

# Ejercicio

Crear una aventura de texto en C++ con alguna historia que elijas.

¡Puedes elegir el tema que quieras! Algunas posibles ideas incluyen:

- Un libro de fantasía que te encante
- Tu programa de televisión favorito
- Una película divertida
- Un misterio
- Un show de juegos
- Una historia inventada por ti

## Requerimientos

1. Su programa debe tener una historia con:
  - Un principio
  - Al menos cuatro finales posibles
  - Trazar un mapa de sus ideas en papel o algún software y dibujar sus posibles ramas antes de comenzar a codificar
  - Presentar un pseudo-código o diagrama de flujo de su versión final
2. En cada etapa el usuario debe elegir qué hacer a continuación. En cada punto de elección, el programa debe (Su programa debe manejar las opciones del usuario usando lógica condicional. Use declaraciones `if/else if` y cambie las declaraciones donde lo considere adecuado):
  - Dar al usuario al menos tres opciones
  - Aceptar la entrada del usuario
  - Tenga en cuenta que no todas las ramas de la historia necesitan su propio final; también puede agregar algo y luego volver a conectarse con otra historia.
3. Su programa debe incorporar al menos dos tipos de bucle:
  - Para validar la entrada del usuario (por ejemplo, verifique si el usuario ingresó algo diferente a sus opciones enumeradas y luego enumere las opciones nuevamente)
  - Para darle al usuario múltiples oportunidades de elegir un resultado específico (por ejemplo, darle al usuario tres oportunidades de elegir una opción que no lo mate, que ataque a un enemigo y le vaya restando vida al enemigo, que investigue una escena de crimen muchas veces hasta encontrar la pista, etc)
  - Para continuar la aventura hasta que el usuario haga una elección particular, o termine de realizar una acción que requiera múltiples intentos.

4. Cuando su usuario llegue a un final dele un mensaje de despedida, use `return 0;` para salir de la función `main()` y finalizar el programa.
5. Recuerde agregar comentarios a su código para una mejor comprensión.

## Entregables

Debe entregar lo siguiente:

- Su mapa de ideas en papel o un software especializado
- Su pseudo-código o diagrama de flujo de la idea final
- Su código en el siguiente formato, `nombre-apellido-practica.cpp` . Por ejemplo, `jose-jesus-cabrera-practica.cpp`

Asegurese de cumplir con todos los requerimientos del documento. Esto es para su practica y juntar todos los conocimientos avanzados hasta la fecha.