

UNIVERSIDAD DOCTOR ANDRÉS BELLO

Regional Chalatenango



FACULTAD:

Tecnología e innovación

CARRERA:

Ing. En Sistemas y Computación

ASIGNATURA:

“Fundamentos de Programación”

GUIA DE APRENDIZAJE DE UNIDAD III:

TEMA:

“Introducción a los arrays”

DOCENTE:

Ing. Jonathan Carballo

FECHA:

Chalatenango, 25 de abril de 2023.

Objetivos de aprendizaje

1. Diseñar un programa en Python, desarrolle el programa utilizando los conocimientos adquiridos en clases.
2. Conocer los arrays.
3. Aprender de los arrays.

Instrucciones

El presente documento tiene como fin que el estudiante pueda mejorar sus habilidades en el desarrollo de programas en Python.

INDICACIONES:

- ☐ Carátula
- ☐ Los grupos formados se mantienen.
- ☐ Desarrolle los ejercicios asignados.
- ☐ Se entregará el archivo Python(.py) todos los integrantes del grupo lo enviarán
- ☐ Se entregará un archivo PDF(.pdf) con la caratula
 - o Esto lo deberán enviar todos los integrantes del grupo (por control de actividad asíncrona en Moodle).
- ☐ Asegurarse antes de enviar el programa.
 - o Que sea el correcto.
 - o Que no tenga errores.
 - o Haga lo indicado.

DESARROLLO DE PRÁCTICA:

Este programa en Python debe tener los siguientes elementos

1. Datos:
 - ✓ Debe mostrar mensajes indicando lo que se está haciendo.
 - ✓ Defina comentarios en todos los puntos para indicar al programador que proceso ejecuta el programa.
 - ✓ Los datos que defina el grupo para cada proceso que tienen que ejecutar en el programa.
 - ✓ Para toda operación definir el resultado con un mensaje indicando.
 - ✓ Mostrar un mensaje que la ejecución de programa ha terminado.
2. Lógica:
 - ✓ Se solicita crear un programa que permita ejecutar mediante una función, este deberá preguntar al usuario si quiere ejecutar el programa.
 - ✓ La función debe de tener una arrays esta tendrá los nombres de los integrantes del grupo, mediante un for recorrerá los índices del arrays para luego mostrarlo como un menú estos datos se mostrarán uno de bajo del otro.
 - ✓ Luego se solicita que pida al usuario ingresar texto desde el teclado este dato a ingresar deberá ser el nombre de uno de los integrantes del grupo si el usuario se equivoca N número de veces indicárselo al usuario y lo devolverá a un paso previo.
 - ✓ Según el nombre ingresado mostrar los datos siguientes:
 - o Nombres
 - o Apellidos
 - o Sexo
 - o Edad
 - o Departamento
 - o Municipio
 - o Dirección

- ✓ Luego indicar que, si desea consultar otro dato de los integrantes, si su respuesta es no finalizar programa.

Nota: Trabajo subirlo a Moodle en el área asignada en la Actividad Asíncrona – Semana 13

-Nombre el documento de la siguiente manera:

actividadAsincrona – Semana13.py

actividadAsincrona – Semana13.pdf

La resolución de la guía deberá ser anexado en la actividad correspondiente, fecha de entrega el día 01/05/2023 a las 23:59.

Chalatenango, 25 de abril de 2023.