**Técnicas de programación**

**Cuento con los conceptos vistos en clase**

**Porcentaje de la nota final 5% que hace parte del ítem “exposiciones”.**

Elabore un cuento que pueda recitar tardando entre dos y tres minutos. En este cuento usted debe usar 8 de los siguientes conceptos que se han trabajado en el curso:

* 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
* El tema del cuento es libre.
* Usted tendrá que presentar el cuento de memoria ante sus compañeros de clase.
* El mejor cuento de acuerdo a la votación de la clase recibirá dos décimas adicionales en la nota del trabajo. Si lo require para interpretar el cuento puede llevar escenografía, ropa, música, etc.
* El cuento debe tener inicio, nudo y desenlace.
* Puede usar los conceptos de programación en el cuento tantas veces como lo necesite, siempre y cuando incluya 8 de los conceptos presentados en la lista anterior. Los conceptos deben ser usados correctamente, es decir en un contexto y uso que tenga sentido pero su nombre explícito NO se puede usar en el cuento. Por ejemplo su cuento no puede decir: *el príncipe tenía un condicional con el que tomaba una decisión…*. , sino que el cuento debe usar los conceptos sin mencionarlos explícitamente. Por ejemplo, el siguiente fragmento incorpora el concepto de condicionales*: el príncipe debía decidir si se quedaría a defender el castillo o si viajaría al reino vecino para conseguir los refuerzos que necesitaba el castillo*

**Entregables:**

* Documento escrito: correo lfrincon@javerianacali.edu.co
* Presentación del cuento en clase.

**Fecha de entrega:**

Documento escrito y presentación: lunes 16 de marzo del 2020. Ese día la clase durará hasta las 6 de la tarde.

**Criterios de evaluación:**

* Incorporación de los conceptos en el cuento (60%). Cuando usted este recitando el cuento tanto la profesora como sus compañeros identificarán los conceptos que su cuento usa
* Fluidez en la presentación del cuento (30%)
* Calidad de la historia (10%)

Luis era un niño muy travieso. Le gustaba jugar con sus carros y correr todo el día. Él sabía que, si el día amanecía soleado, le gustaba más ir a parque a montarse en el columpio y correr con sus amigos. Pero si el día era lluvioso, prefería invitar a sus amigos para que jugaran con sus carros en su casa.

Un día cualquiera, había una lluvia bastante fuerte. Luis se molestó bastante ya que tenía ganas de salir al parque. Sin embargo, decidió invitar a sus amigos para que jugaran con sus carros. Su mamá le había dicho que podían jugar hasta que los llamara a almorzar. Su mejor amigo, Mateo, tenía un resorte el cual garantizaba que cuando lo usaba, todos los carros salían con la misma velocidad. Además, el anotaba en un cuaderno cual carro llegaba de primero después de cada intento. También, tenían un sistema implementado el cual se encargaba de eliminar a los carros que fallaban en la salida. Cuando la mamá de Luis los llamó almorzar, todos decidieron organizar los carros en una fila donde el primero es el carro que menos veces gano y el ultimo es el que más veces.

Después de almorzar, Luis y sus amigos decidieron salir al parque ya que había salido el sol. Del afán, Luis no recordaba que todavía tenía su carro favorito en su bolsillo y salió con él. Sin darse cuenta, cuando estaba corriendo con sus amigos, el carro se le cayó del bolsillo. Inmediatamente les pidió a sus amigos que lo ayudaran a buscar. Tristemente, no lo encontraron. Bastante angustiado, comenzó a llorar y se puso muy desconsolado. Se devolvió a su casa y se acostó a dormir.

Sus amigos como lo vieron tan triste se inventaron una manera de recuperar su carro favorito. Se dieron cuenta que tenían un molde de carros donde podían intercambiar las llantas, el color y el modelo del carro. De esta manera, ya que se acordaban de cada uno de los componentes de su carro, pudieron replicarlo tal cual. Aunque no tenían la dirección exacta donde podrían encontrar las llantas para los carros, ellos tenían una tarjeta de negocios donde vendía este tipo de materiales. Sin pensarlo dos veces, fueron lo más rápido posible y con ayuda del molde, reconstruyeron el carro de Luis. Luego, fueron a su casa y se lo entregaron. Luis se puso muy contento y comenzaron a jugar todos felices.