



ESPE

UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS
INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA



NOMBRE: Gordillo Monserrate

NRC: 29583

FECHA : 30/01/2026

ASIGNATURA: fundamentos de programación

CARRERA: electrónica y automatización

TEMA:

Corrección de la prueba

Código : <https://onlinegdb.com/rDPC0Id4A>

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

int main() {

    srand(time(NULL));
    int numeroSecreto = rand() % 100 + 1;

    int numeros[5];
    int estados[5];
    int intento;
    int i;
    int maxIntentos = 5;
    int totalRealizados = 0;

    printf("==> JUEGO: ADIVINA EL NUMERO (1-100) ==>\n\n");

    for (i = 0; i < maxIntentos; i++) {
        printf("Intento %d: Ingrese su numero: ", i + 1);
        scanf("%d", &intento);

        numeros[i] = intento;
        totalRealizados++;

        if (intento == numeroSecreto) {
            printf("=> ¡Correcto!\n");
            estados[i] = 3;
            break;
        } else if (intento < numeroSecreto) {
            printf("=> Demasiado bajo.\n");
            estados[i] = 1;
        } else {
            printf("=> Demasiado alto.\n");
            estados[i] = 2;
        }
    }
}
```

```
printf("\n=====\\n");
printf("      RESUMEN DE LA PARTIDA      \\n");
printf("=====\\n");
printf(" Numero Secreto: %d\\n", numeroSecreto);
printf("-----\\n");
printf(" N. Intento | Valor | Resultado \\n");
printf("-----\\n");

for (i = 0; i < totalRealizados; i++) {
    printf("    %d    |    %3d    | ", i + 1, numeros[i]);

    if (estados[i] == 1) {
        printf("Demasiado Bajo\\n");
    } else if (estados[i] == 2) {
        printf("Demasiado Alto\\n");
    } else {
        printf("¡CORRECTO!\\n");
    }
}

return 0;
}
```



09/2026

PERÍODO: octubre 2025-febrero 2026
NOMBRE: Cecilia Monzalve
CARRERA: Electrónico y Automatización

PARCIAL: 3
CURSO (NRC): _____
FECHA: 28/01/2026

INDICACIONES GENERALES:

- La evaluación es personal y no se permite intercambiar información con sus compañeros, si es llamado la atención por una vez, se procederá a ponerle CERO y no recibirá su evaluación.
- La parte práctica debe subirlo en la carpeta de GitHub y formato indicado por el Sr. Docente (Apellidos Nombres_U2_Examen),
- Dispone de 1h.

Parte Práctica (20 Puntos)

Instrucciones.

1. A continuación, se presentan los requisitos funcionales (RF) para el desarrollo de su programa
2. Elabore la Tabla de Objetos
3. Elabore el Seudocódigo
4. Utilice arreglos unidimensionales (vectores), solamente,

1. REQUISITOS FUNCIONALES

RF01 – Generación del número secreto: El programa debe generar un número entero aleatorio entre 1 y 100 al iniciar el juego.

RF02 – Ingreso de intentos: El programa debe permitir que el usuario ingrese hasta 5 intentos para adivinar el número.

RF03 – Registro de intentos: El programa debe almacenar cada número ingresado por el usuario en un vector.

RF04 – Comparación del intento: El programa debe comparar el número ingresado con el número secreto e indicar si es: Correcto, Demasiado bajo, Demasiado alto.

RF05 – Visualización de resultados: Al finalizar el juego, el sistema debe mostrar los números ingresados por el usuario y el número secreto.

2. Tabla de Objetos

Nombre del Objeto	Tipo de Dato	Descripción
numeros	variable / entero	genera números aleatorios
numeroSecreto	entero / variable	número que el usuario debe encontrar
intento	entero / variable	dato ingresado para permitir adivinar
i	constante	variable que va sumando el número intentos
maxIntentos	entero / constante	Máximo de intentos que el usuario puede ingresar

3. Seudocódigo

Inicio

Fin

4. Rúbrica

Criterio	4 puntos – Excelente	3 puntos – Bueno	2 puntos – Aceptable	1 punto – Deficiente	CALIFICACION/20
Inicialización y generación del número	El número aleatorio se genera correctamente y una sola vez.	Se genera bien, pero fuera de lugar lógico.	Se generan varios números o el rango es incorrecto.	No se genera el número correctamente.	1
Ingreso y validación de datos	Captura todos los intentos y valida correctamente.	Captura intentos, pero tiene validaciones limitadas.	Captura intentos pero con errores menores.	No captura correctamente los intentos.	2
Uso del vector para almacenar datos	Vector implementado correctamente y se imprime al final.	Vector implementado, pero con errores menores.	Uso parcial del vector (no almacena todos).	No se usa el vector adecuadamente.	1
Condiciones y control de flujo	Comparación exacta, con mensajes adecuados y flujo lógico.	Mensajes adecuados con mínimo error de flujo.	Comparación básica con mensajes genéricos.	Lógica confusa o incorrecta.	2
Mensajes finales y condición secreta	Mensaje secreto visible solo si acierta, resumen completo.	Muestra el resumen, pero con fallos en el mensaje.	Muestra el mensaje incluso cuando no acierta.	No se muestran resultados correctamente.	3

Elaborado por: Ing Jenny A Ruiz R
Docente TC DCCO
Fecha: 28/01/2025

(9)
20

Pseudocódigo

(1) → (2) - MUT
SEC

Inicio Algoritmo

Definir números, número secreto, intento, i, maxintentos

① como variables

D V[IC] [] INT.

Escribir "Ingrese el número maximo de intentos"
leer "números"

Escribir "Cuantos intentos desea tener"
leer "intentos"

Si maxintentos < 0 entonces

Escribir "A alcanzado el maximo intentos"

Si no

Escribir "puede seguir"

Finsi

Caso 1 + intento = intento

Si numerosecreto < 1 entonces

Escribir "Demasiado bajo"

Escribir "Tiene otro intento"

+in si

(Punto)

(H → # MAX) → Punto

Si numerosecreto > 3 entonces

Escribir "Demasiado alto"

Escribir "Tiene otro intento"

+in si

??

Si numerosecreto = 3 entonces

Escribir "Correcto"

Escribir "dilemante el número"

+in si

Escribir "Tabla de valores"

Escribir "N. Intentos | Valores | Descripción"

Intentos	ns ≥ 1	bajo
Intentos	ns < 3	alto
Intentos	ns ≥ 3	correcto

+in algoritmo

Prueba Escritorio

Ingrese numero maximo intentos: 5

Cuantos intentos deseas: 3

1.: 1

Demasiado bajo

Tiene otro intento

2.: 5

Demasiado bajo

Tiene otro intento

3.: 3

El número es correcto

Adivino el número

$$N \in \omega \rightarrow 5$$

Met 1

Acu 4

(PAMA) Jx3 - Do

Tabla de valores.

N.I.	V.	Descripción
1	1	demasiado bajo
2	5	demasiado alto
3	3	correcto.