

Certamen 1 ICI2: Lenguajes de programación

Alonso Diaz Candia

Mayo 2024

En el aula usted encontrara un archivo json llamado **clash_royale.json** y un archivo python llamado **certamen1.py** el cual carga el archivo json en una variable llamada datos.

Puntos a evaluar

1. Cuente cuantos **espacios** hay en los nombres de las cartas. (10 puntos)
2. **rarity** hace referencia a la frecuencia de la carta, usando dicho parámetro cuente cuantas cartas de cada frecuencia se encuentran dentro del archivo. (20 puntos)
3. Determine cuantas cartas son capaces de mega evolucionar. (30 puntos)
4. Cree una función capaz de generar una carta aleatoria que reciba como entrada el nombre de la carta, dicho nombre debe ser solicitado antes de llamar a la función al usuario. Los datos de tipo numerico deben ser coherentes con el resto de las cartas (un aproximado esta bien). Omita el parámetro **iconUrls**. La rareza y el maxlevel no tienen relación en este punto. (40 puntos)
5. **BONUS** Genere un nombre aleatorio para la carta creada en el punto 4. (20 puntos)

Su respuesta debe estar en un archivo python cuyo nombre del archivo es su primer nombre en minúscula seguido de un guión bajo y sus apellidos tambien separados por un guión bajo, de esta forma: **alonso_diaz_candia.py**

Ejemplo punto 4

```
{'name': 'Super USM Duende',  
'id': 28008304,  
'maxLevel': 9,  
'elixirCost': 3,  
'rarity': 'epic'}
```