



Universidad Autónoma de Baja California

Facultad de Ingeniería Arquitectura y Diseño

Ingeniero en computación Ingeniero en Software y tecnologías emergentes

Materia: Lenguaje de programación Phyton / Clave 36276

Alumno: Christian Cárdenas Quiroz.

Matrícula: 369196.

Maestro: Pedro Núñez Yépiz.

Actividad No.8.

Tema – Unidad: FOR y LISTAS, RANGE, RANDOM.

Ensenada Baja California 02 de abril del 2023



Universidad Autónoma de Baja California

Facultad de Ingeniería Arquitectura y Diseño

1. INTRODUCCIÓN

El bucle "for" se utiliza para recorrer los elementos de un objeto iterable (lista, tupla, conjunto, diccionario, ...) y ejecutar un bloque de código. En cada paso de la iteración se tiene en cuenta a un único elemento del objeto iterable, sobre el cuál se pueden aplicar una serie de operaciones. Esto quiere decir que el código que coloquemos dentro del for se repetirá el número de veces que nosotros le indiquemos, o en otro caso, que no se sepa exactamente el número de veces que se repetirá, por lo que sería un ciclo indeterminado (como se vio en estructurada). Las listas al igual que en C, se utilizan para almacenar código y darle una mejor estructura a nuestro código, esto para tener todo organizado y mostrar una mejor limpieza y no confundirnos con lo que estemos programando, viendo por separado las acciones que se ejecutan en el código. El "Random" en Python es una librería que nos permite utilizar código para poner valores pseudoaleatorios.

2. COMPETENCIA

Se trabajarán los códigos con el ciclo "for" además de usar listas para organizar mejor el código, y a su vez utilizaremos diversas librerías externas que se tendrán que importar como lo es el Random.

3. FUNDAMENTOS

La práctica consistió en utilizar el ciclo "for" y el manejo de listas con funciones, además de colocar los try y validar los programas.

4. PROCEDIMIENTO

1.- Programa en Python que genere un número entre el 1 y 10 (no visible) preguntarle al usuario que número cree que generó la computadora, el usuario tendrá 3 oportunidades de adivinar. Decir si adivino o si falló en sus 3 intentos.

NOTA: 100% VALIDADO (usar función para validar números)

NOTA2: El usuario podrá jugar cuantas veces lo desee, al final del juego desplegar cantidad de ganados y perdidos

2.- El juego Busca Número muestra una lista de 10 números, sin mostrar su contenido, Al usuario se le muestra un número que se generó aleatoriamente y el usuario tendrá 3 intentos de adivinar en qué índice del arreglo se encuentra.

El usuario recibirá un mensaje que diga GANASTE, PERDISTE, TIENES UN NUEVO INTENTO

El usuario podrá jugar cuantas veces lo desee.

NOTA: La lista se deberá llenar con números aleatorios del 1 al 10 no repetidos.

(Hacer una función que regrese la lista con los 10 números sin repetir)



Universidad Autónoma de Baja California

Facultad de Ingeniería Arquitectura y Diseño

5. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Sigo sin acostumbrarme a Python, me quedo con C, pero igual es interesante el manejo que se le dan a las listas, se nota la gran diferencia que hay entre los programas, la forma de usar el “for” es un tanto más compleja aquí, al menos eso es lo que siento debido a que no me estoy llevando muy bien con este lenguaje.

6. ANEXOS

Capturas de los programas en ejecución: [CCQ PY A08](#)

7. REFERENCIAS

[1] Juan José Lozano Gómez, 2018-2022, for en Python – El bucle for en Python: estructura y ejemplos.