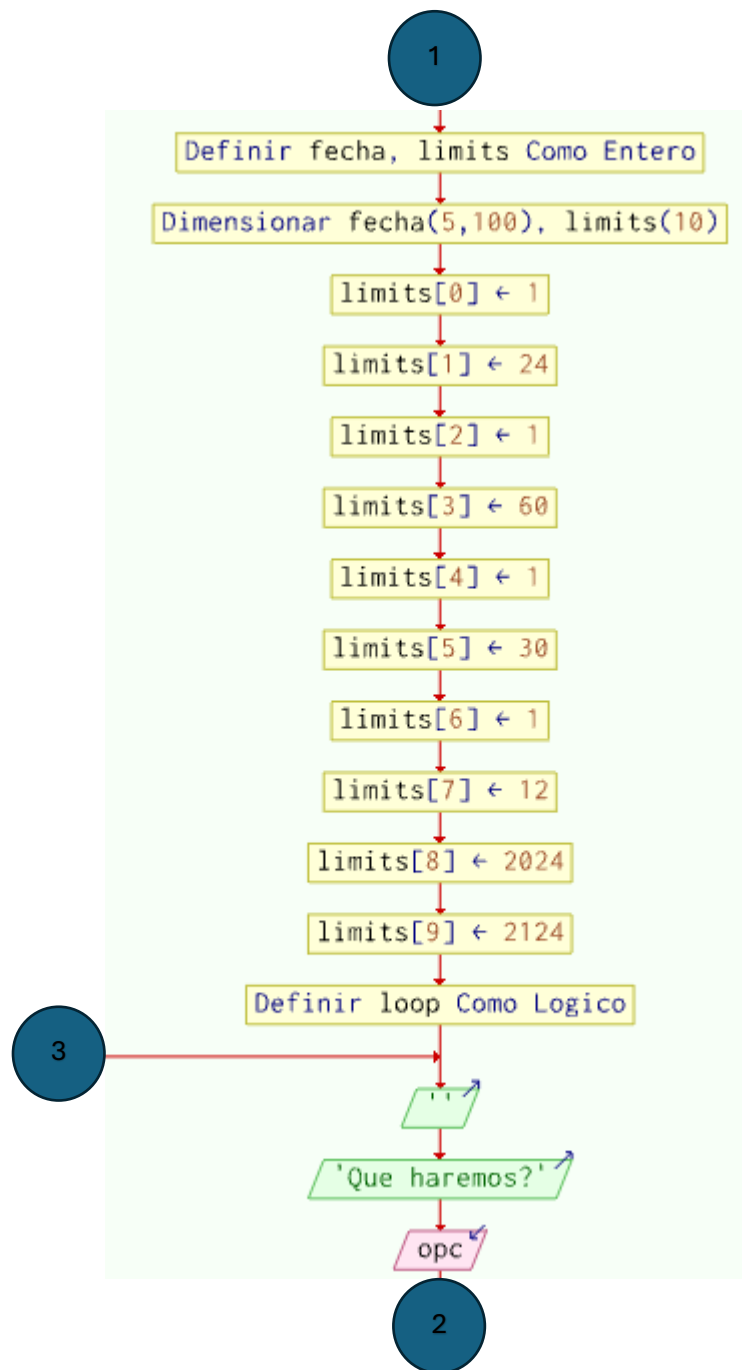
Que haremos? J
Opci n no conocida. Intentalo de nuevo! (Si tienes duda de que hacer, escribe "H")

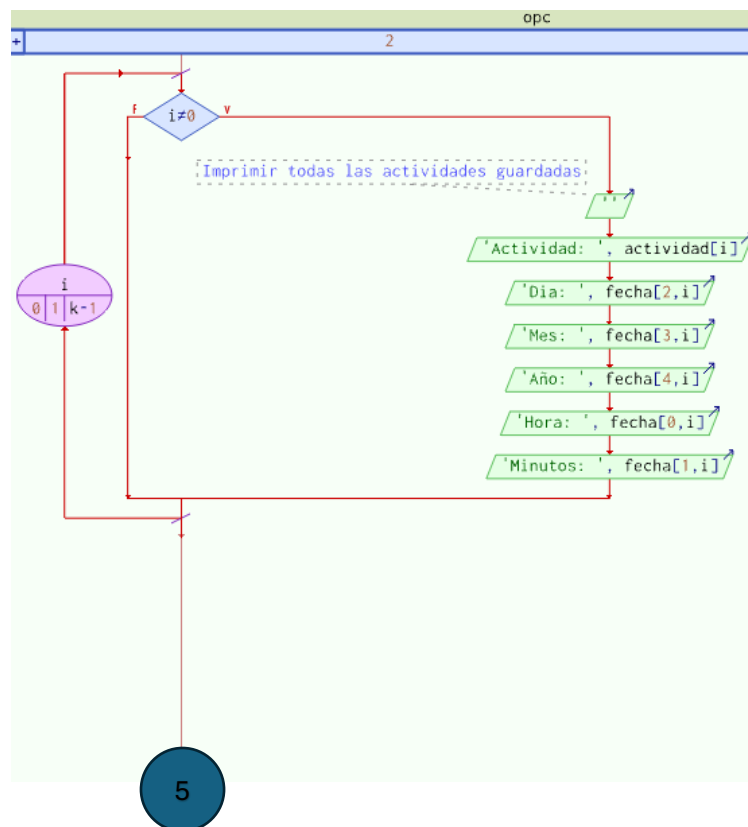
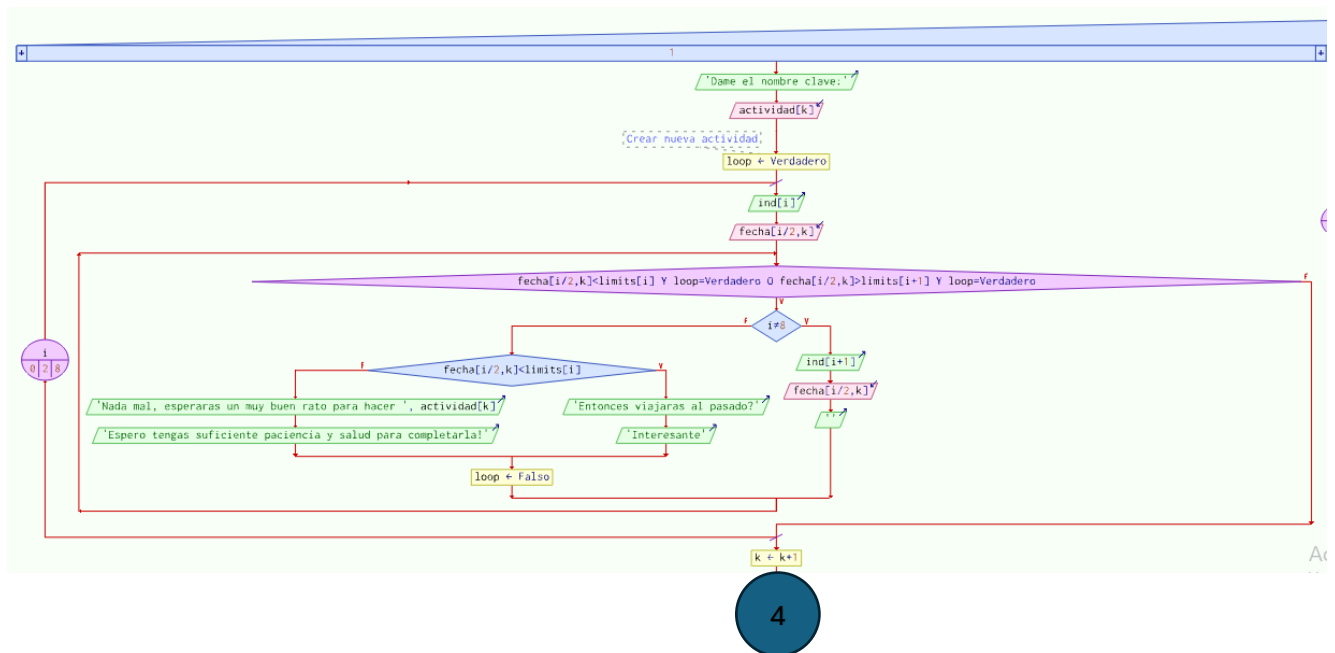
Que haremos? H
"N" -> Crea una nueva actividad.
"V" -> Revisa las actividades que tienes guardadas dentro de la agenda.
"B" -> Busca una agenda guardada por medio de su nombre.
"E" -> Salir del subprograma "Agenda"
```

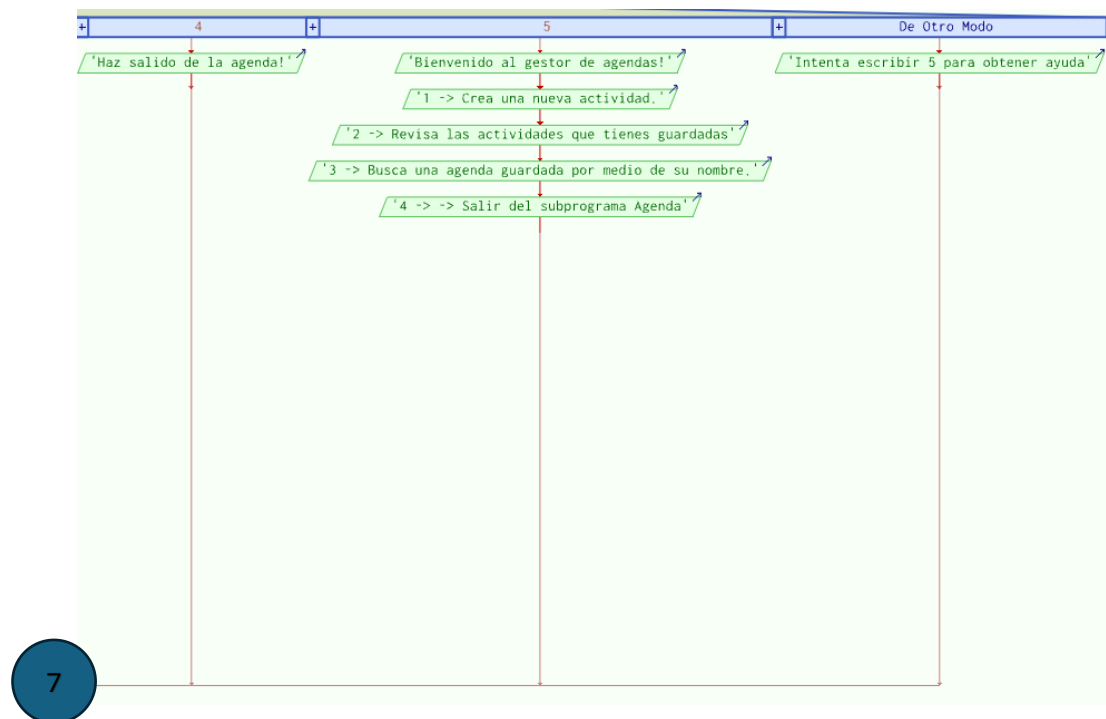
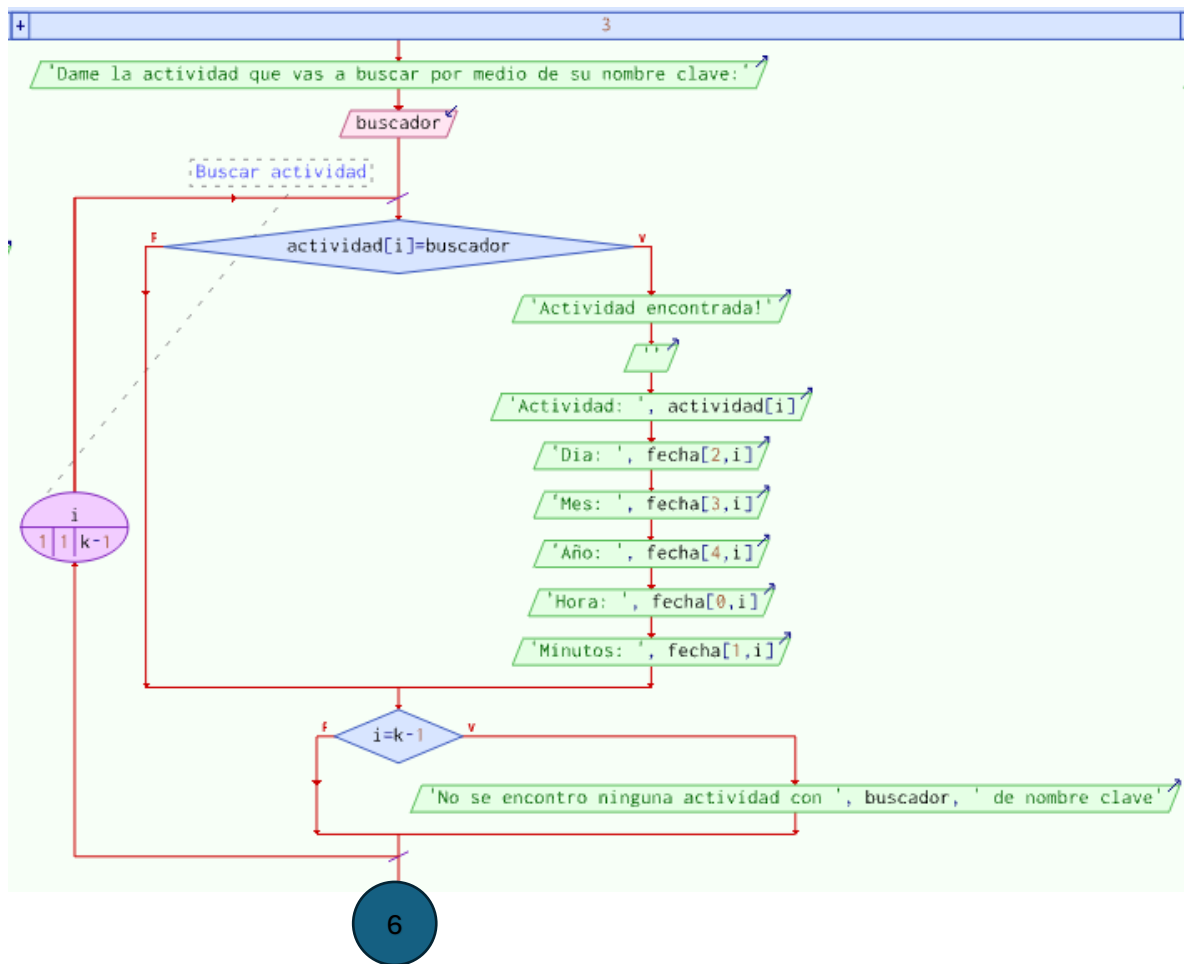
Ilustración 32: Ayuda "H"

Ejercicio 21 (Diagrama de flujo)









Notas

Hay que aclarar que se mencionaron todos los errores posibles en cada ejercicio, y se les busco una solución en el código de **C** para evitar problemas, sin embargo, se pueden encontrar más errores los cuales pueden ser no mencionados aquí. En caso de que no se pueda cerrar el programa, abra el administrador de tareas, seleccione el programa “ProyectoFinal.exe”, de clic derecho y seleccione la opción “Finalizar tarea”.

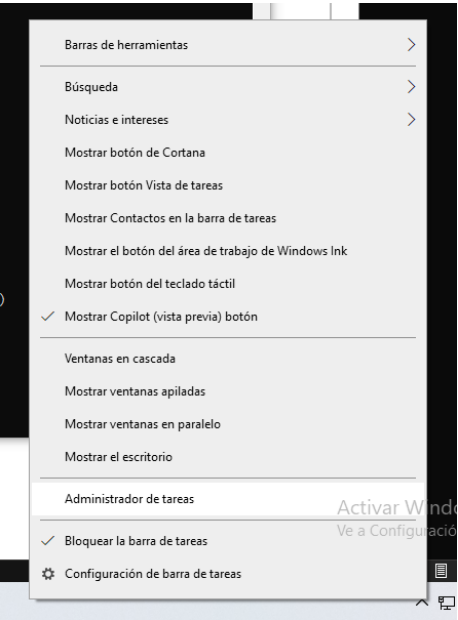


Ilustración 34: PASO 1

>	Brave Browser (8)	0.4%	1,387.5 MB
✓	ConsolePauser (32 bits) (2)	0%	2.0 MB
	G:\2do Semestre\Trabajos Mo...	0%	1.1 MB
	ProyectoFinal	0%	1.0 MB
>	Dev-C++ IDE (32 bits)	0%	3.5 MB
>	Discord (6)	0%	317.3 MB
>	Explorador de Windows	0%	51.1 MB

Ilustración 33: PASO 2

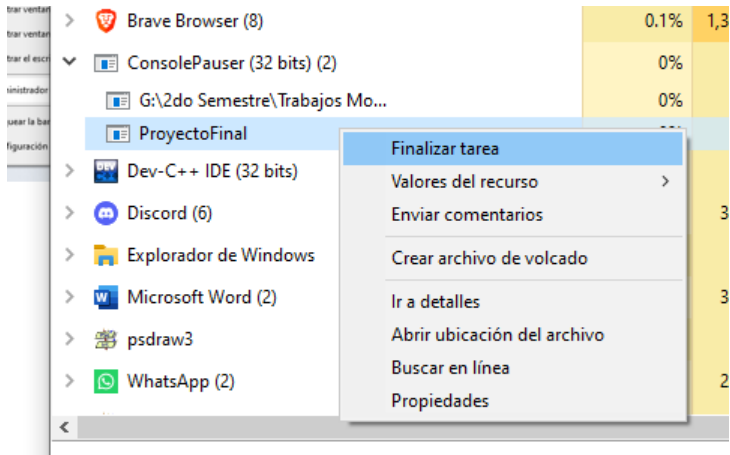


Ilustración 35: PASO 3