EVALUACION N°3 EXPERIENCIA 3

FORMA C

EVALUACIÓN (TIPO : EJECUCIÓN PRÁCTICA)

Relevancia 25%

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PGY1121** | **PROGRAMACIÓN DE**  **ALGORITMOS** | **PROFESOR:** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| NOMBRE |  | SECCIÓN |  |
| RUT |  | FECHA |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **PUNTAJES Y NOTA / ESCALA DE EXIGENCIA (60%)** | | |  |
| PUNTAJE MÁXIMO APROBACIÓN: 84 | NOTA: 7.0 | PUNTAJE OBTENIDO |  |
| PUNTAJE MÍNIMO APROBACIÓN: 50 | NOTA: 4.0 | NOTA |  |

INSTRUCCIONES GENERALES:

|  |
| --- |
| El estudiante deberá construir programas en python de acuerdo con las instrucciones necesarias que den solución al requerimiento del cliente, integrando la competencia de empleabilidad de **Resolución de Problemas N1,** lo cual considera:   * Utiliza variables para almacenar los distintos tipos de datos. * Aplica las expresiones aritméticas, relacionales y lógicas para dar solución al problema planteado. * Programa las estructuras de control para validar las restricciones planteadas por el cliente. * Programa las estructuras de repetición que permitan reutilizar código dando solución a la funcionalidad requerida. * Utiliza ciclos de repetición para la creación de menú con opción de salida cumpliendo los requerimientos del usuario. * Utiliza contadores, acumuladores y flag que permitan obtener los resultados requeridos. |

**ENUNCIADOS**

1. Hasta la heladería “Santa Inés”, llegan muchas familias a comprar helados. Se requiere un programa para automatizar la venta de helados a los clientes que van llegando al lugar, según el tipo de helado que desean consumir cada integrante de la familia. Las tarifas son las siguientes:

|  |  |
| --- | --- |
| Tipo de Helado | Valor |
| Cono Artesanal Simple | $1.000 |
| Cono Artesanal Doble | $1.800 |
| Vasito para niños | $800 |

Desarrolle un programa en Python, que permita determinar el total a pagar por cada familia que llega a comprar. Por ejemplo, una familia de 3 personas elige un helado artesanal simple, uno doble y un vasito, deberá pagar un total de $3.600.

El programa debe mostrar la siguiente información de salida:

Helados de la familia

-----------------------------------------

Artesanal simple: $1000

Artesanal doble: $1800

Vasito: $800

----------------------------------------

Total a pagar: $3600

Se deben validar que la cantidad de personas que componen cada familia no sea un número negativo y no contenga letras.

1. Escribir un programa en el que se pregunte al usuario por una frase y luego el programa muestre por pantalla el número de palabras que componen la frase. Utilice ciclos.
2. Escribir un programa que permita trasladar por la pantalla un “OVNI” dibujado con caracteres simples “()-----<>----()” pida al usuario un número entero y traslade por la pantalla el objeto volador solamente de forma horizontal. Utilice ciclos y valide que el límite de trayectoria es entre 1 y 80.

**Entrega:**

Para la entrega debe comprimir en un archivo .zip los archivos .py con el siguiente nombre: **nombreAlumno\_PGY1121\_SECCION**

Ejemplo: **JuanPerez\_PGY1121\_003D**

Rúbrica: Evaluación 3

|  |  |
| --- | --- |
| **PGY1121** | **Programación de Algoritmos** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| NOMBRE |  | SECCIÓN |  |
| FECHA |  | NOTA |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Sigla** | **Leyenda** | **% logro** | **Puntos** |
| EL | EXCELENTE LOGRO | 100% | 7 |
| CL | COMPLETAMENTE LOGRADO | 80% | 6 |
| L | LOGRADO | 60% | 4 |
| PL | PARCIALMENTE LOGRADO | 30% | 2 |
| NL | NO LOGRADO | 0% | 0 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Indicador de logro** | **EL**  **100%** | **CL**  **80%** | **L**  **60%** | **PL**  **30%** | **NL**  **0%** |
| **Pregunta 1** | | | | | |
| 1. Valida los datos de entrada necesarios para dar solución al problema |  |  |  |  |  |
| 2. Utiliza sentencias condicionales para dar solución al problema |  |  |  |  |  |
| 3. Utiliza sentencias de repetición para dar solución al problema |  |  |  |  |  |
| 4. Utiliza variables, banderas, contadores o acumuladores que permitan obtener los resultados esperados |  |  |  |  |  |
| 5. Muestra el resultado esperado |  |  |  |  |  |
| **Pregunta 2** | | | | | |
| 6. Utiliza sentencias condicionales para dar solución al problema |  |  |  |  |  |
| 7. Utiliza sentencias de repetición para dar solución al problema |  |  |  |  |  |
| 8. Utiliza contadores y muestra el resultado esperado |  |  |  |  |  |
| **Pregunta 3** | | | | | |
| 9. Valida los datos de entrada necesarios para dar solución al problema |  |  |  |  |  |
| 10. Utiliza sentencias de repetición para dar solución al problema |  |  |  |  |  |
| 11. Muestra el resultado esperado |  |  |  |  |  |
| **Resolución de problemas N1** | | | | | |
| 12. Aplica un método lógico en la resolución del problema | Aplica un método lógico en la resolución del problema | Aplica algunos pasos definidos en la resolución del problema, que son progresivos y se relacionan entre si, sin abarcar el problema completo | Aplica algunos pasos del método estableciendo relaciones entre algunos de ellos | Aplica algunos pasos de un método lógico en la resolución del problema, pero no relacionados entre sí. | No aplica un método lógico en la resolución del problema |

ESCALA DE NOTAS

