

LAB Asistente interactivo

Aplicar estructuras de control (condicionales y ciclos), junto con listas y diccionarios, para crear un asistente que pueda interactuar con el usuario, guardar información y realizar tareas básicas.

Parte 1. Inicio de sesión

Implementar validación de acceso con usuario y contraseña.

1. Define un usuario y una contraseña directamente en el código (hardcodeado).
2. Solicita al usuario ingresar sus credenciales.
3. Permite hasta tres intentos.
4. Si los datos son correctos, el programa continúa.
5. Si se superan los tres intentos fallidos, el programa se cierra mostrando un mensaje de acceso denegado.

Parte 2. Menú principal

Crear un menú interactivo que se repita hasta que el usuario decida salir.

1. Muestra opciones numeradas al usuario.
2. El usuario elige qué desea hacer (por ejemplo: ver información, agregar datos, eliminar datos, realizar cálculos, etc.).
3. Usa estructuras condicionales para ejecutar una acción distinta según la opción elegida.
4. Permite volver al menú principal después de cada acción.
5. Solo finaliza cuando el usuario selecciona la opción de “Salir”.

Parte 3. Gestión de información personal

Usar diccionarios para guardar, modificar o eliminar información.

1. Crea un diccionario con algunos datos básicos del usuario (nombre, edad, color favorito).
2. Permite al usuario:
 - Consultar los datos almacenados.
 - Agregar nueva información.
 - Eliminar algún dato existente.
3. Cada cambio debe verse reflejado inmediatamente en el diccionario.

4. Al mostrar los datos, recorre el diccionario para imprimir todas las claves y valores.

Parte 4. Interacciones dinámicas

Dar vida al asistente simulando una conversación b'asica.

1. Si el usuario escribe un saludo (“hola”, “buenas”...), el asistente responde aleatoriamente con un saludo distinto.
2. Si el usuario pregunta por algo que está en su perfil (ej“cuál es mi color favorito”), el asistente busca en el diccionario y responde con el valor correspondiente.
3. Si el usuario escribe algo que no entiende, el asistente responde con un mensaje genérico, tipo “no tengo información sobre eso aún”.
4. Utiliza repeticiones para mantener la conversación hasta que el usuario decida salir.