



Nombre del juego Preguntas y respuestas Instrucciones Los estudiantes deberán

identificar y corregir los errores de sintaxis, lógica o estructura (señalados indirectamente, con comentarios Error 1a Error 5).

Algoritmo Prueba_Parcial

```
// Variables de control
Definir opcion, marcador Como Entero
marcador ← 1 // marcador inicial

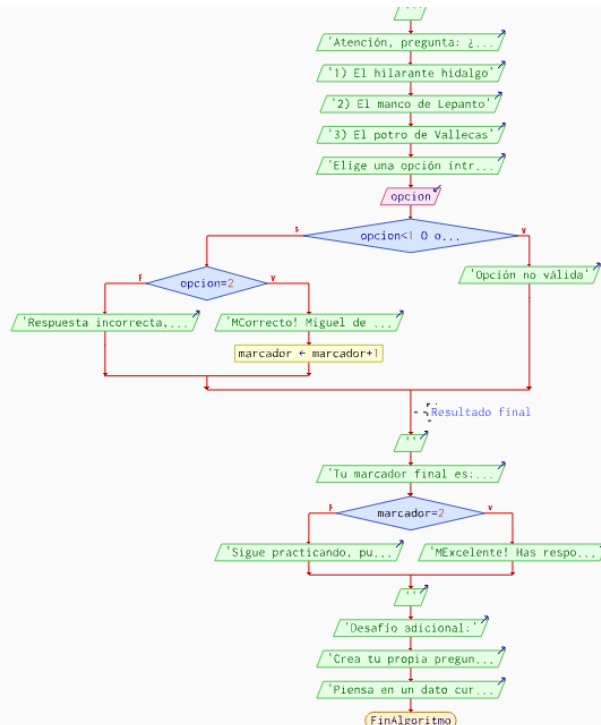
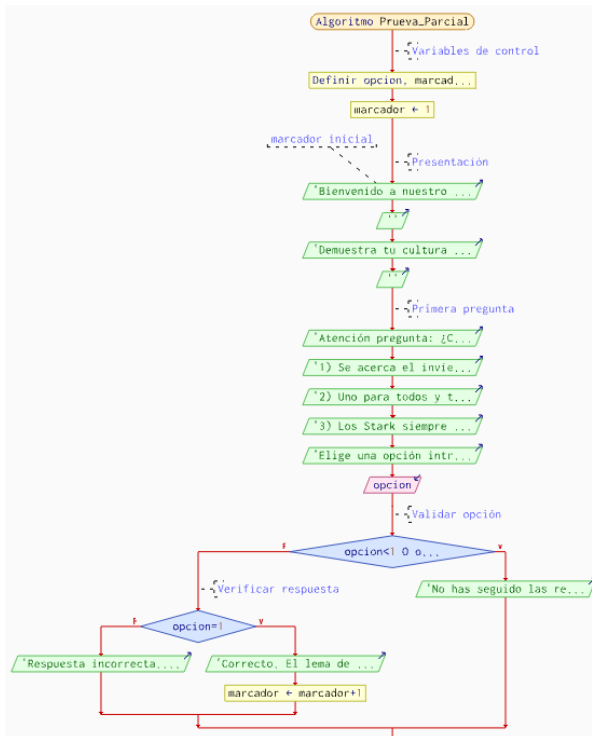
// Presentación
Escribir "Bienvenido a nuestro juego de preguntas y respuestas"
Escribir ""
Escribir "Demuestra tu cultura general y alcanza un gran marcador de puntos"
Escribir ""

// Primera pregunta
Escribir "Atención pregunta: ¿Cuál es el lema de la casa Stark de Invernia?"
Escribir "1) Se acerca el invierno"
Escribir "2) Uno para todos y todos para uno"
Escribir "3) Los Stark siempre pagan sus deudas"
Escribir "Elige una opción introduciendo un número (1, 2 o 3):"
Leer opcion

// Validar opción
Si opcion < 1 O opcion > 3 Entonces
    Escribir "No has seguido las reglas del juego"
Sino
    // Verificar respuesta
    Si opcion = 1 Entonces
        Escribir "Correcto. El lema de los Stark es (Se acerca el invierno)"
        marcador ← marcador + 1
    SiNo
        Escribir "Respuesta incorrecta. La opción correcta era la 1."
    FinSi
FinSi
Escribir ""
```

```
Escribir ""
Escribir "Atención, pregunta: ¿Qué apodo tenía el autor del Don Quijote de la Mancha?"
Escribir "1) El hilarante hidalgo"
Escribir "2) El manco de Lepanto"
Escribir "3) El potro de Vallecas"
Escribir "Elige una opción introduciendo un número (1, 2 o 3):"
Leer opcion
Si opcion < 1 O opcion > 3 Entonces
    Escribir "Opción no válida"
Sino
    Si opcion = 2 Entonces
        Escribir "¡Correcto! Miguel de Cervantes era conocido como el Manco de Lepanto"
        marcador ← marcador + 1
    SiNo
        Escribir "Respuesta incorrecta, sigue intentando"
    FinSi
FinSi
// Resultado final
Escribir ""
Escribir "Tu marcador final es: ", marcador, " punto(s)"

Si marcador = 2 Entonces
    Escribir "¡Excelente! Has respondido todas las preguntas correctamente."
SiNo
    Escribir "Sigue practicando, puedes mejorar tu puntuación"
FinSi
Escribir ""
Escribir "Desafío adicional:"
Escribir "Crea tu propia pregunta número 3 sobre tu ciudad natal"
Escribir "Piensa en un dato curioso histórico o cultural y compártelo con tus compañeros"
FinAlgoritmo
```





ESPE
UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS
INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA

```
#include <stdio.h>

int main() {
    int opcion, marcador;

    // Marcador inicial
    marcador = 1;

    // Presentación
    printf("Bienvenido a nuestro juego de preguntas y respuestas\n\n");
    printf("Demuestra tu cultura general y alcanza un gran marcador de puntos\n\n");

    // Primera pregunta
    printf("Atención pregunta: ¿Cuál es el lema de la casa Stark de Invernalía?\n");
    printf("1) Se acerca el invierno\n");
    printf("2) Uno para todos y todos para uno\n");
    printf("3) Los Stark siempre pagan sus deudas\n");
    printf("Elige una opción introduciendo un número (1, 2 o 3): ");
    scanf("%d", &opcion);

    // Validar opción
    if (opcion < 1 || opcion > 3) {
        printf("No has seguido las reglas del juego\n");
    } else {
        if (opcion == 1) {
            printf("Correcto. El lema de los Stark es (Se acerca el invierno)\n");
            marcador++;
        } else {
            printf("Respuesta incorrecta. La opción correcta era la 1.\n");
        }
    }

    printf("\n");

    // Segunda pregunta
    printf("Atención, pregunta: ¿Qué apodo tenía el autor del Don Quijote de la Mancha?\n");
    printf("1) El hilarante hidalgo\n");
    printf("2) El manco de Lepanto\n");
    printf("3) El potro de Vallecás\n");
    printf("Elige una opción introduciendo un número (1, 2 o 3): ");
    scanf("%d", &opcion);
```

```
if (opcion < 1 || opcion > 3) {
    printf("Opción no válida\n");
} else {
    if (opcion == 2) {
        printf("¡Correcto! Miguel de Cervantes era conocido como el Manco de Lepanto\n");
        marcador++;
    } else {
        printf("Respuesta incorrecta, sigue intentando\n");
    }
}

// Resultado final
printf("\n");
printf("Tu marcador final es: %d punto(s)\n", marcador);

if (marcador == 2) {
    printf("¡Excelente! Has respondido todas las preguntas correctamente.\n");
} else {
    printf("¡Sigue practicando, puedes mejorar tu puntuación!\n");
}

printf("\n");
printf("Desafío adicional:\n");
printf("Crea tu propia pregunta número 3 sobre tu ciudad natal\n");
printf("Piensa en un dato curioso histórico o cultural y compártelo con tus compañeros\n");

return 0;
```

Link; <https://onlinegdb.com/rdhHuBDdi>