

EVALUACIÓN – UNIDAD 2

OBJETIVO

Crear programas utilizando Python para resolver problemáticas planteadas.

INDICACIONES

Para elaborar esta actividad, siga los siguientes pasos:

1. Cree una carpeta con el siguiente formato Nombre_Apellido.
2. Guarde su código con el nombre “Ejercicio_número.py” para cada ejercicio.

FORMATO DE ENTREGA

Comprima la carpeta creada con todo el código guardado y cárguela en respuesta a esta actividad.

Ejercicio 1:

Crear un algoritmo que solicite al usuario ingresar un número, una vez ingresado el número, el programa debe mostrar un mensaje al usuario indicando si el número es par o impar. **(Debe usar if)**. El resultado puede ser similar al siguiente:

```
Ingrese un número: 5
El número ingresado es impar
```

Ejercicio 2:

Crear un algoritmo que le permita al usuario ingresar un número entero y mostrar la tabla de multiplicar del 1 al 10 de ese número. **(Debe usar for)**. El resultado puede ser similar al siguiente:

```
Ingrese un número entero para mostrar su tabla de multiplicar del 1 al 10: 5
Mostrando la tabla de multiplicar del 1 al 10 del número 5
5 x 1 = 5
5 x 2 = 10
5 x 3 = 15
5 x 4 = 20
5 x 5 = 25
5 x 6 = 30
5 x 7 = 35
5 x 8 = 40
5 x 9 = 45
5 x 10 = 50
```

Ejercicio 3:

Crear un algoritmo que solicite al usuario ingresar una palabra específica, si la palabra ingresada no es la indicada, debe entrar en un bucle y volver a pedir dicha palabra hasta que lo haga, una vez que el usuario salga del bucle debe mostrar un mensaje indicando cuántas veces ha ingresado la palabra incorrecta. **(Debe usar while)**. El resultado puede ser similar al siguiente:

```
Ingrese la palabra gato: no quiero
Palabra no válida, por favor ingrese la palabra gato: perro
Palabra no válida, por favor ingrese la palabra gato: gatito
Palabra no válida, por favor ingrese la palabra gato: gato
¡Usted ha ingresado la palabra incorrecta 3 veces!
```

Ejercicio 4

Crear una función llamada suma que le permita al usuario saber el resultado de la suma de 2 números ingresados. **(Debe usar una Función que reciba 2 argumentos y Return para devolver el valor resultante)**. El resultado puede ser similar al siguiente:

```
Ingrese el primer valor: 5
Ingrese el segundo valor: 9
El resultado de la suma de los valores ingresados es: 14.0
```

Ejercicio 5

Crear una función llamada saludo que le permita al usuario ingresar un nombre y finalmente mostrar un saludo para ese nombre. **(Debe usar una Función que no reciba argumentos)**. El resultado puede ser similar al siguiente:

```
Ingresas tu nombre: Harry Potter
Hola Harry Potter un gusto :)
```

Ejercicio 6

Mostrar un menú con tres opciones: 1- comenzar programa, 2- imprimir listado, 3-finalizar programa. A continuación, el usuario debe poder seleccionar una opción (1, 2 ó 3). Si elige una opción incorrecta, informarle del error. El menú se debe volver a mostrar luego de ejecutada cada opción, permitiendo volver a elegir. Si elige las opciones 1 ó 2 se imprimirá un texto. Si elige la opción 3, se interrumpirá la impresión del menú y el programa finalizará.

```
Opción 1 - comenzar programa
Opción 2 - imprimir listado
Opción 3 - finalizar programa
Opción elegida: 1
¡Comenzamos!
Opción 1 - comenzar programa
Opción 2 - imprimir listado
Opción 3 - finalizar programa
Opción elegida: 3
Hasta la próxima
```

Criterios de evaluación	Categoría			
	Excelente	Bueno	En proceso	Insuficiente
	20	10	5	0
Ejercicio 1: Crear un algoritmo que solicite al usuario ingresar un número, una vez ingresado el número, el programa debe mostrar un mensaje al usuario indicando si el número es par o impar. (Debe usar if).	Crea el algoritmo solicitado de manera correcta utilizando la estructura de control solicitada.	Crea el algoritmo solicitado con fallas, pero utilizando la estructura de control solicitada.	Crea el algoritmo de manera correcta, pero sin utilizar la estructura de control solicitada.	No logra crear el algoritmo solicitado.
Ejercicio 2: Crear un algoritmo que le permita al usuario ingresar un número entero y mostrar la tabla de multiplicar del 1 al 10 de ese número. (Debe usar for).	Crea el algoritmo solicitado de manera correcta utilizando la estructura de control solicitada.	Crea el algoritmo solicitado con fallas, pero utilizando la estructura de control solicitada.	Crea el algoritmo de manera correcta, pero sin utilizar la estructura de control solicitada.	No logra crear el algoritmo solicitado.
Ejercicio 3: Crear un algoritmo que solicite al usuario ingresar una palabra específica, si la palabra ingresada no es la indicada, debe entrar en un bucle y volver a pedir dicha palabra hasta que lo haga, una vez que el usuario salga del bucle debe mostrar un mensaje indicando cuántas veces ha ingresado la palabra incorrecta. (Debe usar while).	Crea el algoritmo solicitado de manera correcta utilizando la estructura de control solicitada.	Crea el algoritmo solicitado con fallas, pero utilizando la estructura de control solicitada.dicho framework.	Crea el algoritmo de manera correcta, pero sin utilizar la estructura de control solicitada.	No logra crear el algoritmo solicitado.
Ejercicio 4: Crear una función llamada suma que le permita al usuario saber el resultado de la suma de 2 números ingresados. (Debe usar una Función que reciba 2 argumentos y Return para devolver el valor resultante)	Crea correctamente la función solicitada con todos los parámetros solicitados.	Crea correctamente la función solicitada sin todos los parámetros solicitados.	Crea un algoritmo que realice lo solicitado sin usar funciones.	No logra crear el algoritmo solicitado.
Ejercicio 5: Crear una función llamada saludo que le permita al usuario ingresar un nombre y finalmente mostrar un saludo para ese nombre. (Debe usar una Función que no reciba argumentos).	Crea correctamente la función solicitada con todos los parámetros solicitados.	Crea correctamente la función solicitada sin todos los parámetros solicitados.	Crea un algoritmo que realice lo solicitado sin usar funciones.	No logra crear el algoritmo solicitado.
Ejercicio 6: Mostrar un menú con tres opciones: 1-comenzar programa, 2- imprimir listado, 3-finalizar programa. A continuación, el usuario debe poder seleccionar una opción (1, 2 ó 3). Si elige una opción incorrecta, informarle del error. El menú se debe volver a mostrar luego de ejecutada cada opción, permitiendo volver a elegir. Si elige las opciones 1 ó 2 se imprimirá un texto. Si elige la opción 3, se	Crea el algoritmo solicitado de manera correcta utilizando la estructura de control solicitada.	Crea el algoritmo solicitado con fallas, pero utilizando la estructura de control	Crea el algoritmo de manera correcta, pero sin utilizar la estructura de control solicitada.	No logra crear el algoritmo solicitado.

interrumpirá la impresión del menú y el programa finalizará. (Debe usar while if elif else).				
Puntaje por categoría:				
Puntaje extra por actividades en clase:				
Puntaje total:				

Conversión de puntaje a notas con el 60% de exigencia

Puntaje	Nota
0	1.0
5	1.3
10	1.5
15	1.8
20	2.0
25	2.3
30	2.5
35	2.8
40	3.0
45	3.3
50	3.5
55	3.8

Puntaje	Nota
60	4.0
65	4.4
70	4.8
75	5.1
80	5.5
85	5.9
90	6.3
95	6.6
100	7.0