**Preguntas Ahorcado**

1. Es un lenguaje de código abierto interpretado y multiparadigma, su creador fue Guido van Rossum y fue publicado en alt.sources el 20 de febrero del año 1991. **Python**
2. Es una función que nos da la capacidad de combinar texto con variables en python**. Print**
3. Son comúnmente llamados listas y tienen la particularidad de ser una colección ordenada de cualquier tipo de dato. **Vectores**
4. Es un conjunto ordenado de operaciones sistemáticas, las cuales nos permiten encontrar una solución a cualquier tipo de problema que tengamos que solucionar. **Algoritmo**
5. Son un conjunto de arreglos formados por filas y columnas, formando la forma de una especie de rectángulo bidimensional especializado en la contención de datos. **Matrices**
6. Son un conjunto de sentencias de código que se ejecutan repetidas veces dependiendo de si la condición asignada es verdadera o falsa. **Bucles**
7. Es una sentencia de código o un grupo de instrucciones que se ejecutaran dependiendo de si se cumple una condición o no. **Condicional**
8. Es un espacio en memoria que contiene un nombre simbólico para referirse a dicho espacio, aquel espacio puede tanto contener información como también no contenerla. **Variable**
9. Es una sección o conjunto de código que tiene la capacidad de devolver un valor y de realizar una acción sobre otras líneas de código. **Función**
10. Es una tarea que puede ser ejecutada al mismo tiempo que otra tarea también esta siendo ejecutada. **Hilo**
11. Es un tipo de datos que nos permite agrupar una sola unidad o espacio en memoria diversos tipos de variables, comúnmente se agrupan varios tipos de datos. **Tupla**
12. Es una técnica en la programación a objeto que tiene la capacidad de poder ocultar código a otras clases, es decir, los datos solo podrán ser modificados por medio de operaciones definidas para dicho objeto. **Encapsulamiento**
13. Es una función que referencia a lugares dentro de una cadena de caracteres mediante llaves para su ubicación dentro de la cadena en Python. **Format**
14. Es la técnica conocida en la programación a objetos y es como la capacidad de actuar o tomar más de una forma, además se centra en el comportamiento que puede tomar un conjunto de código. **Polimorfismo**
15. Es una librería de Python que se especializa en el cálculo numérico y el análisis de datos de una manera versátil, usualmente es utilizada cuando trabajamos con muchos datos. **Numpy**