

NOMBRE: JUAN FELIPE VILLOTA MOLINA
MODULO 1
BLOQUE 2

EJERCICIO No 5:

DESCRIPCIÓN El juego "Adivina el Número" es un juego sencillo en el que debes adivinar un número secreto entre 1 y 100 en menos de 20 intentos. Aquí tienes una descripción breve:

Inicio del Juego:

El juego comienza solicitándote tu nombre.

Se te explican las reglas: debes adivinar un número entre 1 y 100 en menos de 20 intentos para ganar un premio.

Generación del Número Secreto:

El programa elige un número aleatorio entre 1 y 100.

Adivinanza:

Tienes hasta 20 intentos para adivinar el número secreto.

Ingresas un número y el programa te dice si es demasiado bajo ("muy frío") o demasiado alto ("demasiado caliente").

Final del Juego:

Si adivinas el número dentro de los 20 intentos, ganas y recibes un mensaje de felicitación.

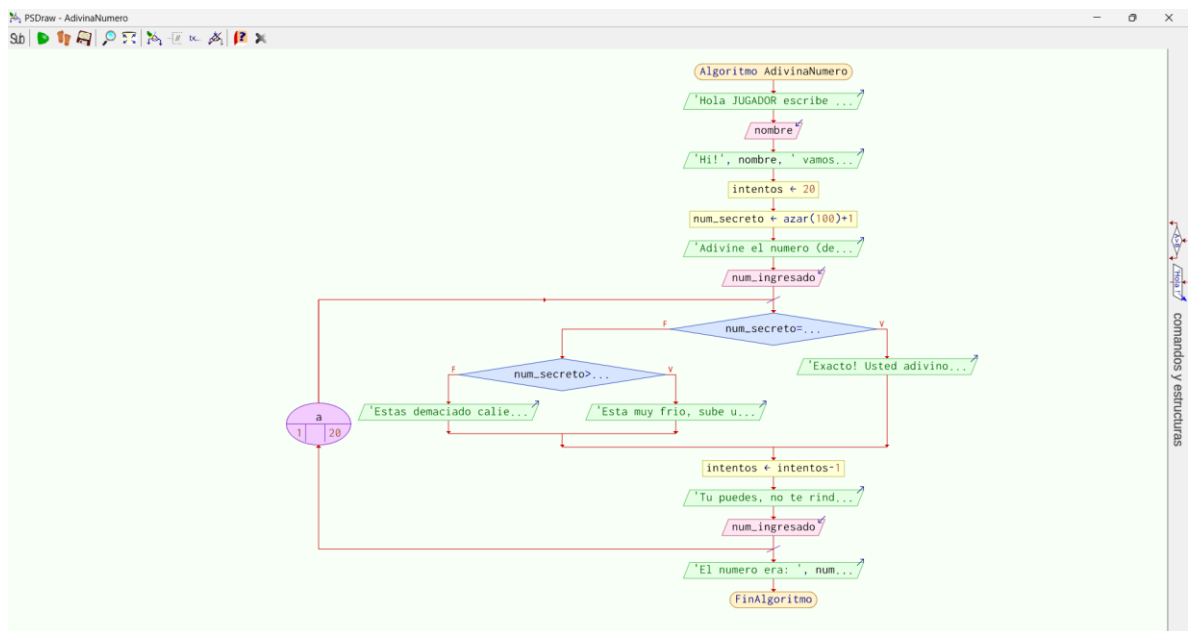
Si no lo adivinas, el juego revela el número secreto.

¡Intenta adivinar el número en el menor número de intentos posible y disfruta de tu premio!

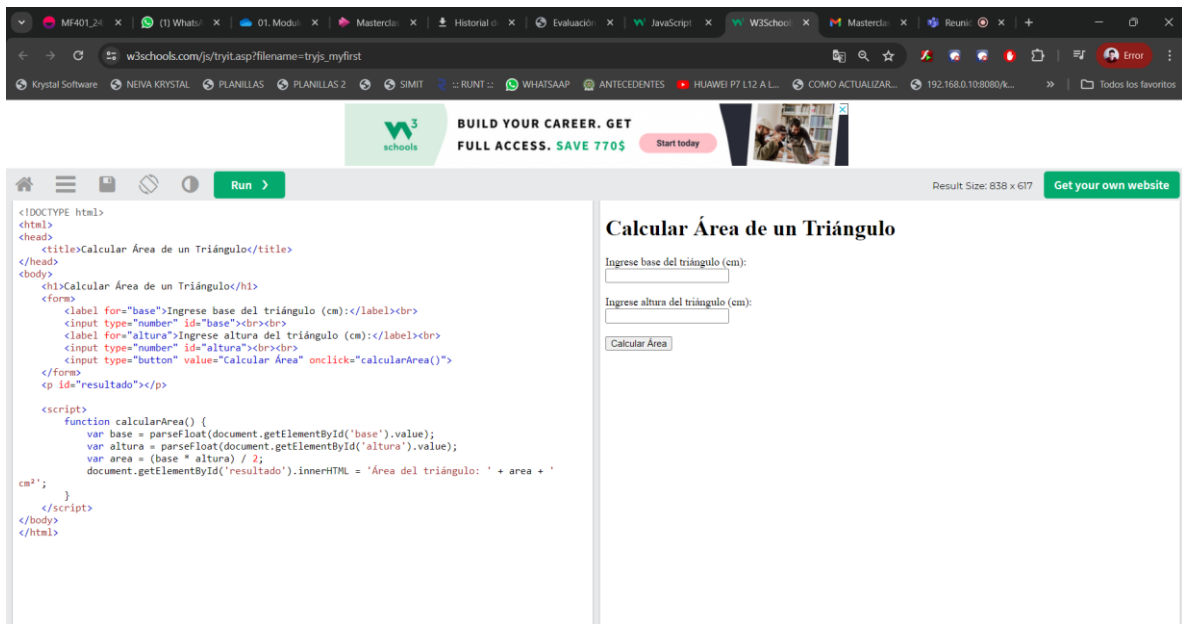
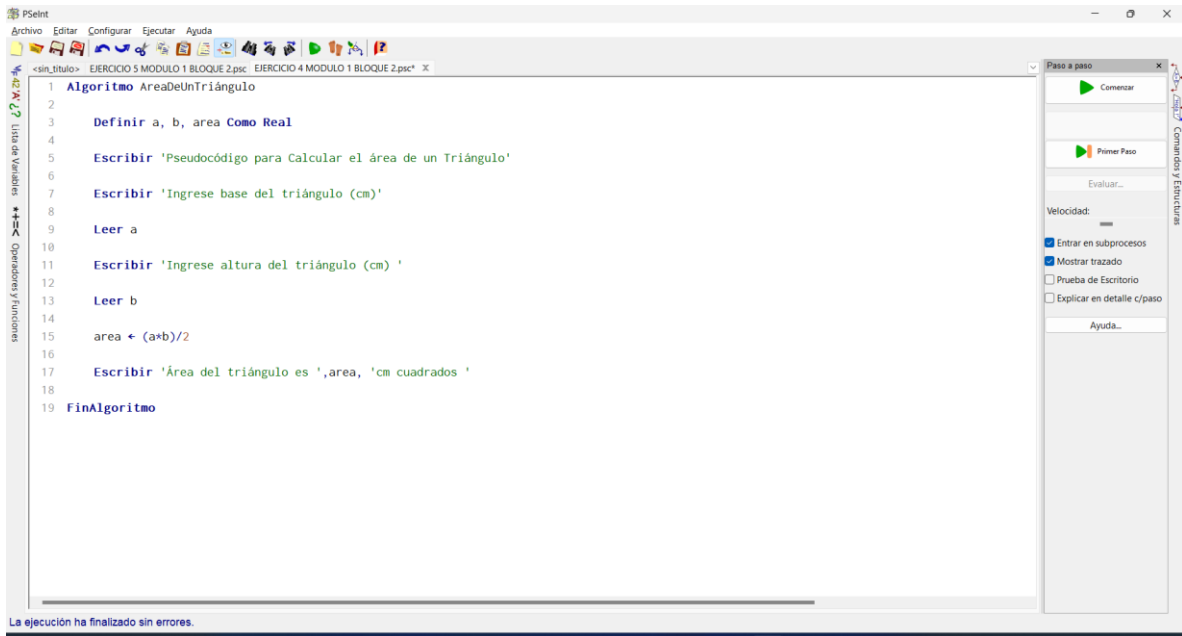
```

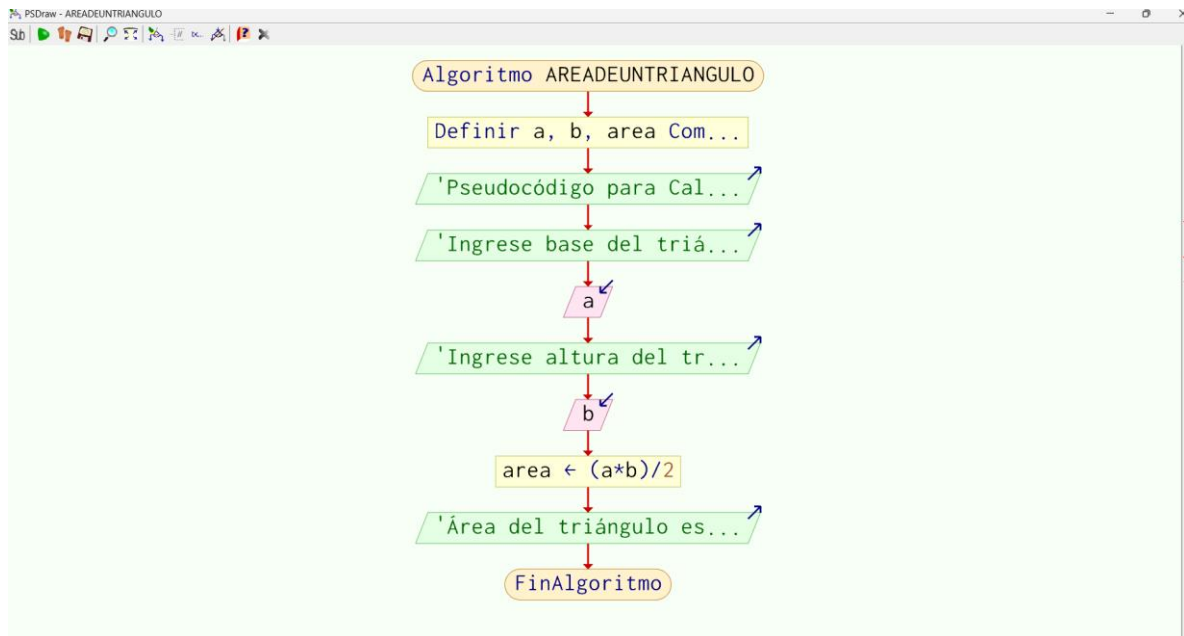
1 Algoritmo AdivinaNumero
2   Escribir 'Hola JUGADOR escribe tu nombre:'
3   Leer nombre
4   Escribir 'Hi!', nombre, ' vamos a jugar un juego', ' Las reglas son muy sencillas si aciertas en menos de 20 intentos podras obtener el reg
5   intentos ← 20
6   num_secreto ← azar(100)+1
7   Escribir 'Adivine el numero (de 1 a 100):'
8   Leer num_ingresado
9   Para a←1 Hasta 20 Hacer
10      Si num_secreto=num_ingresado Entonces
11         Escribir 'Exacto! Usted adivino en ', a, ' intentos.', ' Puedes reclamar tu premio: ERES MUY IMPORTANTE CON TU EXISTENCIA, TE DEBO
12      SiNo
13         Si num_secreto>num_ingresado Entonces
14            Escribir 'Esta muy frio, sube un poco el número'
15         SiNo
16            Escribir 'Estas demaciado caliente, baja un poco el número'
17         FinSi
18      FinSi
19      intentos ← intentos-1
20      Escribir 'Tu puedes, no te rindas! Te quedan: ', intentos, ' intentos:'
21      Leer num_ingresado
22   FinPara
23   Escribir 'El numero era: ', num_secreto
24 FinAlgoritmo
25

```



EJERCICIO 4





EJERCICIO 1

PSeInt

Archivo Editar Configurar Ejecutar Ayuda

<sin_titulo> EJERCICIO 1 MODULO 1 BLOQUE 2.psc* X

```

1  Algoritmo CuentaVocales
2  Definir palabra Como Caracter
3  Definir n, x, c Como Entero
4  Escribir "Ingresa una palabra"
5  Leer palabra
6  n = Longitud(palabra)
7  x = 1
8  c = 0
9  Para x desde 1 hasta n Hacer
10     Segun Subcadena(palabra, x, x)
11         "a", "A":
12             c = c + 1
13         "e", "E":
14             c = c + 1
15         "i", "I":
16             c = c + 1
17         "o", "O":
18             c = c + 1
19         "u", "U":
20             c = c + 1
21     FinSegun
22 FinPara
23 Escribir "La cantidad de vocales en la palabra es:", c
24 FinAlgoritmo
25
  
```

Paso a paso

Comenzar

Primer Paso

Evaluar...

Velocidad: ==

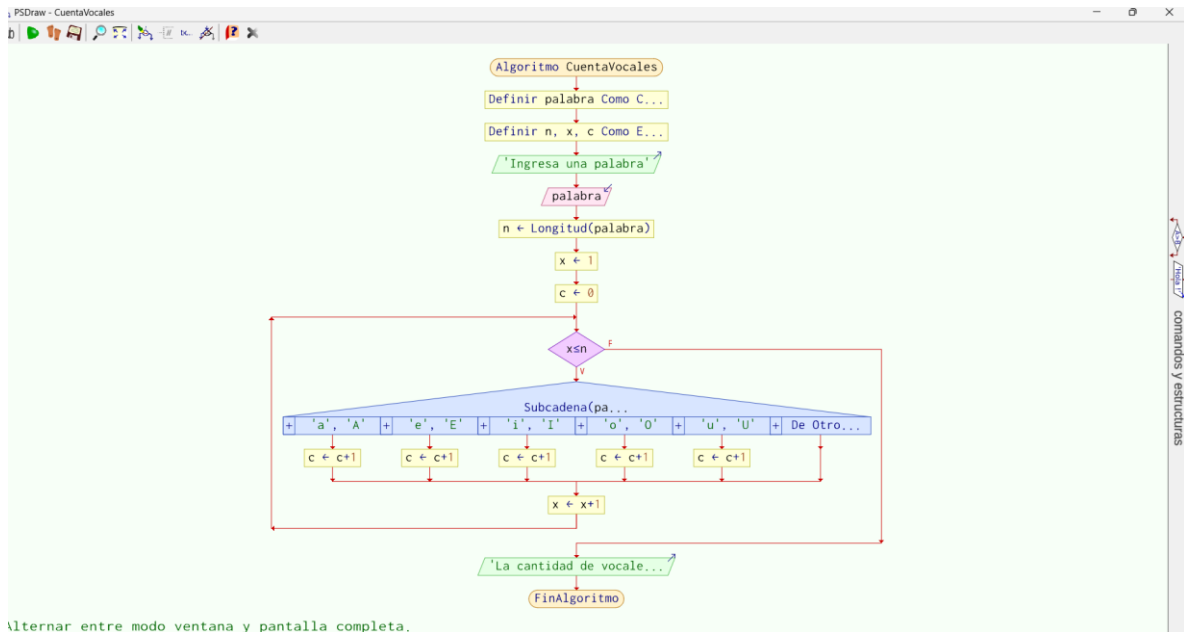
☒ Entrar en subprocesos

☒ Mostrar trazado

☐ Prueba de Escritorio

☐ Explicar en detalle c/paso

Ayuda...



w3schools.com/js/tryit.asp?filename=tryjs_myfirst

Krystal Software NEVA KRYSTAL PLANILLAS PLANILLAS 2 SIMIT RUNTIME WHATSAAP ANTECEDENTES HUAWEI P7 L12 A L... COMO ACTUALIZAR... 192.168.0.108080/k... Todos los favoritos

BUILD YOUR CAREER. GET FULL ACCESS. SAVE 770\$ Start today

Result Size: 945 x 714 Get your own website

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="es">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Contador de Vocales</title>
</head>
<body>
  <h1>Contador de Vocales</h1>
  <label for="inputPalabra">Ingresar una palabra:</label>
  <input type="text" id="inputPalabra">
  <button onclick="contarVocales()">Contar Vocales</button>
  <script>
    function contarVocales() {
      let palabra = document.getElementById("inputPalabra").value;
      let n = palabra.length;
      let c = 0;

      for (let x = 0; x < n; x++) {
        let letra = palabra.charAt(x).toLowerCase(); // Convertir la letra a minúsculas para comparar
        switch (letra) {
          case 'a':
          case 'e':
          case 'i':
          case 'o':
          case 'u':
            c++;
            break;
          default:
            break;
        }
      }

      alert("La cantidad de vocales en la palabra es: " + c);
    }
  </script>
</body>
</html>
  
```

Contador de Vocales

Ingresar una palabra: