

# Fizz Buzz

`Fizz Buzz` es una pregunta clásica de entrevista de desarrollador que se hace o se menciona con tanta frecuencia durante tanto tiempo que es casi un cliché.

Aunque este desafío parecerá muy simplista para aquellos con algo de experiencia en codificación, está diseñado para descartar al 99,5 % de los candidatos a trabajos de programación que no pueden usar creativamente sus conocimientos de codificación para resolver problemas simples.

Escriba un programa `fizzbuzz.cpp` que genere números del `1` al `100`.

Pero para los múltiplos de `3`, imprime `Fizz` en lugar del número y para los múltiplos de `5`, imprime `Buzz`. Para números que son múltiplos de `3` y `5`, se imprime `FizzBuzz`.

## Ejemplo

```
1
2
Fizz
4
Buzz
Fizz
7
8
Fizz
Buzz
11
Fizz
13
14
FizzBuzz
16
17
Fizz
19
Buzz
...
97
98
```

Fizz

Buzz

# Harry Potter!

## Prueba del Sombrero Seleccionador de Harry Potter

```
"Hace mil años o más,  
Cuando estaba recién cosido,  
Vivían cuatro magos de renombre,  
Cuyos nombres aún son bien conocidos".
```

¡El Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería te da la bienvenida! Los estudiantes de primer año deben pasar por la Ceremonia de Selección anual.

El sombrero seleccionador es un sombrero parlante en Hogwarts que determina mágicamente a cuál de las cuatro casas escolares pertenece cada nuevo estudiante:

- gryffindor
- hufflepuff
- ravenclaw
- slytherin

¡Escriba un programa `sombrero_magico.cpp` que le haga algunas preguntas al usuario y lo coloque en una de las cuatro casas según sus respuestas!

## Requerimientos

1. Cada vez que el examinador nacido de muggles responde una pregunta, debe recibir puntos para una o más casas. Por tanto, necesitaremos cuatro variables (una para cada casa) en donde se acumulara el puntaje dependiendo de la respuesta!
2. Se debe tener al menos cuatro preguntas en el cuestionario.
3. Se debe declarar otras cuatro variables `int` para almacenar cada una de sus respuestas a las cuatro preguntas del cuestionario.
4. Cada vez que el usuario inicie el quiz su programa debe mostrar un mensaje de bienvenida! `Bienvenido, el quiz del sombrero magico comienza!!`.
5. Luego, se debe mostrar la primer pregunta del cuestionario. Por ejemplo,

```
P1) Cuando esté muerto, quiero que la gente me recuerde como:
```

- 1) El Bien
- 2) El Grande

3) El Sabio

4) El audaz

6. Recuerde, que debe guardar cada respuesta del usuario en una variable distinta.
7. Si la respuesta es `answer == 1` se aumenta un punto a `hufflepuff`. Si la respuesta es `answer == 2` se debe aumentar un punto a `slytherin`. Si la respuesta es `answer == 3` se debe aumentar un punto a `ravenclaw`. Finalmente, `answer == 4` se debe aumentar un punto a `gryffindor`.
8. En caso de recibir una respuesta que no esta dentro de las opciones se debe mostrar:  
`Entrada incorrecta`.
9. Luego, se le hace al usuario al menos 4 preguntas distintas para determinar a que casa corresponde!
10. ¡Ahora tenemos que averiguar cuál de las cuatro casas tiene la respuesta más alta! Necesitaremos otra variable llamada `max` que comience en 0 y una cadena vacía con:

```
std::string house;
```

11. Luego, encuentre que casa tiene el mayor puntaje. Y muestre al participante que casa le toco! Por ejemplo:

```
Gryffindor!!!!
```