



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA

GRUPO: 4

Asignatura

Fundamentos de programación

Actividad: Proyecto final

Videojuego en terminal en lenguaje c

ESTUDIANTE

Valdespino González Emiliano

PROFESOR

Marco Antonio Martínez Quintana



Semestre

2022-1

Ciudad Universitaria, Cd. Mx.

Fecha: 9/12/2021

Índice

Resumen del proyecto:.....	3
Introducción al tema que aborda el proyecto final:	5
Desarrollo del proyecto:.....	7
Descripción general del proyecto (idea con enfoque de emprendimiento)	7
-Algoritmo completo de la solución.....	7
-Diagrama de flujo completo (Puede ser a mano y escaneado).....	9
-Pseudocódigo completo.....	10
-Código fuente COMENTADO del proyecto completo	11
Resultados del proyecto:.....	16
-Capturas de pantalla del funcionamiento de su proyecto.....	16
-Tabla de recursos informáticos [software y hardware] necesarios para llevar a cabo el proyecto	20
-Tabla de costos asociados al proyecto (22 de noviembre del 2021 al 10 de diciembre del 2021).....	21
-Diagrama de Gantt para la elaboración del proyecto (22 de noviembre del 2021 al 10 de diciembre del 2021).....	22
-Video donde se presenta el proyecto y se hace una demostración del mismo. (15 a 20 min)	22
-Canal de YouTube donde se encuentra el video (Revisar que se encuentra accesible desde otro equipo de cómputo que no sea el propio, por ejemplo: un compañero de clase)	22
Canal de YouTube	22
-Repositorio de GitHub del Proyecto Final (Revisar que se encuentra accesible desde otro equipo de cómputo que no sea el propio, por ejemplo: un compañero de clase)	23
-Manual de usuario del proyecto.....	23
Conclusiones:.....	24
-Describir cómo aplicaron los temas de la clase en su proyecto final y por qué no aplicaron los temas faltantes (si los hay)	24
-Conclusiones personales (cómo cambió su perspectiva este proyecto antes después de realizarlo, qué les gustó, qué no les gustó, etc.)	25
Referencias:	27

Videojuego en terminal en lenguaje c

Resumen del proyecto:

El documento en el cual se describen los lineamientos con los contenidos de cada uno de ellos, este fue escrito mientras el código evolucionaba.

El proyecto teórico cuenta primero con una portada dónde están plasmados todos los datos de identificación de la universidad, así como del alumno y materia que cursa en este semestre, después se describe el contenido del documento en este caso este mismo apartado. Luego se da una introducción al tema que aborda el proyecto final aquí se redacta un marco contextual e histórico entre otras cosas para dar a entender porque se desarrolló este proyecto, así como porque tiene el contenido qué está expuesto en el documento.

También se da el desarrollo dónde se describe el proyecto con un enfoque de emprendimiento en mi caso este enfoque fue por parte de los videojuegos y su industria así como el impacto que tuvo en estos últimos dos años ya que incrementó el mercado de la industria de los videojuegos; por la pandemia. Asimismo en este apartado de desarrollo se plasma los puntos teóricos antes de escribir el código siendo estos el algoritmo completo de la solución dónde se expresa el problema los datos de entrada, datos de salida y al final se crea una prueba de escritorio, qué se analizará para determinar las acciones que tomará el usuario en el programa al ser ejecutado, con esto también viene el diagrama de flujo dónde se clasifica y jerarquiza las mismas acciones de una manera gráfica, para poder observar el mecanismo o funcionamiento qué tendrá el código y por último se escribe el pseudocódigo qué es una descripción de alto nivel que comparta la información del programa de una manera un poco informal. Con esto también viene el código fuente comentado ya que permite al programador orientarse dentro del código que está creando así como otra persona podría entender las acciones que tienen el código a partir de estos comentarios.

El otro apartado del documento son los resultados del proyecto en este contiene la información final o las presentaciones a compartir con la comunidad para dar a conocer tu proyecto, entonces el apartado pide las capturas de pantalla dónde se vea el proyecto funcionando, por si se requiere una revisión rápida para no estar abriendo el símbolo del sistema, aunado a este resultado del código están la tablas de recursos informáticos que utilice en este proyecto dónde expresó qué el software o los softwares que utilice fueron Excel para el análisis de datos así como para el manejo de los mismos, Word para realizar el informe del proyecto además de escribir la historia del videojuego qué se presenta por último utilice Notepad qué es el editor de texto donde escribir todo el código del programa o videojuego. En hardware te escribo los elementos o dispositivos utilizados como las pantallas qué es el dispositivo de salida de datos, la computadora qué es la máquina dónde se introducen los datos y se manejan estos mismos; por último el teléfono móvil dónde saqué o investigué mayor parte de la información gracias a su movilidad que permite. La tabla de costos del proyecto describe los productos información y su costo los productos utilizados por mi fueron los programas, una libreta, una pluma y el internet. También en resultados se tiene el diagrama de Gantt dónde ordene mis tiempos de trabajo en los días hábiles para el proyecto, asimismo se anexo los links del canal de YouTube y del repositorio de GitHub donde estará ubicado el proyecto para su revisión y por último tenemos el manual de usuario qué es el manual dónde se expresa cómo manejar o utilizar el programa.

En la parte de conclusiones describimos qué temas utilizamos así como los que no utilizamos en mi caso solo hubo dos temas que no fueron aplicados y esos fueron arreglos y lectura o escritura de datos ya que el código fuente de mi programa no los necesitaba para poder ser ejecutado. En la conclusión personal describo mi perspectiva al realizar este proyecto así como las cosas que me gustaron y a su vez no antes y después del proyecto.

Para finiquitar el documento del proyecto están las referencias qué son la bibliografía, manuales, documentos o todo objeto o elemento consultado para poder desarrollar o investigar acerca de este proyecto yo utilice 5 referencias en total.

Introducción al tema que aborda el proyecto final:

Los videojuegos son mercado que ha tenido mayor relevancia en los últimos Años y más en estos 2 últimos por e inicio de una pandemia pero que es un videojuego “Un videojuego es un medio de entretenimiento que involucra a un usuario, denominado jugador, en una interacción constante entre una interfaz y un dispositivo de video. Los videojuegos recrean entornos y situaciones virtuales en los que el jugador puede controlar uno o varios personajes para alcanzar objetivos por medio de determinadas reglas.” En este caso un videojuego es un sistema o programa desarrollado por mi como estudiándote algunos materiales para la jugabilidad o ejecución de un videojuego son lector de datos de entrada y un dispositivo para los datos de salida algunos dispositivos pueden ser las consolas o los móvil además de las computadoras, por otro lado los dispositivos de salida son los monitores pantallas algunos dispositivos ya viene en conjunto pero otros necesitan de un conector ya se un cable o red forma inalámbrica o por wifi.

Los videojuegos de decisiones se basan “En la teoría de juegos se utilizan herramientas para entender mejor los juicios que llevan a una decisión u otra. Se suele representar gráficamente a través de matrices y árboles de decisión.”(Rodríguez, 2019) Esta creación de árboles permite primero entender el algoritmo de decisiones que llevara el juego en su código y por otra parte da a entender las ramificaciones que van creando o las múltiples opciones que tendrá un jugador o usuario a la hora de ejecutar el videojuego, en el caso de mi proyecto este árbol se pude ver como el diagrama de flujo que se presentara a continuación ya que clasifica y jerarquiza las ideas principales en sub ideas l que lleva otra decisión, algunos juegos famosos de este tipo son:

-Detroit: Become Human es un videojuego de aventura gráfica, desarrollado por Quantic Dream y publicado por Sony Interactive Entertainment

-Life Is Strange es un videojuego episódico de aventura gráfica desarrollado por Dontnod Entertainment y distribuido por Square Enix.

-This War of Mine es un videojuego de guerra de supervivencia desarrollado por 11 bit studios.

Entre otros muchos videojuegos de este tipo.

Sin embargo para el desarrollo de videojuegos de mayor calidad se necesita de un software de mayor calidad así como de un mejor código ya que un videojuego en la actualidad para ser aceptado por la comunidad debe de tener una buena jugabilidad para juegos pequeños entra la categoría de juegos indie que son videojuegos desarrollados de forma independiente por lo cual su creación no está respaldada por una empresa o varias desarrolladoras un claro ejemplo de estos videojuegos indie son:

-Undertale es un videojuego de rol creado por el desarrollador independiente Toby Fox

-Minecraft es un videojuego de construcción, de tipo «mundo abierto» o sandbox creado originalmente por el sueco Markus Persson

-Celeste es un videojuego perteneciente al género de plataformas creado por los desarrolladores de videojuegos canadienses Maddy Thorson y Noel Berry.

Por lo que mi proyecto podría clasificarse como un juego indie de decisiones, ya que es un proyecto diseñado, creado y dirigido por mí, así mismo la jugabilidad está rígida por las decisiones que tome el jugador. Por este método el videojuego si toma muchos factores en cuenta, pero no es de gran duración, ni mucha calidad pero cumple con los requerimientos, quería llevar este proyecto si tengo la oportunidad a un motor gráfico en el que se vea más datos de salida para que el usuario pueda identificarse más con el personaje que se propone en el videojuego, pero esto es información parte. Con esto último quiero concluir que el proyecto cumplió con los requerimientos planteados por el profesor, además a la hora de desarrollar un código así se visto o consulto diversas fuentes de información para desarrollar un buen código además de contar con una buena historia a r para que el jugador pueda pasar un buen rato jugando “Under horizon”

Desarrollo del proyecto:

Descripción general del proyecto (idea con enfoque de emprendimiento)

Este proyecto es un juego de decisiones indie, como los que actualmente existen, pero en este puede ser ejecutado o jugado en cualquier que dispositivo de Windows en el cd o símbolo sistema, permite tener una experiencia de juego personalizada introduciéndote en un mundo en el que tomas las decisiones de un personaje y con cada decisiones pude afectar el final que tendrás así como el desenlace, lo mejor de todo es que puede verificar los distintos finales de cada decisión jugando una y otra vez sin aburrirte lo que genera expectativa de que pasara en las siguiente partida enganchándote al juego hasta terminar varios finales ,además este proyecto trata de cumplir con los requerimientos ya estipuladas en los lineamientos de la materia para la entrega de proyecto final, con esto quiero decir que los estándares tiene que ser cumplidos y por lo que no se tendrá un juego malo; a la vez fue supervisado por un colega del ámbito en sistemas por lo que puede estar satisfecho y seguro de que el programa, es legítimo así como seguro para su pc, así que usted como usuario solo disfrute juegue y no espere más para tener “Under Horizon” disponible para quien sea, cuando y donde sea.

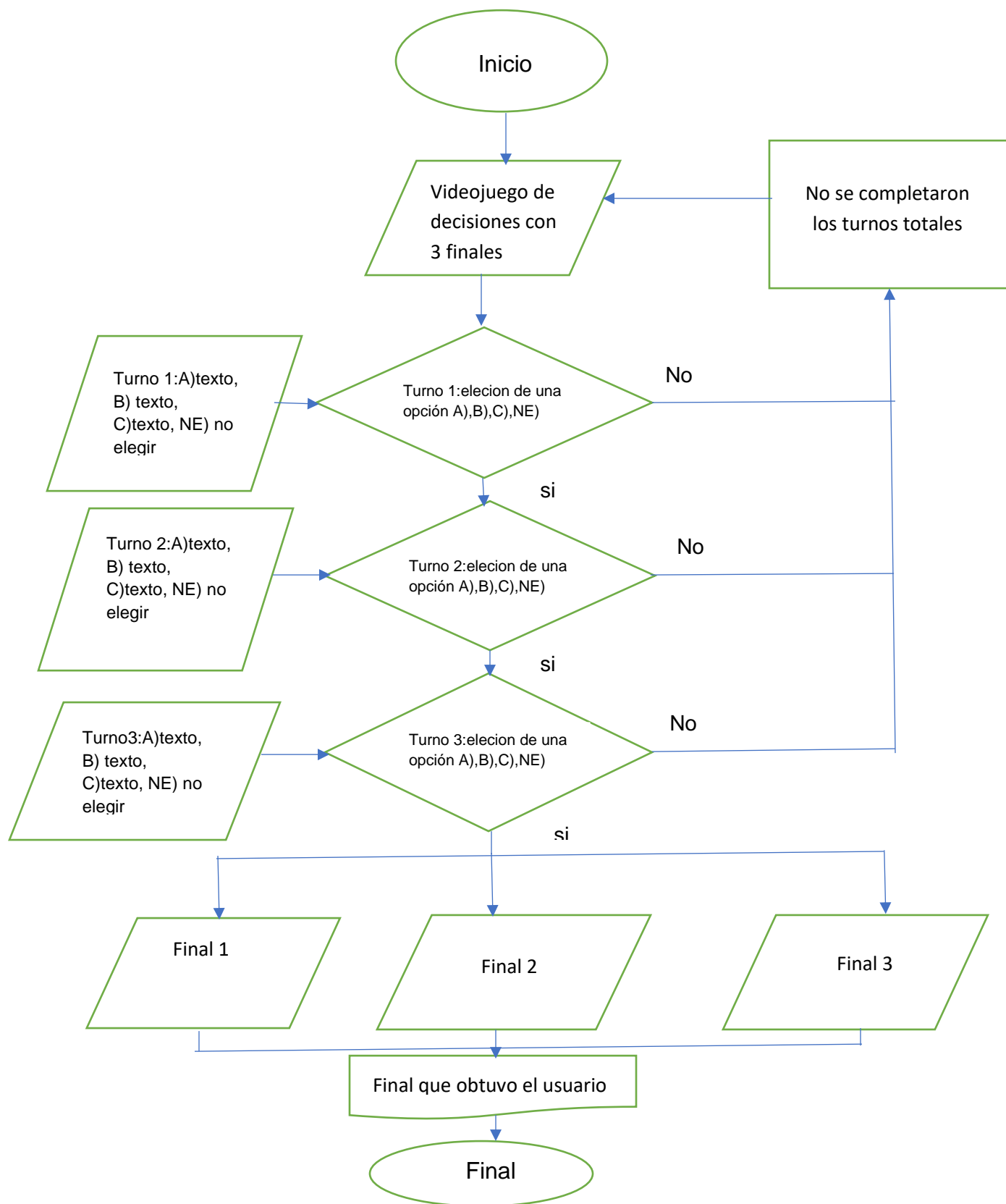
-Algoritmo completo de la solución

Problema:	Diseñar un videojuego en lenguaje C y poder ejecutarlo en el cmd
Restricción:	-Se debe de ejecutar en el símbolo del sistema (cmd) y debes ocupar los temas vistos en clase -Solo puede haber un final por partida -No se puede regresar a cambiar la opción elegida durante la partida
Datos de entrada:	-Todos los temas vistos, que sea un videojuego de decisiones, -3 finales diferentes por turno -3 opciones por turno,

	<ul style="list-style-type: none"> -Que narre una historia, -Que cada opción recaiga en un fina.
Datos de salida:	<ul style="list-style-type: none"> - 1 final que sean derivados de las opciones que tomo el jugador -Que por partida tengas un final
Dominio:	<ul style="list-style-type: none"> -Uso del lenguaje C -Todas las funciones, estructuras, bibliotecas, variables, operadores lógicos y matemáticos, tipos de datos, sentencias de control -Estructura de un videojuego de decisiones

Iteración	x	Resultado
1	turno 1;opcion a) , turno 2;opcion b), turno 3;opcion c)	Final 1
2	turno 1;opcion b) , turno 2;opcion c), turno 3;opcion a)	Final 2
3	turno 1;opcion c) , turno 2;opcion a), turno 3;opcion b)	Final 3

-Diagrama de flujo completo (Puede ser a mano y escaneado)



-Pseudocódigo completo

INICIO

DO

```
printf("\tMenú\n\n");
printf("Elegir la opción deseada\n");
printf("a) Jugar\n");
printf("b) creditos\n");
printf("c) Salir\n");
scanf("%c",&op);
switch(op)
{
```

```
    default:
```

```
        printf("Opción no válida.\n");
```

```
    break;
```

```
    case 'a':
```

```
        printf("Se seleccionó 'jugar'.\n");
```

```
        printf("en breve iniciara el juego.\n");
```

Se empezarán los turnos y después de los 3 turnos y las decisiones se dará un final

Turno 1

Opción a), Opción b), Opción c) Opción Ne)

Turno 2

Opción a), Opción b), Opción c) Opción Ne)

Turno 3

Opción a), Opción b),Opción c),Opción Ne)

The image shows a Windows desktop environment. At the top, a taskbar contains the Start button and several application icons. The main window is Notepad++, titled "C:\Users\emil06\OneDrive\Documents\programacion\proyecto final\Videojuego.c - Notepad++". The menu bar includes Archivo, Editar, Buscar, Vista, Codificación, Lenguaje, Configuración, Herramientas, Macro, Ejecutar, Plugins, and Ventana. The toolbar has icons for file operations and editing. The code editor displays a C program for a game menu. The code includes a main function with a loop for menu options, a switch statement for player actions, and a section for the first player's turn. The code is as follows:

```
1  #include <stdio.h>
2
3  int main ()
4  {
5      int op,selec1,selec2,selec3,selec4;
6      do
7      {
8          //opciones del menu principal
9          printf("\n\n\t\t\t\t\tUnder horizon* \n\n");
10         printf("\t\t\t\t\t-----Menu----- \n\n");
11         printf("\n 2;Que desea hacer?>\n");
12         printf("(1) Jugar\n");
13         printf("(2) creditos\n");
14         printf("(3) Salir\n");
15         scanf("%d",&selec1);
16         switch(selec1)
17         {
18             //La opción de jugar permite cargar el juego
19             //se muestra una introduccion
20             case 1:
21                 printf("Se seleccionó 'jugar'.\n");
22                 printf("en breve iniciara el juego.\n");
23                 printf("Una mañana, en el bosque desolado se asomaba por las montañas la gran figura de la que emerge calor (sol). Sientes la caricia del viento frio de una hermosa mañana, hu
24                 //opciones turno 1
25                 printf("\n\n\t\t\t\t\tUnder horizon* \n\n");
26                 printf("\n ¿Que desea hacer?\n");
27                 printf("(1) Sueltas el arma que habías encontrado, tomas tu hacha y apagas la farola para esconderde; para que la Bestia no te descubra.\n");
28                 printf("(2) Escapas llevandote el arma, al huir caes, por accidente, disparas y desmayas a la bestia. Creyendola muerta le cortas un cuerno para llevarselo a Arthur como pr
29                 printf("(3) Al descubrirte la Bestia entras en panico sueltas, corres para huir de ella, afortunadamente encuentras un ducto de la nave por el que te eschubiles hasta llega
30                 printf("(4) \n");
31                 scanf("%d",&selec2);
32                 switch(selec2)
33                 {
34                     //turno 1-opcion 1
35                     case 1:
36                         printf(" Sueltas el arma que habias encontrado, tomas tu hacha y apagas la farola para esconderde; para que la Bestia no te descubra.\n");
37                     //opciones turno 2
38                     printf("\n\n\t\t\t\t\tUnder horizon* \n\n");
```

The Windows taskbar at the bottom shows the Start button, a search bar with the text "Escribe aquí para buscar", and several application icons. The system tray on the right shows the date and time as "01:01 a.m. 10/12/2021" and the language as "ESP".

```
*C:\Users\lemi06\OneDrive\Documents\programacion\proyecto final\Videojuego.c - Notepad++
Archivo  Editar  Buscar  Vista  Codificación  Lenguaje  Configuración  Herramientas  Macro  Ejecutar  Plugins  Ventana  ?
CalculadoraDe2Valores.c  copia.c  new 1  Videojuego.c

49      printf("\n\n\t\t\tUnder horizon* \n\n");
50      printf("\n %i:Que desea hacer?\n");
51      printf("(1) Triste y derrotado abandonas la aldea y te exilias mas alla de las fronteras de las Tierras lejanas muriendo de viejo.\n");
52      printf("(2) Durante tu exilio, te entrenas dia a dia para desarrollar tus habilidades de guerreo y fortalecer tus musculos y asi, convertirte en el guerrero mas fero
53      printf("(3) En el exilio conoces a otros habitantes de la montaña quienes te integran a su tribu, de la cual llegas a ser jefe.\n");
54      printf("(4) \n");
55      scanf("%d",&selec4);
56      switch(selec4)
57      {
58          //final1
59          case 1:
60              printf("(1) Triste y derrotado abandonas la aldea y te exilias mas alla de las fronteras de las Tierras lejanas muriendo de viejo.\n");
61              break;
62          //final2
63          case 2:
64              printf("(2) Durante tu exilio, te entrenas dia a dia para desarrollar tus habilidades de guerreo y fortalecer tus musculos y asi, convertirte en el guerrero ma
65              break;
66          //final3
67          case 3:
68              printf("(3) En el exilio conoces a otros habitantes de la montaña quienes te integran a su tribu, de la cual llegas a ser jefe.\n");
69              break;
70      }
71      break;
72
73      case 2:
74      printf("( Escapas de la nave, llegas a la aldea, le relatas tu experiencia a Arthur y deciden organizarse para ir a matar a la Bestia.\n");
75      //opciones turno 3
76      printf("\n\n\t\t\tUnder horizon* \n\n");
77      printf("\n %i:Que desea hacer?\n");
78      printf("(1) Los guerreros enfrentan a la Bestia, a la cual, tras un feroz combate en el que mueren decenas de guerreros logran aniquilar.\n");
79      printf("(2) Arthur organiza a los guerreros para atacar a la Bestia, la cual, mata a todos y cada uno de los guerreros, y despues destruye la aldea de las Tierras L
80      printf("(3) Arthur comanda el ataque contra la Bestia, la cual mata a Arthur y los guerreros mas fuertes y valientes, al final solo quedas tu, que decides enganar a
81      printf("(4) \n");
82      scanf("%d",&selec4);
83      switch(selec4)
84      {
85          //La opción de tuar derriate cargar el juego
```

```
C:\Users\lemi06\OneDrive\Documents\programacion\proyecto final\Videojuego.c - Notepad++
Archivo  Editar  Buscar  Vista  Codificación  Lenguaje  Configuración  Herramientas  Macro  Ejecutar  Plugins  Ventana  ?
CalculadoraDe2Valores.c  copia.c  new 1  Videojuego.c

97      }
98      break;
99
100     case 3:
101     printf("( Logras escapar de la nave, pero avergonzado de haber huido, decides marcharte hacia tierras mas lejanas, lejos de los habitantes de tu aldea en donde vive
102     //opciones turno 3
103     printf("\n\n\t\t\tUnder horizon* \n\n");
104     printf("\n %i:Que desea hacer?\n");
105     printf("(1) En el exilio mueres enfermo y viejo abandonado por tu tribu.\n");
106     printf("(2) Viviendo lejos de la aldea aprendes a sobrevivir en condiciones infrahumanas, por el clima tan gelido y la escasez de comida, lo que te convierte en una
107     printf("(3) Llegas a los territorios de la Tribu Yoja-Yon. Ahi te integran como un miembro mas. Te casas con la hija del jefe de la tribu, tienes hijos y vives feli
108     printf("(4) \n");
109     scanf("%d",&selec4);
110     switch(selec4)
111     {
112         //final1
113         case 1:
114             printf("( En el exilio mueres enfermo y viejo abandonado por tu tribu\n");
115             break;
116         //final2
117         case 2:
118             printf("( Viviendo lejos de la aldea aprendes a sobrevivir en condiciones infrahumanas, por el clima tan gelido y la escasez de comida, lo que te convierte
119             break;
120         //final3
121         case 3:
122             printf("( Llegas a los territorios de la Tribu Yoja-Yon. Ahi te integran como un miembro mas. Te casas con la hija del jefe de la tribu, tienes hijos y vive
123             break;
124     }
125     break;
126
127     }
128     break;
129
130     //turno 1-opcion 2
131     case 2:
132     printf("( Escapas llevandote el arma, al huir caes, por accidente, disparas y desmayas a la bestia. Creyendola muerta le cortas un cuerno para llevarselo a Arthur como prue
133     //turno 1-opcion 2-opciones turno 2
```

```
C:\Users\temi06\OneDrive\Documents\programacion\proyecto final\Videojuego.c - Notepad++
Archivo  Editar  Buscar  Vista  Codificación  Lenguaje  Configuración  Herramientas  Macro  Ejecutar  Plugins  Ventana  ?

CalculadoraDe2Valores.c  copia.c  new 1  Videojuego.c

130 //turno 1-opcion 2
131 case 2:
132 printf(" Escapas llevandote el arma, al huir caes, por accidente, disparas y desmayas a la bestia. Creyendola muerta le cortas un cuerno para llevárselo a Arthur como prueba.\n\n");
133 //turno 1-opcion 2-opciones turno 2
134 printf("\n\n\t\t\t\t\tUnder horizon* \n\n");
135 printf("\n ¿Que desea hacer?\n");
136 printf("(1) Regresas a la aldea y le entregas a Arthur el cuerno que le cortaste a la Bestia. El descubre que usaste una pistola laser para matar a la bestia y no tu hermano.\n");
137 printf("(2) De regreso en la aldea, le relatas tu historia a Arthur. La bestia ataca la aldea. Huyes a esconderte entre los arboles. Arthur enfrenta a la Bestia pero la bestia te mata.\n");
138 printf("(3) Al regresar a la aldea, la Bestia te sigue para atacar la aldea y recuperar su cuerno cercenado. Su repentino ataque sorprende a todos los guerreros de la aldea.\n");
139 scanf("%d",&selec3);
140 switch(selec3)
141 {
142
143 case 1:
144 printf(" Regresas a la aldea y le entregas a Arthur el cuerno que le cortaste a la Bestia. El descubre que usaste una pistola laser para matar a la bestia y no tu hermano.\n");
145 //opciones turno 3
146 printf("\n\n\t\t\t\t\tUnder horizon* \n\n");
147 printf("\n ¿Que desea hacer?\n");
148 printf("(1) Durante el exilio descubres que la Bestia puede morir si se le corta el otro cuerno. Asi que regresas a contarle a Arthur quien planea el ataque y mata a la bestia.\n");
149 printf("(2) En el exilio tienes un hijo, Jit-Su, a quien entrenas en combates contra los mejores guerreros. Despues de su preparacion Jit-Su regresa a tu aldea y mata a la bestia.\n");
150 printf("(3) En el exilio conoces a Yoo-Li, hermosa aldeana de la tribu Yuhu, que habita las tierras inhospitas del fin del mundo. Juntos forman una hermosa pareja y se casan.\n");
151 printf("(4) \n");
152 scanf("%d",&selec4);
153 switch(selec4)
154 {
155 //final1
156 case 1:
157 printf(" Durante el exilio descubres que la Bestia puede morir si se le corta el otro cuerno. Asi que regresas a contarle a Arthur quien planea el ataque y mata a la bestia.\n");
158 break;
159 //final2
160 case 2:
161 printf(" En el exilio tienes un hijo, Jit-Su, a quien entrenas en combates contra los mejores guerreros. Despues de su preparacion Jit-Su regresa a tu aldea y mata a la bestia.\n");
162 break;
163 //final3
164 case 3:
165 printf(" En el exilio conoces a Yoo-Li, hermosa aldeana de la tribu Yuhu, que habita las tierras inhospitas del fin del mundo. Juntos forman una hermosa pareja y se casan.\n");
166 break;
167 }
```

```
C:\Users\temi06\OneDrive\Documents\programacion\proyecto final\Videojuego.c - Notepad++
Archivo  Editar  Buscar  Vista  Codificación  Lenguaje  Configuración  Herramientas  Macro  Ejecutar  Plugins  Ventana  ?

CalculadoraDe2Valores.c  copia.c  new 1  Videojuego.c

169
170 case 2:
171 printf(" De regreso en la aldea, le relatas tu historia a Arthur. La bestia ataca la aldea. Huyes a esconderte entre los arboles. Arthur enfrenta a la Bestia pero la bestia te mata.\n");
172 //opciones turno 3
173 printf("\n\n\t\t\t\t\tUnder horizon* \n\n");
174 printf("\n ¿Que desea hacer?\n");
175 printf("(1) Muerta la bestia y muerto Arthur la tribu reconoce tu valentia y te nombra sucesor de Arthur. Peinas con sabiduria y valor durante mas de 40 años.\n");
176 printf("(2) Al morir Arthur, su sucesor ordena tu muerte por celos de tu valentia, logras escapar del ataque y te rebelas contra el nuevo jefe al que derrocas y te conviertes en un legendario guerrero que conquisto todos los territorios.\n");
177 printf("(3) El nuevo jefe de la tribu Mau-Chin-Gong te nombra jefe maximo de los guerreros de la aldea. Te conviertes en un legendario guerrero que conquisto todos los territorios.\n");
178 printf("(4) \n");
179 scanf("%d",&selec4);
180 switch(selec4)
181 {
182 //final1
183 case 1:
184 printf(" Muerta la bestia y muerto Arthur la tribu reconoce tu valentia y te nombra sucesor de Arthur. Peinas con sabiduria y valor durante mas de 40 años.\n");
185 break;
186 //final2
187 case 2:
188 printf(" Al morir Arthur, su sucesor ordena tu muerte por celos de tu valentia, logras escapar del ataque y te rebelas contra el nuevo jefe al que derrocas y te conviertes en un legendario guerrero que conquisto todos los territorios.\n");
189 break;
190 //final3
191 case 3:
192 printf(" El nuevo jefe de la tribu Mau-Chin-Gong te nombra jefe maximo de los guerreros de la aldea. Te conviertes en un legendario guerrero que conquisto todos los territorios.\n");
193 break;
194 }
195 break;
196
197 case 3:
198 printf(" - Al regresar a la aldea, la Bestia te sigue para atacar la aldea y recuperar su cuerno cercenado. Su repentino ataque sorprende a todos los guerreros de la aldea.\n");
199 //opciones turno 3
200 printf("\n\n\t\t\t\t\tUnder horizon* \n\n");
201 printf("\n ¿Que desea hacer?\n");
202 printf("(1) Decides enfrentar a la Bestia que se encuentra mal herida, con el hacha de Arthur y logras matar a la Bestia.\n");
203 printf("(2) Ante la eminente derrota ante la Bestia, lideras la fuga de la tribu hacia tierras mas seguras, lejos del ataque de la Bestia.\n");
204 printf("(3) Enfrentas a la Bestia y la dejas mal herida. Decides curarla para convertirla en un animal de trabajo. Con su excepcional fuerza la Bestia ayuda a hacer el trabajo.\n");
205 printf("(4) \n");
```

The image shows a Windows 10 desktop environment. At the top, a Notepad++ window is open, displaying a C program. The program's logic is as follows:

- It starts with a loop that branches into three cases: `case 1:`, `case 2:`, and `case 3:`.
- `case 1:` prints a message about facing the Beast and then breaks.
- `case 2:` prints a message about the Beast's escape and then breaks.
- `case 3:` prints a message about the Beast's help and then breaks.

After the loop, the program enters a `turno 1` section, which contains a `switch` statement with three options:

- `opcion 3:` Prints a message about escaping the ship and then enters a `turno 2` section.
- `opcion 3-opciones turno 2:` Prints a message about escaping the ship and then enters a `turno 3` section.
- `opcion 3-opciones turno 3:` Prints a message about escaping the ship and then enters a `turno 4` section.

The program ends with a `printf` statement that prints a message about the ship's escape.

At the bottom of the screen, the Windows taskbar is visible, showing the Start button, a search bar, and several pinned applications including the Task View button, File Explorer, Microsoft Edge, and Notepad++.

C:\Users\lemi00\OneDrive\Documents\proyecto final\Videojuego.c - Notepad++

Archivo Editar Buscar Vista Codificación Lenguaje Configuración Herramientas Macro Ejecutar Plugins Ventana ?

Calculadora x2 Videojuego.c x2 copia.c x2 new 1 x2 Videojuego.c x2

```
250 {
251     //final1
252     case 1:
253         printf(" Al llegar a la aldea, Arthur te expulsa de ella y te marchas hacia los territorios del fin del mundo.\n");
254         break;
255     //final2
256     case 2:
257         printf(" Antes de huir hacia la aldea, encuentras el nucleo de poder de la nave, el cual entregas a Arthur, que lo utiliza para matar a la Bestia.\n");
258         break;
259     //final3
260     case 3:
261         printf(" De regreso a aldea, Arthur organiza un ataque relampago contra la Bestia, que fracasa y termina con la muerte de todos los habitantes de la aldea.
262         break;
263     }
264     break;
265
266     case 2:
267         printf(" Por mas esfuerzos que realizas, no logras encender la nave. La Bestia te encuentra y te mata.\n");
268
269         printf("\n\n\t\t\t*Under horizon* \n\n");
270         printf("\n %iQue desea hacer?\n");
271         printf("(1) La Bestia se dirige a la aldea y mata a todos los aldeanos\n");
272         printf("(2) Los aldeanos guerreros unen esfuerzos y matan a la Bestia, te hacen un homenaje postumo\n");
273         printf("(3) Al ver que no regresas, Arthur va a la nave y mata a la Bestia.\n");
274         printf("(4) \n");
275         scanf("%d",&selec4);
276         switch(selec4)
277         {
278             //final1
279             case 1:
280                 printf(" Mueres en el choque de la nave contra la bestia.\n");
281                 break;
282             //final2
283             case 2:
284                 printf(" Te salvas del choque, regresas a la aldea y le relatas tu historia a Arthur, quien te expulsa de la aldea por no obedecer las viejas costumbres.\n
285                 break;
286             //final3
```

C source file length: 21,130 lines: 350 Ln: 251 Col: 37 Pos: 16,797 Windows (CR LF) UTF-8 INS

Escribe aquí para buscar

01:06 a.m. 10/12/2021

```
C:\Users\lemi06\OneDrive\Documents\programacion\proyecto final\Videojuego.c - Notepad++
Archivo  Editar  Buscar  Vista  Codificación  Lenguaje  Configuración  Herramientas  Macro  Ejecutar  Plugins  Ventana  ?

CalculadoraDe2Valores.c  copia.c  new 1  Videojuego.c

289         break;
290     }
291     break;
292
293     case 3:
294         printf(" Logras encender la nave, la tripulas durante unos minutos y la haces estrellar contra la Bestia, matandola con la explosion del choque, que ilumina todo e
295         //opciones turno 3
296         printf("\n\n\t\t\tUnder horizon* \n\n");
297         printf("\n %i,Que desea hacer?\n");
298         printf("(1) Mueres en el choque de la nave contra la bestia.\n");
299         printf("(2) Te salvas del choque, regresas a la aldea y le relatas tu historia a Arthur, quien te expulsa de la aldea por no obedecer las viejas costumbres\n");
300         printf("(3) Sobrevives a la explosion del choque de la nave, regresas a la aldea que te recibe como a un heroe y destierra a Arthur por quererte imponer sus viejas
301         printf("(4) \n");
302         scanf("%d",&selec4);
303         switch(selec4)
304         {
305             //final1
306             case 1:
307                 printf(" \n");
308                 break;
309             //final2
310             case 2:
311                 printf(" \n");
312                 break;
313             //final3
314             case 3:
315                 printf(" \n");
316                 break;
317         }
318     }
319     break;
320 }
321 }
322
323 //creditos se muestra la informacion acerca de los diseñadores del proyecto
324 case 2:
325     printf("Se seleccionó 'creditos'.\n");
```

```
C:\Users\lemi06\OneDrive\Documents\programacion\proyecto final\Videojuego.c - Notepad++
Archivo  Editar  Buscar  Vista  Codificación  Lenguaje  Configuración  Herramientas  Macro  Ejecutar  Plugins  Ventana  ?

CalculadoraDe2Valores.c  copia.c  new 1  Videojuego.c

316         break;
317     }
318     break;
319 }
320 }
321 }
322
323 //creditos se muestra la informacion acerca de los diseñadores del proyecto
324 case 2:
325     printf("Se seleccionó 'creditos'.\n");
326     printf("\n\n\t\t\tCreditos \n\n");
327     printf("\n\n\t\t\tCreador:Valdespino Gonzalez Emiliano \n\n");
328     printf("\n\n\t\t\tAsesor:Marco Antonio Martinez Quintana \n\n");
329
330     printf("\n\n\t\t\treferencias \n\n");
331     printf("-Ardao,J. (2001). Programación en C. http://gsai.det.uvigo.es/users/mlores/public\_html/manual-C.pdf \n");
332     printf("-Gracia, E y Solano, J. (2021). Guías prácticas de estudio. UNAH(FI). http://lcn02.fi-b.unah.mx/ \n");
333     printf("-Rodriguez, E. (2019 ).Teoria de Juegos en la Toma de Decisiones Racionales. Capitulo I. https://steemit.com/steemstem/Bxmjella/teoria-de-juegos-en-la-toma-de-decision
334     printf("-Tocino Garcia, J. T., & Palomo Duarte, M. (2010). Gomu games: creando un videojuego en C++. https://xodm.uca.es/handle/10498/17235 \n");
335     printf("-Úrrutia, G. A. M., López, C. E. N., Martínez, L. F. F., & Corral, M. A. R. (2015). Procesos de desarrollo para videojuegos. Cultura Científica y Tecnológica, (37). http://www.ccsa.es/revistas/revista-cultura-cientifica-y-tecnologica
336     printf(" EA. (2020)..Apex legends. \n");
337
338     break;
339
340 //Si el usuario desea cerrar el programa
341 case 3:
342     printf("\tSalir\n");
343     break;
344
345 default:
346     printf("\tOpción inválida.\n");
347 }
348 }
349 while (op != 3);
350 }
```

Resultados del proyecto:

-Capturas de pantalla del funcionamiento de su proyecto

```
Simbolo del sistema - a.exe
10/12/2021 12:31 a. m. <DIR> ..
10/12/2021 12:31 a. m. 39,882 a.exe
03/12/2021 12:15 a. m. 1,035,087 Avances y evidencias Proyecto videojuego en c para.pptx
09/12/2021 11:55 p. m. 9,158 copia 2.c
09/12/2021 11:11 p. m. 4,813 copia.c
03/12/2021 09:36 a. m. 432,403 Examen-ValdespinoGonzález-Emiliano.docx
03/12/2021 09:36 a. m. 465,455 Examen-ValdespinoGonzález-Emiliano.pdf
09/12/2021 11:16 p. m. 25,682 Juego de Emi corregido (1).docx
09/12/2021 10:27 p. m. 6,595 menu.c
03/12/2021 07:07 a. m. 268,220 Proyecto final-ValdespinoGonzález-Emiliano.docx
08/12/2021 10:29 p. m. 11,741 tablas de datos.xlsx
10/12/2021 12:41 a. m. 18,589 Videojuego.c
11 archivos 2,317,545 bytes
2 dirs 23,029,063,680 bytes libres

C:\Users\emi06\OneDrive\Documentos\programacion\proyecto final>gcc Videojuego.c
C:\Users\emi06\OneDrive\Documentos\programacion\proyecto final>a.exe

*Under horizon*

-----Menu-----

¿Que desea hacer?
1) Jugar
2) credits
3) Salir
```

```
Simbolo del sistema - a.exe
09/12/2021 10:27 p. m. 6,595 menu.c
03/12/2021 07:07 a. m. 268,220 Proyecto final-ValdespinoGonzález-Emiliano.docx
08/12/2021 10:29 p. m. 11,741 tablas de datos.xlsx
10/12/2021 12:41 a. m. 18,589 Videojuego.c
11 archivos 2,317,545 bytes
2 dirs 23,029,063,680 bytes libres

C:\Users\emi06\OneDrive\Documentos\programacion\proyecto final>gcc Videojuego.c
C:\Users\emi06\OneDrive\Documentos\programacion\proyecto final>a.exe

*Under horizon*

-----Menu-----

¿Que desea hacer?
1) Jugar
2) credits
3) Salir
4)
Se seleccionó 'jugar'.
en breve iniciara el juego.
Una mañana, en el bosque desolado se asomaba por las montañas la gran figura de la que emerge calor (sol). Sientes la caricia del viento frío de una hermosa mañana,
hueles el agradable aroma de la humedad de los verdes llanos y escuchas a lo lejos, los sonidos de los animales y de la cascada cristalina que no cesa, acompañándose en
una melodica sinfonia. Mientras las demás personas saludan al salir de sus casas, la reunion del pueblo daba inicio, hoy tu (nombre del usuario) seras un soldado cuan
do por fin mates a la bestia de hielo. Sales a cazar en las montañas llevando un hacha contigo. En tu camino encuentras una nave que se estrella hace mucho tiempo en
ese territorio. Decides explorar la nave para poder encontrar a la Bestia que habita en ese lugar, pero su interior esta muy oscuro, por lo que enciendes una farola c
on una mano y en la otra llevas el hacha. Encuentras una pistola de rayos laser, la tomas y la inspeccionas para ver como funciona; por descuido provocas que el arma ha
ga un sonido que atrae la atencion de la Bestia.

*Under horizon*

¿Que desea hacer?
1) Sueltas el arma que habias encontrado, tomas tu hacha y apagas la farola para esconderte; para que la Bestia no te descubra.
2) Escapas llevandote el arma, al huir caes, por accidente, disparas y desmayas a la bestia. Creyendola muerta le cortas un cuerno para llevarselo a Arthur como prueba
de que la venciste.
3) Al descubrirte la Bestia entras en panico sueltas, corres para huir de ella, afortunadamente encuentras un ducto de la nave por el que te escabulles hasta llegar a l
a cabina del Piloto.
4)
```



```
Simbolo del sistema - a.exe

└─Que desea hacer?
1) Jugar
2) creditos
3) Salir
Se selecciona| 'jugar'.
en breve iniciara el juego.
Una mañana, en el bosque desolado se asomaba por las montañas la gran figura de la que emerge calor (sol). Sientes la caricia del viento frío de una hermosa mañana.
Hueles el agradable aroma de la humedad de los verdes llanos y escuchas a lo lejos, los sonidos de los animales y de la cascada cristalina que no cesa, acompañándose en una melódica sinfonía. Mientras las demás personas saludan al salir de sus casas, la reunión del pueblo daba inicio, hoy tu (nombre del usuario) serás un soldado cuando por fin mates a la Bestia de hielo. Sales a cazar en las montañas llevando un hacha contigo. En tu camino encuentras una nave que se estrella hace mucho tiempo en ese territorio. Decides explorar la nave para poder encontrar a la Bestia que habita en ese lugar, pero su interior está muy oscuro, por lo que enciendes una farola con una mano y en la otra llevas el hacha. Encuentras una pistola de rayos láser, la tomas y la inspeccionas para ver cómo funciona; por descuido provocas que el arma haga un sonido que atrae la atención de la Bestia.

*Under horizon*

└─Que desea hacer?
1) Sueltas el arma que habías encontrado, tomas tu hacha y apagas la farola para esconderte; para que la Bestia no te descubra.
2) Escapas llevándote el arma, al huir caes, por accidente, disparas y desmayas a la bestia. Creyéndola muerta le cortas un cuerno para llevarselo a Arthur como prueba de que la venciste.
3) Al descubrirte la Bestia entras en pánico sueltas, corres para huir de ella, afortunadamente encuentras un ducto de la nave por el que te escabulles hasta llegar a la cabina del Piloto.
4)
3
Al descubrirte la Bestia entras en pánico sueltas, corres para huir de ella, afortunadamente encuentras un ducto de la nave por el que te escabulles hasta llegar a la cabina del Piloto.

*Under horizon*

└─Que desea hacer?
1) Logras encender la nave y la logras volar durante algunos minutos hasta que te estrella en la montaña. No te pasa nada durante el choque y huyes hacia la aldea.
2) Por más esfuerzos que realizas, no logras encender la nave. La Bestia te encuentra y te mata.
3) Logras encender la nave, la tripulas durante unos minutos y la haces estrellar contra la Bestia, matándola con la explosión del choque, que ilumina todo el cielo de la zona de las Tierras Lejanas.
4)
5
Se selecciona| 'creditos'.
```

```
Simbolo del sistema - a.exe

Creditos

Creador:Valdespino Gonzalez Emiliano
Asesor:Marco Antonio Martinez Quintana

referencias

-Andio,J, (2001). Programación en C. http://gssi.det.uvigo.es/users/mlnrores/public\_html/manual-C.pdf
-Gracia, E y Solano, J. (2022). Guías prácticas de estudio. UNAM(FI). http://icp02.fi.b.unam.mx/
-Rodríguez, E. (2019 ).Teoría de Juegos en la Toma de Decisiones Racionales. Capítulo I. https://steemit.com/steemstem/@exqueila/teoria-de-juegos-en-la-toma-de-decisiones-racionales-capitulo-1
-Tocino García, J. T., & Palomo Duarte, M. (2010). Gosu games: creando un videojuego en C++. https://rodin.uca.es/handle/10498/17235
-Urrutia, G. A. M., López, C. E. N., Martínez, L. F. F., & Corral, M. A. R. (2015). Procesos de desarrollo para videojuegos. Cultura Científica y Tecnológica, (37). https://148.210.21.18/ojs/index.php/culcyt/article/view/299
EA. (2020). .Apex legends.

*Under horizon*

-----Menu-----

└─Que desea hacer?
1) Jugar
2) creditos
3) Salir
```

```
Símbolo del sistema - a.exe

*Under horizon*

¿Que desea hacer?
1) Sueltas el arma que habías encontrado, tomas tu hacha y apagas la farola para esconderte; para que la Bestia no te descubra.
2) Escapas llevandote el arma, al huir caes, por accidente, disparas y desmayas a la bestia. Creyendola muerta le cortas un cuerno para llevarselo a Arthur como prueba de que la venciste.
3) Al descubrirte la Bestia entras en panico sueltas, corres para huir de ella, afortunadamente encuentras un ducto de la nave por el que te escabulles hasta llegar a la cabina del Piloto.
4)
5)
6)
7)
8)
9)
10)
11)
12)
13)
14)
15)
16)
17)
18)
19)
20)
21)
22)
23)
24)
25)
26)
27)
28)
29)
30)
31)
32)
33)
34)
35)
36)
37)
38)
39)
40)
41)
42)
43)
44)
45)
46)
47)
48)
49)
50)
51)
52)
53)
54)
55)
56)
57)
58)
59)
60)
61)
62)
63)
64)
65)
66)
67)
68)
69)
70)
71)
72)
73)
74)
75)
76)
77)
78)
79)
80)
81)
82)
83)
84)
85)
86)
87)
88)
89)
90)
91)
92)
93)
94)
95)
96)
97)
98)
99)
100)
101)
102)
103)
104)
105)
106)
107)
108)
109)
110)
111)
112)
113)
114)
115)
116)
117)
118)
119)
120)
121)
122)
123)
124)
125)
126)
127)
128)
129)
130)
131)
132)
133)
134)
135)
136)
137)
138)
139)
140)
141)
142)
143)
144)
145)
146)
147)
148)
149)
150)
151)
152)
153)
154)
155)
156)
157)
158)
159)
160)
161)
162)
163)
164)
165)
166)
167)
168)
169)
170)
171)
172)
173)
174)
175)
176)
177)
178)
179)
180)
181)
182)
183)
184)
185)
186)
187)
188)
189)
190)
191)
192)
193)
194)
195)
196)
197)
198)
199)
200)
201)
202)
203)
204)
205)
206)
207)
208)
209)
210)
211)
212)
213)
214)
215)
216)
217)
218)
219)
220)
221)
222)
223)
224)
225)
226)
227)
228)
229)
230)
231)
232)
233)
234)
235)
236)
237)
238)
239)
240)
241)
242)
243)
244)
245)
246)
247)
248)
249)
250)
251)
252)
253)
254)
255)
256)
257)
258)
259)
260)
261)
262)
263)
264)
265)
266)
267)
268)
269)
270)
271)
272)
273)
274)
275)
276)
277)
278)
279)
280)
281)
282)
283)
284)
285)
286)
287)
288)
289)
290)
291)
292)
293)
294)
295)
296)
297)
298)
299)
300)
301)
302)
303)
304)
305)
306)
307)
308)
309)
310)
311)
312)
313)
314)
315)
316)
317)
318)
319)
320)
321)
322)
323)
324)
325)
326)
327)
328)
329)
330)
331)
332)
333)
334)
335)
336)
337)
338)
339)
340)
341)
342)
343)
344)
345)
346)
347)
348)
349)
350)
351)
352)
353)
354)
355)
356)
357)
358)
359)
360)
361)
362)
363)
364)
365)
366)
367)
368)
369)
370)
371)
372)
373)
374)
375)
376)
377)
378)
379)
380)
381)
382)
383)
384)
385)
386)
387)
388)
389)
390)
391)
392)
393)
394)
395)
396)
397)
398)
399)
400)
401)
402)
403)
404)
405)
406)
407)
408)
409)
410)
411)
412)
413)
414)
415)
416)
417)
418)
419)
420)
421)
422)
423)
424)
425)
426)
427)
428)
429)
430)
431)
432)
433)
434)
435)
436)
437)
438)
439)
440)
441)
442)
443)
444)
445)
446)
447)
448)
449)
450)
451)
452)
453)
454)
455)
456)
457)
458)
459)
460)
461)
462)
463)
464)
465)
466)
467)
468)
469)
470)
471)
472)
473)
474)
475)
476)
477)
478)
479)
480)
481)
482)
483)
484)
485)
486)
487)
488)
489)
490)
491)
492)
493)
494)
495)
496)
497)
498)
499)
500)
501)
502)
503)
504)
505)
506)
507)
508)
509)
510)
511)
512)
513)
514)
515)
516)
517)
518)
519)
520)
521)
522)
523)
524)
525)
526)
527)
528)
529)
530)
531)
532)
533)
534)
535)
536)
537)
538)
539)
540)
541)
542)
543)
544)
545)
546)
547)
548)
549)
550)
551)
552)
553)
554)
555)
556)
557)
558)
559)
560)
561)
562)
563)
564)
565)
566)
567)
568)
569)
570)
571)
572)
573)
574)
575)
576)
577)
578)
579)
580)
581)
582)
583)
584)
585)
586)
587)
588)
589)
590)
591)
592)
593)
594)
595)
596)
597)
598)
599)
600)
601)
602)
603)
604)
605)
606)
607)
608)
609)
610)
611)
612)
613)
614)
615)
616)
617)
618)
619)
620)
621)
622)
623)
624)
625)
626)
627)
628)
629)
630)
631)
632)
633)
634)
635)
636)
637)
638)
639)
640)
641)
642)
643)
644)
645)
646)
647)
648)
649)
650)
651)
652)
653)
654)
655)
656)
657)
658)
659)
660)
661)
662)
663)
664)
665)
666)
667)
668)
669)
670)
671)
672)
673)
674)
675)
676)
677)
678)
679)
680)
681)
682)
683)
684)
685)
686)
687)
688)
689)
690)
691)
692)
693)
694)
695)
696)
697)
698)
699)
700)
701)
702)
703)
704)
705)
706)
707)
708)
709)
710)
711)
712)
713)
714)
715)
716)
717)
718)
719)
720)
721)
722)
723)
724)
725)
726)
727)
728)
729)
730)
731)
732)
733)
734)
735)
736)
737)
738)
739)
740)
741)
742)
743)
744)
745)
746)
747)
748)
749)
750)
751)
752)
753)
754)
755)
756)
757)
758)
759)
760)
761)
762)
763)
764)
765)
766)
767)
768)
769)
770)
771)
772)
773)
774)
775)
776)
777)
778)
779)
780)
781)
782)
783)
784)
785)
786)
787)
788)
789)
790)
791)
792)
793)
794)
795)
796)
797)
798)
799)
800)
801)
802)
803)
804)
805)
806)
807)
808)
809)
810)
811)
812)
813)
814)
815)
816)
817)
818)
819)
820)
821)
822)
823)
824)
825)
826)
827)
828)
829)
830)
831)
832)
833)
834)
835)
836)
837)
838)
839)
840)
841)
842)
843)
844)
845)
846)
847)
848)
849)
850)
851)
852)
853)
854)
855)
856)
857)
858)
859)
860)
861)
862)
863)
864)
865)
866)
867)
868)
869)
870)
871)
872)
873)
874)
875)
876)
877)
878)
879)
880)
881)
882)
883)
884)
885)
886)
887)
888)
889)
890)
891)
892)
893)
894)
895)
896)
897)
898)
899)
900)
901)
902)
903)
904)
905)
906)
907)
908)
909)
910)
911)
912)
913)
914)
915)
916)
917)
918)
919)
920)
921)
922)
923)
924)
925)
926)
927)
928)
929)
930)
931)
932)
933)
934)
935)
936)
937)
938)
939)
940)
941)
942)
943)
944)
945)
946)
947)
948)
949)
950)
951)
952)
953)
954)
955)
956)
957)
958)
959)
960)
961)
962)
963)
964)
965)
966)
967)
968)
969)
970)
971)
972)
973)
974)
975)
976)
977)
978)
979)
980)
981)
982)
983)
984)
985)
986)
987)
988)
989)
990)
991)
992)
993)
994)
995)
996)
997)
998)
999)
1000)
1001)
1002)
1003)
1004)
1005)
1006)
1007)
1008)
1009)
1010)
1011)
1012)
1013)
1014)
1015)
1016)
1017)
1018)
1019)
1020)
1021)
1022)
1023)
1024)
1025)
1026)
1027)
1028)
1029)
1030)
1031)
1032)
1033)
1034)
1035)
1036)
1037)
1038)
1039)
1040)
1041)
1042)
1043)
1044)
1045)
1046)
1047)
1048)
1049)
1050)
1051)
1052)
1053)
1054)
1055)
1056)
1057)
1058)
1059)
1060)
1061)
1062)
1063)
1064)
1065)
1066)
1067)
1068)
1069)
1070)
1071)
1072)
1073)
1074)
1075)
1076)
1077)
1078)
1079)
1080)
1081)
1082)
1083)
1084)
1085)
1086)
1087)
1088)
1089)
1090)
1091)
1092)
1093)
1094)
1095)
1096)
1097)
1098)
1099)
1100)
1101)
1102)
1103)
1104)
1105)
1106)
1107)
1108)
1109)
1110)
1111)
1112)
1113)
1114)
1115)
1116)
1117)
1118)
1119)
1120)
1121)
1122)
1123)
1124)
1125)
1126)
1127)
1128)
1129)
1130)
1131)
1132)
1133)
1134)
1135)
1136)
1137)
1138)
1139)
1140)
1141)
1142)
1143)
1144)
1145)
1146)
1147)
1148)
1149)
1150)
1151)
1152)
1153)
1154)
1155)
1156)
1157)
1158)
1159)
1160)
1161)
1162)
1163)
1164)
1165)
1166)
1167)
1168)
1169)
1170)
1171)
1172)
1173)
1174)
1175)
1176)
1177)
1178)
1179)
1180)
1181)
1182)
1183)
1184)
1185)
1186)
1187)
1188)
1189)
1190)
1191)
1192)
1193)
1194)
1195)
1196)
1197)
1198)
1199)
1200)
1201)
1202)
1203)
1204)
1205)
1206)
1207)
1208)
1209)
1210)
1211)
1212)
1213)
1214)
1215)
1216)
1217)
1218)
1219)
1220)
1221)
1222)
1223)
1224)
1225)
1226)
1227)
1228)
1229)
1230)
1231)
1232)
1233)
1234)
1235)
1236)
1237)
1238)
1239)
1240)
1241)
1242)
1243)
1244)
1245)
1246)
1247)
1248)
1249)
1250)
1251)
1252)
1253)
1254)
1255)
1256)
1257)
1258)
1259)
1260)
1261)
1262)
1263)
1264)
1265)
1266)
1267)
1268)
1269)
1270)
1271)
1272)
1273)
1274)
1275)
1276)
1277)
1278)
1279)
1280)
1281)
1282)
1283)
1284)
1285)
1286)
1287)
1288)
1289)
1290)
1291)
1292)
1293)
1294)
1295)
1296)
1297)
1298)
1299)
1300)
1301)
1302)
1303)
1304)
1305)
1306)
1307)
1308)
1309)
1310)
1311)
1312)
1313)
1314)
1315)
1316)
1317)
1318)
1319)
1320)
1321)
1322)
1323)
1324)
1325)
1326)
1327)
1328)
1329)
1330)
1331)
1332)
1333)
1334)
1335)
1336)
1337)
1338)
1339)
1340)
1341)
1342)
1343)
1344)
1345)
1346)
1347)
1348)
1349)
1350)
1351)
1352)
1353)
1354)
1355)
1356)
1357)
1358)
1359)
1360)
1361)
1362)
1363)
1364)
1365)
1366)
1367)
1368)
1369)
1370)
1371)
1372)
1373)
1374)
1375)
1376)
1377)
1378)
1379)
1380)
1381)
1382)
1383)
1384)
1385)
1386)
1387)
1388)
1389)
1390)
1391)
1392)
1393)
1394)
1395)
1396)
1397)
1398)
1399)
1400)
1401)
1402)
1403)
1404)
1405)
1406)
1407)
1408)
1409)
1410)
1411)
1412)
1413)
1414)
1415)
1416)
1417)
1418)
1419)
1420)
1421)
1422)
1423)
1424)
1425)
1426)
1427)
1428)
1429)
1430)
1431)
1432)
1433)
1434)
1435)
1436)
1437)
1438)
1439)
1440)
1441)
1442)
1443)
1444)
1445)
1446)
1447)
1448)
1449)
1450)
1451)
1452)
1453)
1454)
1455)
1456)
1457)
1458)
1459)
1460)
1461)
1462)
1463)
1464)
1465)
1466)
1467)
1468)
1469)
1470)
1471)
1472)
1473)
1474)
1475)
1476)
1477)
1478)
1479)
1480)
1481)
1482)
1483)
1484)
1485)
1486)
1487)
1488)
1489)
1490)
1491)
1492)
1493)
1494)
1495)
1496)
1497)
1498)
1499)
1500)
1501)
1502)
1503)
1504)
1505)
1506)
1507)
1508)
1509)
1510)
1511)
1512)
1513)
1514)
1515)
1516)
1517)
1518)
1519)
1520)
1521)
1522)
1523)
1524)
1525)
1526)
1527)
1528)
1529)
1530)
1531)
1532)
1533)
1534)
1535)
1536)
1537)
1538)
1539)
1540)
1541)
1542)
1543)
1544)
1545)
1546)
1547)
1548)
1549)
1550)
1551)
1552)
1553)
1554)
1555)
1556)
1557)
1558)
1559)
1560)
1561)
1562)
1563)
1564)
1565)
1566)
1567)
1568)
1569)
1570)
1571)
1572)
1573)
1574)
1575)
1576)
1577)
1578)
1579)
1580)
1581)
1582)
1583)
1584)
1585)
1586)
1587)
1588)
1589)
1590)
1591)
1592)
1593)
1594)
1595)
1596)
1597)
1598)
1599)
1600)
1601)
1602)
1603)
1604)
1605)
1606)
1607)
1608)
1609)
1610)
1611)
1612)
1613)
1614)
1615)
1616)
1617)
1618)
1619)
1620)
1621)
1622)
1623)
1624)
1625)
1626)
1627)
1628)
1629)
1630)
1631)
1632)
1633)
1634)
1635)
1636)
1637)
1638)
1639)
1640)
1641)
1642)
1643)
1644)
1645)
1646)
1647)
1648)
1649)
1650)
1651)
1652)
1653)
1654)
1655)
1656)
1657)
1658)
1659)
1660)
1661)
1662)
1663)
1664)
1665)
1666)
1667)
1668)
1669)
1670)
1671)
1672)
1673)
1674)
1675)
1676)
1677)
1678)
1679)
1680)
1681)
1682)
1683)
1684)
1685)
1686)
1687)
1688)
1689)
1690)
1691)
1692)
1693)
1694)
1695)
1696)
1697)
1698)
1699)
1700)
1701)
1702)
1703)
1704)
1705)
1706)
1707)
1708)
1709)
1710)
1711)
1712)
1713)
1714)
1715)
1716)
1717)
1718)
1719)
1720)
1721)
1722)
1723)
1724)
1725)
1726)
1727)
1728)
1729)
1730)
1731)
1732)
1733)
1734)
1735)
1736)
1737)
1738)
1739)
1740)
1741)
1742)
1743)
1744)
1745)
1746)
1747)
1748)
1749)
1750)
1751)
1752)
1753)
1754)
1755)
1756)
1757)
1758)
1759)
1760)
1761)
1762)
1763)
1764)
1765)
1766)
1767)
1768)
1769)
1770)
1771)
1772)
1773)
1774)
1775)
1776)
1777)
1778)
1779)
1780)
1781)
1782)
1783)
1784)
1785)
1786)
1787)
1788)
1789)
1790)
1791)
1792)
1793)
1794)
1795)
1796)
1797)
1798)
1799)
1800)
1801)
1802)
1803)
1804)
1805)
1806)
1807)
1808)
1809)
1810)
1811)
1812)
1813)
1814)
1815)
1816)
1817)
1818)
1819)
1820)
1821)
1822)
1823)
1824)
1825)
1826)
1827)
1828)
1829)
1830)
1831)
1832)
1833)
1834)
1835)
1836)
1837)
1838)
1839)
1840)
1841)
1842)
1843)
1844)
1845)
1846)
1847)
1848)
1849)
1850)
1851)
1852)
1853)
1854)
1855)
1856)
1857)
1858)
1859)
1860)
1861)
1862)
1863)
1864)
1865)
1866)
1867)
1868)
1869)
1870)
1871)
1872)
1873)
1874)
1875)
1876)
1877)
1878)
1879)
1880)
1881)
1882)
1883)
1884)
1885)
1886)
1887)
1888)
1889)
1890)
1891)
1892)
1893)
1894)
1895)
1896)
1897)
1898)
1899)
1900)
1901)
1902)
1903)
1904)
1905)
1906)
1907)
1908)
1909)
1910)
1911)
1912)
1913)
1914)
1915)
1916)
1917)
1918)
1919)
1920)
1921)
1922)
1923)
1924)
1925)
1926)
1927)
1928)
1929)
1930)
1931)
1932)
1933)
1934)
1935)
1936)
1937)
1938)
1939)
1940)
1941)
1942)
1943)
1944)
1945)
1946)
1947)
1948)
1949)
1950)
1951)
1952)
1953)
1954)
1955)
1956)
1957)
1958)
1959)
1960)
1961)
1962)
1963)
1964)
1965)
1966)
1967)
1968)
1969)
1970)
1971)
1972)
1973)
1974)
1975)
1976)
1977)
1978)
1979)
1980)
1981)
1982)
1983)
1984)
1985)
1986)
1987)
1988)
1989)
1990)
1991)
1992)
1993)
1994)
1995)
1996)
1997)
1998)
1999)
2000)
2001)
2002)
2003)
2004)
2005)
2006)
2007)
2008)
2009)
2010)
2011)
2012)
2013)
2014)
2015)
2016)
2017)
2018)
2019)
2020)
2021)
2022)
2023)
2024)
2025)
2026)
2027)
2028)
2029)
2030)
2031)
2032)
2033)
2034)
2035)
2036)
2037)
2038)
2039)
2040)
2041)
2042)
2043)
2044)
2045)
2046)
2047)
2048)
2049)
2050)
2051)
2052)
2053)
2054)
2055)
2056)
2057)
2058)
2059)
2060)
2061)
2062)
2063)
2064)
2065)
2066)
2067)
2068)
2069)
2070)
2071)
2072)
2073)
2074)
2075)
2076)
2077)
2078)
2079)
2080)
2081)
2082)
2083)
2084)
2085)
2086)
2087)
2088)
2089)
2090)
2091)
2092)
2093)
2094)
2095)
2096)
2097)
2098)
2099)
2100)
2101)
2102)
2103)
2104)
2105)
2106)
2107)
2108)
2109)
2110)
2111)
2112)
2113)
2114)
2115)
2116)
2117)
2118)
2119)
2120)
2121)
2122)
2123)
2124)
2125)
2126)
2127)
2128)
2129)
2130)
2131)
2132)
2133)
2134)
2135)
2136)
2137)
2138)
2139)
2140)
2141)
2142)
2143)
2144)
2145)
2146)
2147)
2148)
2149)
2150)
2151)
2152)
2153)
2154)
2155)
2156)
2157)
2158)
2159)
2160)
2161)
2162)
2163)
2164)
2165)
2166)
2167)
2168)
2169)
2170)
2171)
2172)
2173)
2174)
2175)
2176)
2177)
2178)
2179)
2180)
2181)
2182)
2183)
2184)
2185)
2186)
2187)
2188)
2189)
2190)
2191)
2192)
2193)
2194)
2195)
2196)
2197)
2198)
2199)
2200)
2201)
2202)
2203)
2204)
2205)
2206)
2207)
2208)
2209)
2210)
2211)
2212)
2213)
2214)
2215)
2216)
2217)
22
```

```
Símbolo del sistema - a.exe

*Under horizon*

¿Que desea hacer?
1) Sueltas el arma que habías encontrado, tomas tu hacha y apagas la farola para esconderte; para que la Bestia no te descubra.
2) Escapas llevandote el arma, al huir caes, por accidente, disparas y desmayas a la bestia. Creyendola muerta le cortas un cuerno para llevarselo a Arthur como prueba de que la venciste.
3) Al descubrirte la Bestia entras en panico sueltas, corres para huir de ella, afortunadamente encuentras un ducto de la nave por el que te escabulles hasta llegar a la cabina del Piloto.
4)
2)
Escapas llevandote el arma, al huir caes, por accidente, disparas y desmayas a la bestia. Creyendola muerta le cortas un cuerno para llevarselo a Arthur como prueba de que la venciste.

*Under horizon*

¿Que desea hacer?
1) Regresas a la aldea y le entregas a Arthur el cuerno que le cortaste a la Bestia. El descubre que usaste una pistola laser para matar a la bestia y no tu hacha como dictan las viejas costumbres, por lo que te expulsa de la aldea.
2) De regreso en la aldea, le relatas tu historia a Arthur. La bestia ataca la aldea. Huyes a esconderte entre los arboles. Arthur enfrenta a la Bestia pero la esta lo mata junto con otros guerreros. Encuentras el nucleo de la pistola laser y se lo lanzas en el hocico a la Bestia. Matandola con una gran explosion.
3) Al regresar a la aldea, la Bestia te sigue para atacar la aldea y recuperar su cuerno cercenado. Su repentino ataque sorprende a todos los guerreros de la aldea, que caen muertos uno a uno ante el feroz animal.
4)
3)
- Al regresar a la aldea, la Bestia te sigue para atacar la aldea y recuperar su cuerno cercenado. Su repentino ataque sorprende a todos los guerreros de la aldea, que caen muertos uno a uno ante el feroz animal.

*Under horizon*

¿Que desea hacer?
1) Decides enfrentar a la Bestia que se encuentra mal herida, con el hacha de Arthur y logras matar a la Bestia.
2) Ante la eminente derrota ante la Bestia, lideras la fuga de la tribu hacia tierras mas seguras, lejos del ataque de la Bestia.
3) Enfrentas a la Bestia y la dejas mal herida. Decides curarla para convertirla en un animal de trabajo. Con su excepcional fuerza la Bestia ayuda a hacer grandes construcciones en beneficio de la tribu.
4)
1)
Decides enfrentar a la Bestia que se encuentra mal herida, con el hacha de Arthur y logras matar a la Bestia.
Se seleccionó 'creditos'.
```

```
Símbolo del sistema - a.exe

on una mano y en la otra llevas el hacha. Encuentras una pistola de rayos laser, la tomas y la inspeccionas para ver como funciona; por descuido provocas que el arma haga un sonido que atrae la atencion de la Bestia.

*Under horizon*

¿Que desea hacer?
1) Sueltas el arma que habías encontrado, tomas tu hacha y apagas la farola para esconderte; para que la Bestia no te descubra.
2) Escapas llevandote el arma, al huir caes, por accidente, disparas y desmayas a la bestia. Creyendola muerta le cortas un cuerno para llevarselo a Arthur como prueba de que la venciste.
3) Al descubrirte la Bestia entras en panico sueltas, corres para huir de ella, afortunadamente encuentras un ducto de la nave por el que te escabulles hasta llegar a la cabina del Piloto.
4)
3)
Al descubrirte la Bestia entras en panico sueltas, corres para huir de ella, afortunadamente encuentras un ducto de la nave por el que te escabulles hasta llegar a la cabina del Piloto.

*Under horizon*

¿Que desea hacer?
1) Logras encender la nave y la logras volar durante algunos minutos hasta que te estrellas en la montaña. No te pasa nada durante el choque y huyes hacia la aldea.
2) Por mas esfuerzos que realizas, no logras encender la nave. La Bestia te encuentra y te mata.
3) Logras encender la nave, la tripulas durante unos minutos y la haces estrellar contra la Bestia, matandola con la explosion del choque, que ilumina todo el cielo de la zona de las Tierras Lejanas.
4)
2)
Por mas esfuerzos que realizas, no logras encender la nave. La Bestia te encuentra y te mata.

*Under horizon*

¿Que desea hacer?
1) La Bestia se dirige a la aldea y mata a todos los aldeanos
2) Los aldeanos guerreros unen esfuerzos y matan a la Bestia, te hacen un homenaje postumo
3) Al ver que no regresas, Arthur va a la nave y mata a la Bestia.
4)
1)
Mueres en el choque de la nave contra la bestia.
Se seleccionó 'creditos'.
```

-Tabla de recursos informáticos [software y hardware] necesarios para llevar a cabo el proyecto

Tabla de recursos informáticos	
Software (programas)	Información
excel	Excel me ayudo ya que es un programa para el análisis de datos así como para el manejo de estos, lo utilice en la creación de tablas de datos, para el manejo de información así como para determinar ciertos puntos como el algoritmo o la prueba de escritorio.
word	Se realizo el informe del proyecto, así como la narración de la historia del videojuego en este programa ya que es procesador de textos , diseñado para crear documento de alta calidad así como para cumplir necesidades a la hora de redactar un documento
notepad++	Lo utilice en la creación del código del proyecto ya que Notepad es un editor de texto y de código fuente en este caso el trabajo que realice fue en el lenguaje de programación de c pero este editor de texto tiene un soporte para diferentes lenguajes
Hardware(dispositivos)	Información
monitor de pc	Este monitor o pantalla es la salida de datos principal de la computadora ya que presenta toda la información ante el usuario
PC o computadora	Es la maquina donde se llevó a cabo todo el proceso productivo, esto en palabras más fáciles es donde se llevó a cabo el desarrollo de toda la información presentada, así como la creación de propio código del videojuego, además es el dispositivo donde se manejó toda la información, se almaceno y proceso
teléfono móvil o inteligente	Dispositivo inalámbrico electrónico que permite tener acceso a la red, además del manejo de información, de este depósito se obtuvo gran parte de la información recopilada

-Tabla de costos asociados al proyecto (22 de noviembre del 2021 al 10 de diciembre del 2021)

Tabla de costos asociados al proyecto		
Productos	Información	Costos
Programas por parte de Microsoft	Con Microsoft 365, puedes obtener Word, Excel, PowerPoint, Outlook y 1 TB de almacenamiento en la nube por persona para todos tus archivos, música, fotos, vídeos y mucho más. Comparte y colabora con otras personas en todos tus dispositivos	\$3,100 Mex\$
Libreta	Para realizar las anotaciones pertinentes	\$31 Mex\$
Pluma	Objeto para anotar toda la información	\$10 Mex\$
Internet	Recurso para poder buscar la información y conectarse a la red la velocidad seria de 50Mps	\$400 Mex\$

-Diagrama de Gantt para la elaboración del proyecto (22 de noviembre del 2021 al 10 de diciembre del 2021)

Valdespino Gonzalez Emiliano

VIDEOJUEGO EN C



-Video donde se presenta el proyecto y se hace una demostración del mismo. (15 a 20 min)

-Canal de YouTube donde se encuentra el video (Revisar que se encuentra accesible desde otro equipo de cómputo que no sea el propio, por ejemplo: un compañero de clase)

Canal de YouTube

Canal de YouTube: <https://www.youtube.com/channel/UCXgrciebFIlg0S17-9AOLwA>

-Repositorio de GitHub del Proyecto Final (Revisar que se encuentra accesible desde otro equipo de cómputo que no sea el propio, por ejemplo: un compañero de clase)

Repositorio de Git hub:

<https://github.com/ValdespinoGonzalezEmiliano?tab=repositories>

-Manual de usuario del proyecto

1.-El usuario abrirá el programa en su terminal o símbolo del sistema

2.-Ya abierto el programa se desplegará un menú el cual indica los pasos que puede realizar o las acciones que puede tomar dentro de este juego.

Estos pasos en el menú son tres a) esta opción permite al usuario empezar a jugar así como el programa correrá o ejecutará el programa del juego, b) el usuario puede obtener la información de los creadores y desarrolladores del juego utilizando esta opción cuál desplegará la información de los creadores así como las referencias que se utilizaron en el desarrollo del videojuego así como para completar la información que se requirió para llenar los lineamientos o postulados en el informe y c) esta opción permite al jugador usuario cerrar el programa si no requiere utilizarlo o ejecutarlo para poder jugar regresando así al usuario fuera del ejecutable en la terminal.

3.-Al elegir la primera opción en el menú ya se había dicho desplegará el juego, bien el juego se ejecuta según el programa y muestra la información al usuario de tal manera que esté pueda determinar qué acción pueda tomar en la toma de decisiones del videojuego, el videojuego solo permite regresar al menú en este primer turno, en este primer turno se cuenta con tres opciones más la de regresar al menú siendo cuatro opciones finales.

4.- Ya iniciado el juego y seleccionada la primera opción del turno 1 se seguirá el transcurso de una historia a partir de la selección de opciones por parte del usuario lo que generará un final a partir de estas decisiones.

5.-Por último el jugador obtendrá un final con lo que se concreta el videojuego

6.-Al finalizar el programa o ejecutable le dará la opción al usuario de seleccionar alguna de las opciones del menú ya sea para que estén pueda volver a jugar, vea la información detrás del videojuego o simplemente cerrar el ejecutable finalizando el proyecto.

Conclusiones:

-Describir cómo aplicaron los temas de la clase en su proyecto final y por qué no aplicaron los temas faltantes (si los hay)

-Identificadores, tipos de datos, variables y constantes: toda variable antes de poder usada se debe declarar de esta forma existen 5 tipos de datos que se pueden escribir para declarar estas variables en el caso de mi código utilizó estas variables primero para determinar los turnos, así como la selección de las opciones y además de presentar toda la información que requiera algún tipo de dato de alguna variable.

Otro caso es el especificador de almacenamiento que es donde se guardará la variable ya declarada static variable estática.

Por último utilizamos las constantes para referirnos a un valor fijo que el programa no pueda alterar, en el código utilizamos tipos de constantes como carácter o carácter de barra invertida.

-Operadores aritméticos, relacionales y lógicos, operador asignación: estos operadores aritméticos nos ayudan a realizar operaciones entre algunas variables ya declaradas, pero solo se pueden usar con datos tipo int o Char , en el código se utiliza para saber la edad del personaje a lo largo de la historia.

-Estructuras de repetición: estas estructuras de repetición o de bucles, nos permite ejecutar un conjunto de instrucciones de manera repetida o en bucle mientras se cumpla la expresión a evaluar, en el código del videojuego esta estructura nos permite facilitar al usuario la acción que pueda tomar después de cada decisión en el menú sin tener que estar cerrando abriendo el programa, la utilizada fue "do/while comprueba la condición en la parte baja del mismo, lo cual provoca que el bucle se ejecute como mínimo una vez"

-Funciones: las funciones nos ayudan para llamar a una función ya declarada dentro del programa para así hacer más fácil o eficaz el código asimismo una función puede estar dentro de otra un claro ejemplo es la función principal Main, dónde se encuentran declaradas otras funciones, en nuestro código en el inicio ya se encuentra una función así como al final, además de otras ya declaradas "Una función puede contener más de una sentencia return. Ello permite la posibilidad de poder salir de la función desde distintos puntos de la misma."

- Estructuras de selección: las estructuras de selección permiten realizar una acción mientras se cumpla una expresión lógica estas acciones solo se pueden ejecutar una vez mientras se cumpla la expresión planteada en el código por esto mismo en mi código se plantea que si elige una opción dentro de los valores está sea aceptada por el contrario marcar a un error. Por esto mismo esta estructura de selección es importante para poder delimitar o estructurar nuestro código.

Los temas no aplicados fueron:

- Arreglos unidimensionales, multidimensionales: un arreglo unidimensional es una lista de valores guardados bajo un nombre y una característica similar y nos permite almacenar una matriz por lo que en mi código no fue necesario el utilizar estos arreglos tanto unidimensional como multidimensionalmente ya que no necesite expresar una colección de datos para que el usuario tuviera que realizar alguna acción.

- Lectura y escritura de datos: ya que no necesite abrir ningún tipo de archivo así como el código no requiere leer un texto externo al ya establecido no requerí del formato primero del código ni de la información para utilizar este tipo de contenido o conceptos de mi código

-Conclusiones personales (cómo cambió su perspectiva este proyecto antes después de realizarlo, qué les gustó, qué no les gustó, etc.)

Este proyecto final que abarca varios lineamientos y no solo la entrega de un código como proyecto es interesante ante mi perspectiva ya que es muy completo este trabajo y fomenta en el alumno a pensar a modo de sistema y no de forma unilateral ante las cosas que conlleva realizar un proyecto además puede verse como un proyecto o trabajo anticipado ante una propuesta que podría hacerse en un trabajo ya laboral por esto mismo los lineamientos son fundamentales ya que rigen el contenido a su vez permiten la clasificación de la información de todo el proyecto haciendo más fácil comprender o analizar lo que conlleva o ya has llevado a cabo dentro de estos lineamientos, por otro lado me hubiera gustado llevar más a fondo o tener un mejor complemento a la hora de realizar el código, pero con esta modalidad a distancia es más difícil que el docente pueda atender con mayor eficiencia al alumnado pero nuestro profesor nos ayudó en la medida de lo posible a mejorar nuestro código así como nos explicó cada uno de los lineamientos para así cumplir con estos sin algún retraso.

Al inicio de este proyecto se me hacía muy pesada la carga de trabajo resultando, en algo que pensaba no podría acabar en el tiempo establecido, pero con ayuda de algunas fuentes de información, el profesor, así como amigos, mi entendimiento, así como la evolución de mi persona ante la problemática de diseñar algo nuevo desde cero desarrollos permitiéndole analizar mejor la situación esto aunado a un crecimiento constante de conocimiento por parte de las clases y aplicado en el trabajo final. Me gustó este tipo de proyecto final ya que no solo es aplicar conocimiento para responder algo sino crear algo que pueda satisfacer una necesidad o crear una idea facultando al alumno de llevar a cabo su proyecto sin limitar su creatividad.

Referencias:

- Ardao,J, (2001). *Programación en C*.
http://gssi.det.uvigo.es/users/mlnores/public_html/manual-C.pdf
- Gracia, E y Solano, J. (2021). *Guías prácticas de estudio*. UNAM(FI). <http://lcp02.fi-b.unam.mx/>
- Rodríguez, E. (2019).*Teoría de Juegos en la Toma de Decisiones Racionales*. Capitulo I. <https://steemit.com/steemstem/@exqueila/teoria-de-juegos-en-la-toma-de-decisiones-racionales-capitulo-i>
- Tocino García, J. T., & Palomo Duarte, M. (2010). *Gosu games: creando un videojuego en C++*. <https://rodin.uca.es/handle/10498/17235>
- Urrutia, G. A. M., López, C. E. N., Martínez, L. F. F., & Corral, M. A. R. (2015). *Procesos de desarrollo para videojuegos*. Cultura Científica y Tecnológica, (37).
<https://148.210.21.18/ojs/index.php/culcyt/article/view/299>