

Nombre: Angel Jacinto _____ No. de Matrícula.: ZAP
534 _____

Materia: Fundamentos de programación _____ Grupo: DSI 1 SEMESTRE Turno: M _____

Carrera: Ingeniería en desarrollo de software interactivos y videojuegos _____

Tema: practica 5 No: R.1

Fecha propuesta: martes, 12 de marzo de 2022 Fecha de Entrega: domingo 14 de mayo de 2022

Escuela: Amerike Plantel GDL
Calle: Montemorelos _____ No: 3503 Colonia: Rinconada de la Calma. _____ C.P.: 45080 _____

Teléfono: 3336326100

Ciudad: Guadalajara



Angel Jacinto _____

Firma del alumno (a)

Firma de revisión fecha

Qué se evalúa:	10 pts.	7 pts.	4pts.	Pts.
Entrega electrónica	Es en tiempo y forma al iniciar la clase. (1 pts.)	Después de 30 minutos de iniciada la clase. (.7 pts.)	Al minuto 40. (Posteriormente ya no se reciben) (.4pts.)	
Del formato.	Cumple con todos los elementos solicitados. (1 pts.)	No cumple con dos elementos solicitados. (.7 pts.)	No cumple con tres o más elementos solicitados. (.4pts.)	
La ortografía.	Tiene dos errores ortográficos. (1 pts.)	Tiene de tres a cuatro errores ortográficos. (.7 pts.)	Tiene cinco o más errores ortográficos. (.4pts.)	
Del tema y objetivo.	La teoría y ejemplos corresponden al tema tratado. (1 pts.)	La teoría o ejemplos no corresponden al tema tratado. (.7 pts.)	La teoría y ejemplos no corresponden al tema tratado. (.4pts.)	
El programa y los cálculos.	Los parámetros y componentes corresponden al 100% de lo planeado. (1 pts.)	El programa arroja un error o componente no corresponden al 100% de lo planeado. (7 pts.)	El programa arroja dos errores o componentes no corresponden al 100% de lo calculado. (.4pts.)	
Diagramas.	Los diagramas a bloques, de flujo y esquemáticos son acorde al de la práctica y siguen una secuencia lógica. (1 pts.)	Los diagramas a bloques, o de flujo o esquemáticos no son acorde al de la práctica y o no siguen una secuencia lógica. (.7 pts.)	Los diagramas a bloques, de flujo y esquemáticos no son acorde al de la práctica y o no siguen una secuencia lógica. (.4pts.)	
La tabla de valores.	Los valores calculados y medidos presentan una desviación máxima del 10%. (1 pts.)	Los valores calculados y medidos presentan una desviación máxima del 15%. (.7 pts.)	Los valores calculados y medidos presentan una desviación máxima del 20%. (.4pts.)	
Las observaciones y conclusiones.	Son específicas y congruentes con la práctica. (1 pts.)	Las observaciones o conclusiones son específicas y congruentes con la práctica. (.7 pts.)	Las observaciones y las conclusiones no son específicas y congruentes con la práctica. (.4pts.)	
Bibliografía.	Es acorde al (los) tema (s) tratado (s) y está completa (1 pts.)	Es acorde a algún (os) tema (s) tratado (s), le falta algún elemento que la conforman (.7 pts.)	No es acorde al (los) tema (s) tratado (s), le faltan 2 elementos que la conforma (.4pts.)	
Fuentes de consulta.	Es acorde al (los) tema (s) tratado (s) (1 pts.)	Es acorde a algún (os) tema (s) tratado (s) (.7 pts.)	Es acorde a algún (los) tema (s) tratado (s) (.4pts.)	

```
#include<iostream>endl;
#include<string>;

using namespace std;
int main()
{
    string title[5];
    int year[5];
    string author[5];

    cout << "ingresa 5 datos de juegos de mesa" << endl;
    cout << "titulo, ano, autor" << endl;

    for (int i = 0; i < 5; i++)
    {
        cout << "[" << i << "]" << endl;
        cout << "Titulo" << endl;
        getline(cin >> ws, title[i]);

        cout << "ANO" << endl;
        cin >> year[i];

        cout << "Autor" << endl;
        getline(cin >> ws, author[i]);
        cout << "-----" << endl;

    }
    for (int j = 0; j < 5; j++)
    {
        cout << "Posicio\n[" << j << "]" << endl << endl;
        cout << "titulo:\n" << title[j]<<endl;
        cout << "ano:\n" << year[j] << endl;
        cout << "autor\n" << author[j]<<endl;
        cout << endl << endl;

    }
    return 0;
}
```

Observaciones

Este sistema permite ahorrar tiempo y esfuerzo de estar escribiendo varias líneas de código, en vez de se agrupan en loops para que sea más fácil y versátil su ejecutamiento

Conclusiones

Se declaran variables, se imprimen las indicaciones al usuario, en For Loop se almacena toda la información que el usuario introdujo, con ayuda de arrays se guardan en cierto espacio, en un según For Loop se asigna un segundo espacio o array que indica la posición de los datos de libros obtenidos, se imprimen todos los datos en su respectiva posición de memoria almacenada.