Cuento técnicas

Érase una vez, en un mundo lejano y extraño, una sociedad de seres regulados y organizados que funcionaba en sincronía perfecta. Se trataba de seres extraños, pero bastante parecidos a los humanos. Cada ser tenía un nombre, una ocupación, un género y un cumpleaños, todos los cuales se le eran asignados desde el momento de su creación.

Luego de ser creados, dependiendo de si son masculinos o femeninos, los seres son enviados a una de dos ciudades. Si es masculino, el ser debe ir a la ciudad norte, mientras que si es femenina, deberá ir a la ciudad sur. Son dados una hoja con las direcciones de su ciudad correspondiente. Es decir, con las coordenadas exactas de su ubicación.

Al llegar a su ciudad son enfrentados con una prueba. Deben nadar debajo del puente principal donde se encuentran rocas en el suelo del río. Deben subir las rocas una por una hasta que saquen 4, las cuales serán lo que presentan como pago para entrar a la ciudad. Una vez en la ciudad, deben tomar apuntes de sus alrededores para ir aprendiendo la vida de los seres y cómo interactuar con ellos. Para cumplir esta tarea, se les proporciona a cada ser una pluma y un cuaderno con su nombre.

Las ciudades están diseñadas específicamente para acomodar cierta cantidad de seres. Si se presenta el caso de que la población de una ciudad está llegando a su capacidad máxima de seres, se cogen a los seres más antiguos y se envían al más allá (por ponerlo de manera sutil).

Para ser ascendidos a una mejor posición dentro de la ciudad, los seres deben cumplir con su trabajo. Cada día deben ir hasta los campos en grupos de 4 y regresar con 1 kg de alimento repartido equitativamente entre los integrantes, 10 veces al día. Esto lo deben hacer por 2 años. Pasado este tiempo, se les abrirá una posición en el trabajo dentro de la ciudad que ellos deseen.

Structs

Condicionales

Apuntadores

Ciclos sencillos

Paso de parametro por valor

Reserva de memoria

Ciclos anidados

Arreglos