

Cuento Técnicas de programacion

El caballero aventurero

Erase un día soleado como los demás en el pueblo de Nubal en donde expulsan a un mendigo por rechazo, lo que no sabían era que aquí era donde nace una leyenda, la leyenda de Spirdago el caballero que no le temía a la muerte, su verdadero nombre era Eskipi el cual no tenía dinero y por eso genero rechazo ya que tampoco encontró la forma de ser aceptado en su pueblo ya que todo que hacer que le ordenaban no le salía bien librado y por eso su rey demandó el exilio, al salir de Nubal este caballero poseía dos caminos para seguir, el primero era el bosque claro que se decía que ahí habían feroces bestias que comían humanos y despellejaban cuerpos, por otro lado tenía el otro camino que se decía que habitaban las almas más oscuras del planeta en el bosque oscuro se decía que ahí solo pasaban las almas puras de corazón.

Eskipi debería encontrarse así mismo para que era bueno y conseguir un nuevo pueblo que lo acepte por sus cualidades y por lo que el era, de tanto pensarlo Eskipi hizo una lista en donde apuntó 3 cosas que necesitaba para irse en la aventura de conseguir un nuevo reino que lo aceptara, los 3 objetos que Eskipi llevaría sería una ramita con una leve forma de espada, una manzana y una botella de agua; una vez empacó sus objetos Eskipi se sentía listo para emprender la aventura, Eskipi no sabía que esta aventura cambiaría su vida por completo, Eskipi se adentró al bosque claro ya que fue su elección ya que el bosque oscuro requería un alma pura de corazón a lo cual Eskipi pensó que no poseía por haber decepcionado su pueblo natal.

El bosque claro poseía un clima tan caluroso que el reflejo de la luz en las hojas de los árboles apuntaban a otras haciendo creer que eran personas, el suelo estaba arenoso y de lejos se podían ver las serpientes más venenosas conocidas por los humanos entre la arena y así duró una larga caminata de 5 horas ya con media botella de agua acabada, tenía que hacerla rendir o moriría deshidratado al llegar a la mitad del camino ya era de noche y se sentía un olor a animal mojado y cada vez más cerca, escuchó un crujir de una rama y se escondió detrás de un árbol y observó un minotauro muy grande armado y listo para destruir cualquier intruso pero así se quedó observándolo una hora hasta darse cuenta que el minotauro solo quería proteger su suministro de comida que tenía 10 espacios de largo y de ancho, en donde por cada espacio tenía almacenado una manzanita.

Eskipi pensó que para poder pasar debía tirarle un papel al minotauro con una ubicación falsa en el bosque pensando que encontraría algo de valor y el minotauro cayó en la trampa agarró el papel y se fue a la dirección señalada, Eskipi pasó rápidamente pero le dio pesar del minotauro y le dejó una manzana en su suministro es decir la que llevaba para sí mismo y la archivó entre sus otras manzanas, caminó durante dos horas más y vio por fin un reino a lo lejos en donde se fue corriendo mientras seguía corriendo iba haciendo un plan para que lo aceptaran en el nuevo reino, Eskipi fue donde el rey del nuevo reino llamado Mantil en donde le asignó una lista que poseía un nombre y una cantidad de dinero que debía cobrarle al hombre más feroz del reino llamado Eustaquio mientras Eskipi recibía la lista con los diferentes datos el rey le comentó que si lo realizaba lo volvía un caballero y así fue Eskipi se armó mientras cargaba la espada también alistaba mientras tanto su reluciente escudo brindado por el rey, Eskipi se fue donde Eustaquio y tan solo lo amenazó con luchar contra él, Eustaquio le dio miedo luchar y perder a lo cual perdería

su fama, entonces le entrego el dinero y Eskipi muy feliz le dio el dinero al rey y el rey lo nombro caballero Spirdago el que no le teme a la muerte ya que encaro al temerario Eustaquio.

Aplicaciones:

Condicionales

Ciclos sencillos

Ciclos anidados

Apuntadores

Paso de parámetro por referencia

Paso de parámetro por valor

Reserva de memoria

Structs

Arreglos

Funciones

Procedimientos

Archivos

Matrices