



Prueba acumulativa 3P

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>

Int Main() {

    int mínimo, máximo;
    int maxIntentos;
    int intento;
    int secreto;
    int matriz[10][3];
    int encontrado = 0;
    int totalIntentos = 0;

    RF01: Definir rango //
    printf("Ingrese el valor mínimo para el juego: ");
    scanf("%d", &mínimo);
    printf("Ingrese el valor máximo del juego: ");
    scanf("%d", &máximo);

    mientras que (mínimo >= máximo) {
        printf("Rango invalido. Ingrese nuevamente\n");
        printf("Mínimo: ");
        scanf("%d", &mínimo);
        printf("Máximo: ");
        scanf("%d", &máximo);
    }

    RF02: Número de intentos //
    printf("Ingrese el número máximo de intentos (1 a 10): ");
    scanf("%d", &maxIntentos);

    mientras (maxIntentos < 1 || maxIntentos > 10) {
        printf("Intentos invalidos. Ingrese entre 1 y 10: ");
        scanf("%d", &maxIntentos);
    }

    Generar numero aleatorio //
    srand(time(NULL));
    secreto = rand() % (máximo - mínimo + 1) + mínimo;

    RF03 y RF04 //
    para (int i = 0; < maxIntentos; Yo++) {

        printf("\nIntento %d: Ingrese un numero: ", i + 1);
        scanf("%d", &intento);

        int repetido = 0;
        para (int j = 0; j < i; j++) {
            If (matriz[j][1] == intento) {
                repetido = 1;
                Pausa;
            }
        }
    }
}
```

```
    }

    si (intento < mínimo || intento > máximo || repetido)
        printf("Error: Numero fuera de rango o repetido\n");
        Yo--;
        continúa;
    }

    Matriz[i][0] = i + 1;
    Matriz[i][1] = intento;

    si (intento < secreto) {
        Matriz[i][2] = 0;
        Printf("El Numero Ingresado es Inferior\n");
    }
    si no (intento > secreto) {
        Matriz[i][2] = 1;
        Printf("El Número Ingresado es Superior\n");
    }
    si no, {
        Matriz[i][2] = 2;
        printf("Resultado: Correcto \n");
        Encontrado = 1;
        totalIntentos = i + 1;
        Pausa;
    }

    totalIntentos = i + 1;
}

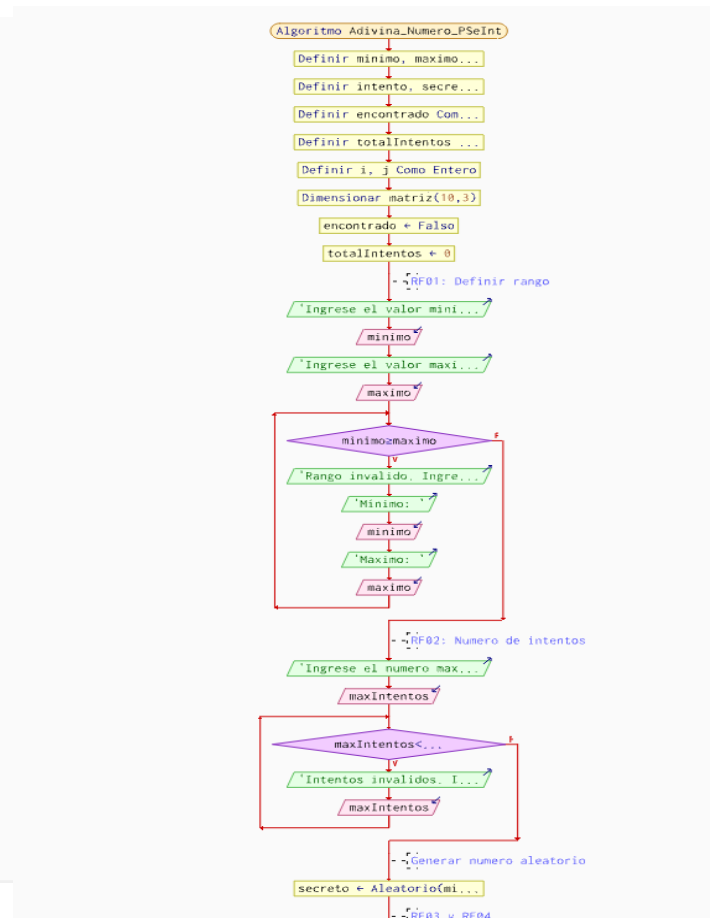
RF05: Mostrar resumen //
printf("\n----- RESUMEN FINAL ----- \n");
printf("Intento\tValor\tResultado\n");

para (int i = 0; < totalIntentos; Yo++) {
    Printf("%d\t%d\t", Matriz[i][0], Matriz[i][1]);

    si (matriz[i][2] == 0)
        printf("inferior\n");
    si no, si (matriz[i][2] == 1)
        printf("superior\n");
    si no,
        printf("Correcto\n");
}

si (!Encontrado) {
    printf("\nNo se adivino el numero\n");
    printf("El número secreto era: %d\n", secreto);
}

retorno 0;
```





```
FinSi
FinPara
Si intento < minimo 0 intento > maximo 0 repetido Entonces
    Escribir "Error: Numero fuera de rango o repetido"
    i ← i - 1
SiNo
    matriz[i,1] ← 1
    matriz[i,2] ← intento
    Si intento < secreto Entonces
        matriz[i,3] ← 0
        Escribir "El numero ingresado es inferior"
    SiNo
        Si intento > secreto Entonces
            matriz[i,3] ← 1
            Escribir "El numero ingresado es superior"
        SiNo
            matriz[i,3] ← 2
            Escribir "Resultado: Correcto"
            encontrado ← Verdadero
            totalIntentos ← i
        FinSi
    FinSi
    totalIntentos ← i
FinSi
FinPara
// RF05: Resumen
Escribir ""
Escribir "----- RESUMEN FINAL -----"
Escribir "Intento Valor Resultado"

Para i ← 1 Hasta totalIntentos Hacer
    Escribir Sin Saltar matriz[i,1], " ", matriz[i,2], "

    Segun matriz[i,3] Hacer
        0: Escribir "Inferior"
        1: Escribir "Superior"
        2: Escribir "Correcto"
    FinSegun
FinPara
Si encontrado = Falso Entonces
    Escribir ""
    Escribir "No se adivino el numero"
    Escribir "El numero secreto era: ", secreto
FinSi
FinAlgoritmo
```

```
Algoritmo Adivina_Numero_PSeInt
Definir minimo, maximo, maxIntentos Como Entero
Definir intento, secreto Como Entero
Definir encontrado Como Logico
Definir totalIntentos Como Entero
Definir i, j Como Entero
Dimension matriz[10,3]
encontrado ← Falso
totalIntentos ← 0
// RF01: Definir rango
Escribir "Ingrese el valor minimo para el juego: "
Leer minimo
Escribir "Ingrese el valor maximo para el juego: "
Leer maximo
Mientras minimo ≥ maximo Hacer
    Escribir "Rango invalido. Ingrese nuevamente"
    Escribir "Minimo: "
    Leer minimo
    Escribir "Maximo: "
    Leer maximo
FinMientras
// RF02: Numero de intentos
Escribir "Ingrese el numero maximo de intentos (1 a 10): "
Leer maxIntentos
Mientras maxIntentos < 1 0 maxIntentos > 10 Hacer
    Escribir "Intentos invalidos. Ingrese entre 1 y 10: "
    Leer maxIntentos
FinMientras
// Generar numero aleatorio
secreto ← Aleatorio(minimo, maximo)
// RF03 y RF04
Para i ← 1 Hasta maxIntentos Hacer
    Escribir ""
    Escribir "Intento ", i, ": Ingrese un numero: "
    Leer intento
    // Verificar repetido
    Definir repetido Como Logico
    repetido ← Falso

    Para j ← 1 Hasta i-1 Hacer
        Si matriz[j,2] = intento Entonces
            repetido ← Verdadero
        FinSi
    FinPara
```

