**DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN**

**EXAMEN DE: FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÒN**

**UNIDAD 2 TEMA VECTORES CON Y SIN ESTRUCTURAS REPETITIVAS**

**PERÍODO:** Abril 2025 – Agosto 2025 **PARCIAL:**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **CURSO (NRC):**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**CARRERA:** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **FECHA:** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

## 🧩 Nivel 1: Adivina el número con ciclo for (sin vector)

Objetivo: Aplicar un ciclo 'for' para realizar varios intentos con lógica condicional.

### Requisitos funcionales – Nivel 1

/\*

Requisitos funcionales – Nivel 1 SIN VECTORES

* RF2.1 – debe generar un número aleatorio entre 1 y 100.
* RF2.2 – debe permitir hasta 5 intentos mediante un ciclo 'for'.
* RF2.3 – debe indicar si el intento es correcto, bajo o alto.
* RF2.4 – Al final del juego, debe mostrar todos los intentos realizados.
* RF2.5 – Mostrar un mensaje secreto si el jugador adivina el número correctamente

### Código Nivel 1

/\*

\*/

## 🧩 Nivel 2: Adivina el número con ciclo for y vector

Objetivo: Usar un vector para almacenar los intentos realizados en el ciclo.

### Requisitos funcionales – Nivel 2

* RF2.1 – El sistema debe generar un número aleatorio entre 1 y 100.
* RF2.2 – El sistema debe permitir hasta 5 intentos mediante un ciclo 'for'.
* RF2.3 – El sistema debe almacenar cada intento en un vector.
* RF2.4 – El sistema debe indicar si el intento es correcto, bajo o alto.
* RF2.5 – Al final del juego, debe mostrar todos los intentos realizados.
* RF2.6 – Mostrar un mensaje secreto si el jugador adivina el número correctamente.

### Código Nivel 2

## 📊 Rúbrica de Evaluación

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Criterio | 4 pts – Excelente | 3 pts – Bueno | 2 pts – Aceptable | 1 pt – Deficiente | EVAL |
| Captura de datos | Lee correctamente los valores ingresados. | Lee datos pero con errores menores. | Errores en la captura de datos. | No se realiza lectura o es incorrecta. |  |
| Uso de condicionales | Condicionales anidados bien estructurados y funcionales. | Uso correcto con ligeros errores. | Uso parcial de condicionales. | No se aplican correctamente. |  |
| Mensajes adecuados | Mensajes claros para cada caso (alto, bajo, correcto). | Mensajes claros con mínimos errores. | Mensajes confusos o repetitivos. | No se muestran o son incorrectos. |  |
| Lógica de los intentos | Evalúa correctamente hasta cinco intentos. | Evalúa dos intentos correctamente. | Evalúa uno solo correctamente. | Lógica incompleta o confusa. |  |
| Identificación de acierto | Reconoce el número correcto en cualquier intento. | Reconoce el acierto parcialmente. | Reconocimiento limitado del acierto. | No reconoce cuando se acierta. |  |
| CALIFICACION /20 PTOS | | | | |  |

Carpeta Unidad 2

Apellidos\_Nombres\_EvalN1.c