

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 2 No: R.1

Fecha propuesta: viernes 10 de junio de 2022 Fecha de Entrega: miercoles 8 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

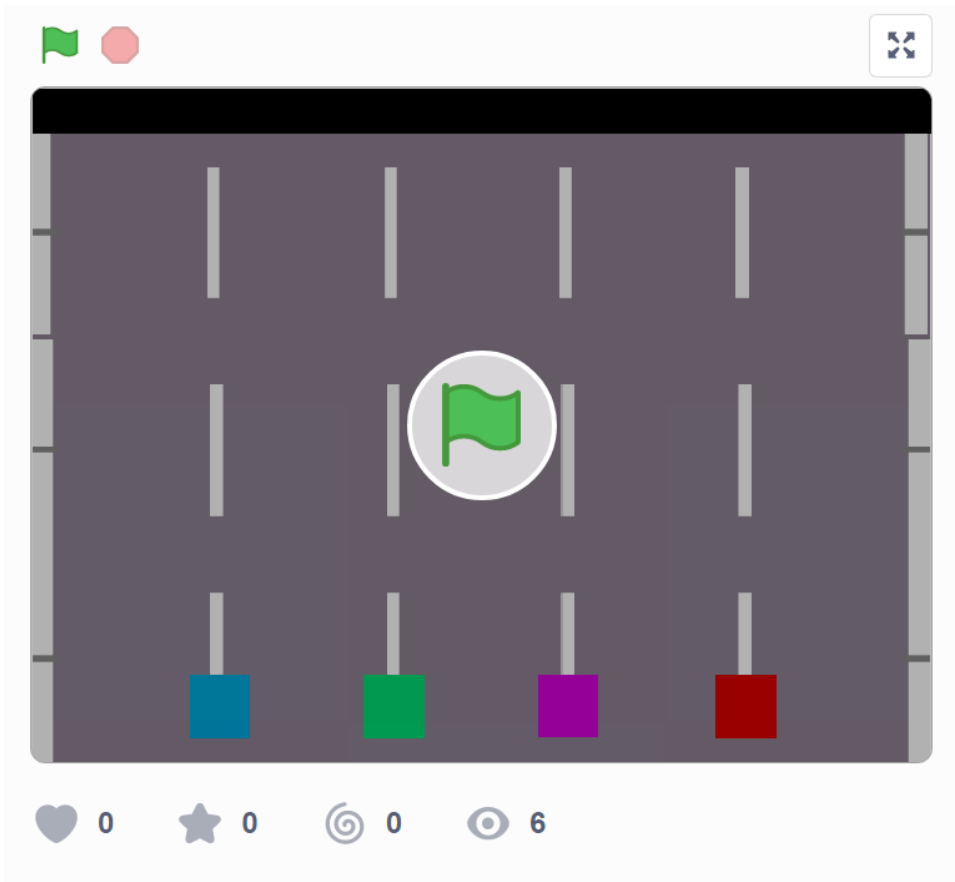
Firma del alumno (a)

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.)                               |      |

|                             |  |   |  |  |
|-----------------------------|--|---|--|--|
| <i>Bibliografía.</i>        | 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.) |  |
| <i>Fuentes de consulta.</i> | 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 (os) tema (s) tratado (s) (.4pts.)                                       |  |

<https://scratch.mit.edu/projects/697648920/>



Intrucciones

The goal:

Nombre:  
Práctica:

No. R-1  
Página 2

Press the button AS FAST AS YOU CAN accordingly with the player you selected. Finish the race before others.

|                 |            |
|-----------------|------------|
| Player 1: Blue  | Button: 1  |
| Player 2: Green | Button : A |
| Player 3: Pink  | Button: L  |
| Player 4: Red   | Button: 0  |

Notas:

Press a button, your player advance.  
Good luck!  
Made by Vamprock,(me).

## Observaciones

**El juego básicamente es de carreras de 2 a 4 jugadores donde el primero que llegue a la meta, gana. Cuando uno llega a la meta se acumulan 100 puntos y la meta cambia de color a el jugador ganador**

## Conclusiones

Se desarrolla el código en code blocks donde básicamente es simple código, se establecen variables, cada vez que el jugador presiona su tecla avanza 1 vez y se le concede un punto hasta que tenga los 100 puntos y llega a la meta gana. La geometría fue indispensable en este juego ya que los jugadores avanzan hacia arriba se tuvo que modificar la posición de ya Y bloquear la X.