ESPACIO CURRICULAR: PROGRAMACIÓN III

CURSO: QUINTO

DOCENTE: ADRIANA BIGOTTI

ESTUDIANTES: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Fecha: 06-05-2024

**ACTIVIDAD EVALUATIVA**

***Objetivos:***

* Recuperar los conceptos de datos, tipos de datos y variables, contadores y acumuladores, operadores y expresiones.
* Resolver una situación problemática utilizando las estructuras necesarias.

***Aprendizajes a evaluar:***

* Recuperación del concepto de dato, tipo de dato, variable, contadores y acumuladores.
* Recuperación de los tipos de operadores, expresiones y su uso en estructuras.
* Recuperación del concepto de la estructura condicional, definición de la condición y sus posibles alternativas de respuestas.
* Recuperación del concepto de **ciclo** (en cualquiera de sus modalidades for, while), y partes que lo componen.

***Criterios de evaluación:***

* Utilizar las diferentes herramientas del paradigma estructurado en la resolución de una situación problemática dada.

***Instrumento de evaluación:***

* Resolución de situaciones problemáticas en lenguaje de programación Python, en el IDLE de Python.

**Actividad: Juego de las preguntas**

Crea un juego de 10 preguntas con conceptos sobre el Lenguaje de Programación Python vistos durante este año. Las respuestas deben ser de opciones múltiples.

El programa debe:

* 1. Dar la bienvenida
  2. Pedir el nombre y saludar.
  3. Deben aparecer las preguntas de a una, con dos (2) opciones de respuestas: A – B o V – F

**Ejemplo (y pueden incluirla entre las preguntas)**

**print (“¿Python es un lenguaje de programación compilado?  a - Si / b - No")  
        resp = input ("Ingrese la respuesta:")     
        if resp == “b”:  
            print ("Respuesta correcta!")  
            correctas += 1  
        else:  
            print ("Respuesta incorrecta!")**

**print ("Python es un lenguaje interpretado”)  
            incorrectas += 1**

* 1. Recibir la respuesta y evaluar si es correcta. Si es incorrecta, debe mostrar una retroalimentación.
  2. Al final debe arrojar la cantidad de preguntas correctas y la cantidad erróneas.
  3. De acuerdo a la cantidad de respuestas correctas, el programa debe determinar el nivel de conocimientos alcanzados sobre el Python, según la siguiente clasificación:

Entre 8 y 10: “<nombre> tienes bastantes conocimientos sobre Python, te felicito!!

entre 4 y 7: “<nombre> conoces algo de Python”

menos de 4: “<nombre> DEBES ESTUDIAR MÁS!!!”

**OPCIONAL:**

Permite que el juego se ejecute una N cantidad de veces, donde N debe ser un número elegido por el usuario.