

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: proyecto 1 No: R.1

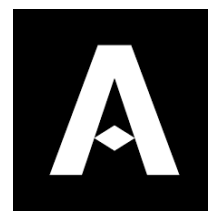
Fecha propuesta: viernes 1 de junio de 2022 Fecha de Entrega: viernes 10 de junio de 2022

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>
#include<conio.h>
using namespace std;

int main()
{
    cout << "____The Raven____" << endl;

    cout << "Eres una persona de la clase media que se dedica a trabajar todo el dia\n" << endl;
    cout << "por la cantidad de paga mas minima.\n" << endl << endl;
    cout << "En la calle encuentras una 9mm, de capacidad de 9 bullets en el magazine" << endl;
    // RECOGER-----
    int recoger;
    cout << "[1] recoger arma\n" << "[2] call 911" << endl;
    cin >> recoger;
    system("pause"); cout << endl << endl;
    system("CLS");
    //-----
    if (recoger == 1)
    {
        cout << "has recojido la 9mm" << endl;

        system("pause"); cout << endl << endl;
        system("CLS");

        cout << "piensas que podrias hacer con tal arma\n" << "se creativo" << endl;
        // CREATIVO -----
        int creativo;
        cout << "[1] Asaltar un banco\n" << "[2] Matar a los que te rodean" << endl;
        cin >> creativo;

        system("pause"); cout << endl << endl;
```

```
system("CIS");
//-----
if (creativo == 1)
{
cout << "Has escogido asaltar un banco" << endl;

system("pause"); cout << endl << endl;
system("CIS");

cout << "Asaltas un HSBC. Te estan poniendo el dinero en bolsas." << endl;
cout << "Una viejita te empieza a insultar, Te vas a dejar?" << endl;
int viejita;
cout << "[1] disparas a la viejita y la matas\n" << "[2] amarras a la viejita" << endl;
cin >> viejita;
if (viejita == 1)
{
cout << "te pasas mataste a una viejita" << endl;

system("pause"); cout << endl << endl;
system("CIS");

cout << "como disparaste el balazo se escucho, llega la policia y te arresta" << endl;
cout << "FIN" << endl;
return 0;

}
if (viejita == 2)
{
cout<<"la has amarrado"<<endl;

system("pause"); cout << endl << endl;
system("CIS");

cout << "juntas el dinero y te vas con 2 millones de dolares en tus manos" << endl;
cout << "eres millonario ahora y vives una vida de lujos" << endl;
cout << "pero pobre viejita" << endl;
cout << "FIN" << endl;
return 0;

}

}

if (creativo == 2)
{
```

```
cout << " has decidido matar a los que te rodean" << endl;

system("pause"); cout << endl << endl;
system("CIS");

cout << "entras a una escuela con tu arma, comienzas a disparar a todo el mundo" << endl;
cout << "a los que nos los amarras y los y piensas torturarlos" << endl;
cout << "llega una tercera persona, te ve, que decides hacer" << endl;

system("pause"); cout << endl << endl;
system("CIS");

int hacer;
cout << "[1] dejarla ir\n" << "[2] matarla" << endl;
cin>> hacer;
if (hacer == 1)
{
cout << "la dejaste ir y llamo al 911" << endl;
cout << "la policia llega, te dispara y mueres" << endl;
cout << "FIN" << endl;
return 0;
}
if (hacer == 2)
{
cout << "la mataste, no hay riesgo que te reporte" << endl;

system("pause"); cout << endl << endl;
system("CIS");

cout << "al final todos mueren y te vas con una gran sonrisa" << endl;
cout << "FIN" << endl;
return 0;

}

}

}

}
if (recoger == 2)
{
cout << "Eres muy cobarde" << endl;

system("pause"); cout << endl << endl;
system("CIS");
```

```
cout << "llamas a la policia para que la recoja" << endl;  
cout << "la policia llega y te lo agradece" << endl;
```

```
system("pause"); cout << endl << endl;  
system("CLS");
```

```
cout << "al final te quedaste como empezaste, sin nada y pobre" << endl;  
cout << "FIN" << endl;  
return 0;
```

```
}
```

```
}
```

Observaciones

Se desarrolla la historia, se hacen variables y conforme a las variables utilizando sentencias if se le atribuye los diferentes caminos por medio del valor de la variable y de la decisión del usuario, el usuario recorre toda la historia hasta el punto donde llega un final de varios finales.

Conclusiones

Utilizando sentencias if se atribuyen diferentes caminos donde la historia se desarrolla