

Actividad: Creando Algoritmos con Python

Descripción

En esta actividad, pondrás en práctica tus conocimientos de Python resolviendo ejercicios divertidos. Para cada ejercicio, deberás escribir un programa que cumpla con la consigna y haga uso de los conceptos básicos de programación en Python.

Conceptos a utilizar

A lo largo de la actividad, aplicarás:

- **Operadores aritméticos** (+, -, *, /, %)
- **Operadores lógicos** (and, or, not)
- **Estructuras condicionales** (if, elif, else)
- **Ciclos** (for, while)
- **Estructuras de datos** (listas, diccionarios, tuplas)
- **Funciones y módulos básicos** (random, input, print)

Objetivo

El objetivo es que te diviertas mientras practicas la lógica de programación. Intenta resolver cada ejercicio usando las estructuras más adecuadas y experimenta con distintas soluciones. ¡Diviértete programando!

1. El Robot Parlanchín

Crea un programa que simule un robot que responde dependiendo de lo que el usuario escriba:

- Si el usuario escribe "Hola", el robot responde "¡Hola humano!"
- Si el usuario escribe "Adiós", el robot dice "¡Hasta luego, terrícola!"
- Si el usuario escribe otra cosa, responde "No entiendo, intenta de nuevo".

```
def robot_responde(mensaje):  
    if mensaje.lower() == "hola":  
        return "¡Hola humano!"  
    elif mensaje.lower() == "adiós":  
        return "¡Hasta luego, terrícola!"  
    else:  
        return "No entiendo, intenta de nuevo"
```

```
def main():
```

```
IA LSCA 802 SABATINO
```

```
print("¡Bienvenido al robot conversacional!")
while True:
    mensaje = input("Escribe un mensaje: ")
    if mensaje.lower() == "salir":
        break
    respuesta = robot_responde(mensaje)
    print("Robot: ", respuesta)

if __name__ == "__main__":
    main()
```

2. Piedra, Papel o Tijera

Escribe un programa que juegue piedra, papel o tijera contra el usuario. Usa `random.choice()` para que la computadora elija su jugada y `if, elif, else` para determinar quién gana.

```
import random

def juego_piedra_papel_tijera():
    opciones = ["piedra", "papel", "tijera"]
    computadora = random.choice(opciones)

    usuario = input("Escribe tu jugada (piedra, papel o tijera): ").lower()

    while usuario not in opciones:
        usuario = input("Jugada inválida. Escribe tu jugada (piedra, papel o tijera): ").lower()

    print(f"\nComputadora: {computadora}")
    print(f"Usuario: {usuario}\n")

    if usuario == computadora:
        print(f"Empate! Ambos eligieron {usuario}.")
    elif usuario == "piedra":
        if computadora == "tijera":
            print("Piedra aplasta tijera. ¡Ganaste!")
        else:
            print("Papel cubre piedra. ¡Perdiste!")
    elif usuario == "papel":
        if computadora == "piedra":
            print("Papel cubre piedra. ¡Ganaste!")
        else:
            print("Tijera corta papel. ¡Perdiste!")
    elif usuario == "tijera":
        if computadora == "papel":
            print("Tijera corta papel. ¡Ganaste!")
```

```
else:  
    print("Piedra aplasta tijera. ¡Perdiste!")
```

```
def main():  
    jugar_de_nuevo = "s"  
    while jugar_de_nuevo.lower() == "s":  
        juego_piedra_papel_tijera()  
        jugar_de_nuevo = input("¿Quieres jugar de nuevo? (s/n): ")  
    print("¡Hasta luego!")
```

```
if __name__ == "__main__":  
    main()
```

3. ¿Eres mayor de edad?

Solicita la edad del usuario y dile si puede entrar a un club nocturno:

- Menos de 18 años: "¡Lo siento, no puedes entrar! "
- Entre 18 y 21 años: "Puedes entrar, pero sin bebidas alcohólicas "
- Más de 21 años: "¡Bienvenido! "

```
def edad_para_entrar():  
    edad = int(input("¿Cuál es tu edad? "))  
  
    if edad < 18:  
        print("¡Lo siento, no puedes entrar!")  
    elif 18 <= edad <= 21:  
        print("Puedes entrar, pero sin bebidas alcohólicas")  
    else:  
        print("¡Bienvenido!")
```

```
def main():  
    edad_para_entrar()
```

```
if __name__ == "__main__":  
    main()
```


4. Calculadora de Propinas

Pide al usuario el total de su cuenta y el porcentaje de propina que quiere dejar (10%, 15%, 20%).
Calcula y muestra cuánto debe pagar en total.

```
def calcular_propina():
    total_cuenta = float(input("¿Cuál es el total de su cuenta? $"))

    print("¿Cuánto propina quiere dejar?")
    print("1. 10%")
    print("2. 15%")
    print("3. 20%")

    opcion = int(input("Ingrese su opción (1, 2 o 3): "))

    if opcion == 1:
        propina = total_cuenta * 0.10
    elif opcion == 2:
        propina = total_cuenta * 0.15
    elif opcion == 3:
        propina = total_cuenta * 0.20
    else:
        print("Opción inválida. Se calculará una propina del 10%.")
        propina = total_cuenta * 0.10

    total_pagar = total_cuenta + propina

    print(f"La propina es: ${propina:.2f}")
    print(f"El total a pagar es: ${total_pagar:.2f}")

def main():
    calcular_propina()

if __name__ == "__main__":
    main()
```

5. Contador de Palabras Mágico

Pide al usuario una frase y cuenta cuántas palabras tiene. Usa `.split()` y un `for` para contar.

```
def contar_palabras():
    frase = input("Ingrese una frase: ")

    palabras = frase.split()
```

```
contador = 0
```

```
for palabra in palabras:
```

```
    contador += 1
```

```
print(f"La frase tiene {contador} palabras.")
```

```
def contar_palabras_alternativo():
```

```
    frase = input("Ingrese una frase: ")
```

```
    palabras = frase.split()
```

```
    print(f"La frase tiene {len(palabras)} palabras.")
```

```
def main():
```

```
    print("Contador de palabras")
```

```
    print("1. Usando for")
```

```
    print("2. Usando len()")
```

```
    opcion = int(input("Ingrese su opción: "))
```

```
    if opcion == 1:
```

```
        contar_palabras()
```

```
    elif opcion == 2:
```

```
        contar_palabras_alternativo()
```

```
    else:
```

```
        print("Opción inválida")
```

```
if __name__ == "__main__":
```

```
main()
```

6. Calculadora de Edad de Mascotas

Convierte la edad de un perro o gato a "edad humana". Un año de perro equivale a 7 años humanos, y un año de gato equivale a 5.

```
def edad_humana():
    print("Conversor de edad animal a humana")
    print("1. Perro")
    print("2. Gato")

    opcion = int(input("Ingrese su opción: "))

    edad_animal = int(input("Ingrese la edad de su mascota: "))

    if opcion == 1:
        edad_humana = edad_animal * 7
        print(f"La edad de su perro en años humanos es: {edad_humana} años")
    elif opcion == 2:
        edad_humana = edad_animal * 5
        print(f"La edad de su gato en años humanos es: {edad_humana} años")
    else:
        print("Opción inválida")

def main():
    edad_humana()

if __name__ == "__main__":
    main()
```

7. La Maquinita de Chistes

Crea un programa que cuente un chiste aleatorio de una lista.

Ejemplo:

- Entrada: (Presiona ENTER)
- Salida: "¿Por qué el libro de matemáticas estaba triste? Porque tenía demasiados problemas"

```
import random
```

```
def contar_chiste():
    chistes = [
        "¿Por qué el libro de matemáticas estaba triste? Porque tenía demasiados problemas",
        "¿Por qué el computador fue al doctor? Tenía un virus",
        "¿Por qué el perro fue al veterinario? Porque estaba sintiendo un poco raro",
        "¿Por qué el niño llevó una escalera a la escuela? Quería llegar a un nivel más alto",
        "¿Por qué el café fue al psicólogo? Porque estaba sintiendo un poco amargo"
    ]

    chiste_aleatorio = random.choice(chistes)
    print(chiste_aleatorio)

def main():
    print("Presiona ENTER para escuchar un chiste")
    input()
    contar_chiste()

if __name__ == "__main__":
    main
```


8.-Reto Final: El Juego del Código Secreto

Descripción del Reto

Crea un programa en Python donde el usuario debe **descifrar un código secreto** usando operadores aritméticos, condicionales `if`, ciclos `for` y un diccionario.

Reglas del Juego

1. Generar el Código Secreto

- Crea un diccionario con **5 números aleatorios** como claves y sus valores serán expresiones matemáticas que el usuario debe resolver.
- Ejemplo del diccionario:

```
codigo_secreto = {  
    3: "5 + 4 - 6",  
    7: "3 * 3 - 2",  
    2: "10 // 5",  
    9: "8 + 1",  
    4: "16 // 4"  
}
```

2. Desafío del Usuario

- Muestra al usuario los problemas matemáticos y pídele que ingrese la respuesta.
- Si acierta todas, **gana y desbloquea el código secreto**.
- Si se equivoca en alguna, **pierde y el código sigue bloqueado**.

3. Validación de Respuestas

- Usa un ciclo `for` para recorrer el diccionario y comparar la respuesta del usuario con la correcta.
- Usa operadores matemáticos (+, -, *, //, %, **) para evaluar las expresiones.
- Utiliza `if-else` para verificar si cada respuesta es correcta.

4. Resultado Final

- Si el usuario acierta todas, muestra un mensaje de **"Código Descifrado "**.
- Si falla en alguna, muestra **"Acceso Denegado "**.

```
import random  
import operator
```

```
def generar_codigo_secreto():  
    codigo_secreto = {}  
    operadores = {
```

```
'+": operator.add,
'-': operator.sub,
'*': operator.mul,
'/': operator.floordiv,
'%': operator.mod,
'**': operator.pow
}

for _ in range(5):
    clave = random.randint(1, 10)
    num1 = random.randint(1, 10)
    num2 = random.randint(1, 10)
    operador = random.choice(list(operadores.keys()))
    expresion = f"{num1} {operador} {num2}"
    resultado = operadores[operador](num1, num2)
    codigo_secreto[clave] = (expresion, resultado)

return codigo_secreto

def desafio_usuario(codigo_secreto):
    aciertos = 0
    for clave, (expresion, resultado) in codigo_secreto.items():
        print(f"¿Cuál es el resultado de {expresion}?")
        respuesta = float(input("Ingrese su respuesta: "))
        if respuesta == resultado:
            print("Correcto!")
            aciertos += 1
        else:
            print(f"Incorrecto. La respuesta correcta es {resultado}")

    return aciertos == len(codigo_secreto)

def main():
    codigo_secreto = generar_codigo_secreto()
    if desafio_usuario(codigo_secreto):
        print("Código Descifrado!")
    else:
        print("Acceso Denegado")

if __name__ == "__main__":
    main()
```

File Edit Selection View Go Run ...


Search


Python


EXTENSIONS

Search Extensions in Marketplace

INSTALLED

 **Pylance** 27351ms
A performant, feature-rich languag...
Microsoft [Restart Extensions](#)

 **Python Debugger** 2663ms
Python Debugger extension using d...
Microsoft [Restart Extensions](#)

 **Python** 21827ms
Python language support with exte...
Microsoft

RECOMMENDED

ALGORITMO 1.py

C: > Users > Ana Ceja > Desktop > python clase > ALGORITMO 1.py > ...

```
1 def robot_responde(mensaje):
2     if mensaje.lower() == "hola":
3         return "¡Hola humano!"
4     elif mensaje.lower() == "adiós":
5         return "¡Hasta luego, terrícola!"
6     else:
7         return "No entiendo, intenta de nuevo"
8
9 def main():
10    print("¡Bienvenido al robot conversacional!")
11    while True:
12        mensaje = input("Escribe un mensaje: ")
13        if mensaje.lower() == "salir":
14            break
15        respuesta = robot_responde(mensaje)
16        print("Robot: ", respuesta)
17
18 if __name__ == "__main__":
19     main()
```

PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL PORTS

Python

Copyright (C) 2016 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.

PS C:\Users\Ana Ceja> & "C:/Users/Ana Ceja/AppData/Local/Programs/Python/Python313/python.exe" "c:/Users/Ana Ceja/Desktop/python clase/ALGORITMO 1.py"

¡Bienvenido al robot conversacional!

Escribe un mensaje: hola

Robot: ¡Hola humano!

Escribe un mensaje: adios

Robot: No entiendo, intenta de nuevo

Escribe un mensaje: adiós

Robot: ¡Hasta luego, terrícola!

Escribe un mensaje:

Spaces: 4 UTF-8 {} Python 3.13.2 64-bit

11:01 p. m. 13/03/2025

File Edit Selection View Go Run ... Search

EXTENSIONS

Search Extensions in Marketplace

INSTALLED

- Pylance** 27351ms
A performant, feature-rich languag...
Microsoft Restart Extensions
- Python Debugger** 2663ms
Python Debugger extension using d...
Microsoft Restart Extensions
- Python** 21827ms
Python language support with exte...
Microsoft

RECOMMENDED

ALGORITMO 2 X ALGORITMO 1.py

C: > Users > Ana Ceja > Desktop > python clase > ALGORITMO 2 > ...

```
3 def juego_piedra_papel_tijera():
21     print("Papel cubre piedra. ¡Perdiste!")
22     elif usuario == "papel":
23         if computadora == "piedra":
24             print("Papel cubre piedra. ¡Ganaste!")
25         else:
26             print("Tijera corta papel. ¡Perdiste!")
27     elif usuario == "tijera":
28         if computadora == "papel":
29             print("Tijera corta papel. ¡Ganaste!")
30         else:
31             print("Piedra aplasta tijera. ¡Perdiste!")
32
33 def main():
34     jugar_de_nuevo = "s"
35     while jugar_de_nuevo.lower() == "s":
36         juego_piedra_papel_tijera()
37         jugar_de_nuevo = input("¿Quieres jugar de nuevo? (s/n): ")
38     print("¡Hasta luego!")
39
```

PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL PORTS

Python + - [] [X] ... ^ X

Escribe tu jugada (piedra, papel o tijera): papel

Computadora: piedra
Usuario: papel

Papel cubre piedra. ¡Ganaste!
¿Quieres jugar de nuevo? (s/n): s
Escribe tu jugada (piedra, papel o tijera): tijera

Computadora: piedra
Usuario: tijera

Ln 41, Col 11 Spaces: 4 UTF-8 CRLF {} Python 3.13.2 64-bit

11:20 p. m.
13/03/2025

File Edit Selection View Go Run ...


Search


ALGORITMO 2 X ALGORITMO 1.py


EXTENSIONS

Search Extensions in Marketplace

INSTALLED 3

 **Pylance** 27351ms
A performant, feature-rich languag...
Microsoft Restart Extensions

 **Python Debugger** 2663ms
Python Debugger extension using d...
Microsoft Restart Extensions

 **Python** 21827ms
Python language support with exte...
Microsoft

RECOMMENDED 2

C: > Users > Ana Ceja > Desktop > python clase > ALGORITMO 2 > ...

```
1 import random
2
3 def juego_piedra_papel_tijera():
4     opciones = ["piedra", "papel", "tijera"]
5     computadora = random.choice(opciones)
6
7     usuario = input("Escribe tu jugada (piedra, papel o tijera): ").lower()
8
9     while usuario not in opciones:
10         usuario = input("Jugada inválida. Escribe tu jugada (piedra, papel o tijera): ").lower()
11
12     print(f"\nComputadora: {computadora}")
13     print(f"Usuario: {usuario}\n")
14
15     if usuario == computadora:
16         print(f"Empate! Ambos eligieron {usuario}.")
17     elif usuario == "piedra":
18         if computadora == "tijera":
19             print("Piedra aplasta tijera. ¡Ganaste!")
20         else:
```

PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL PORTS

Python + - [] [X] ... ^ X

Computadora: papel
Usuario: piedra

Papel cubre piedra. ¡Perdiste!
¿Quieres jugar de nuevo? (s/n): s
Escribe tu jugada (piedra, papel o tijera): papel

Computadora: piedra
Usuario: papel

Papel cubre piedra. ¡Ganaste!

Ln 41, Col 11 Spaces: 4 UTF-8 CRLF {} Python 3.13.2 64-bit

11:20 p. m. 13/03/2025

File Edit Selection View Go Run ...


Search


ALGORITMO 3.3.py X ALGORITMO 1.py


EXTENSIONS

Search Extensions in Marketplace

INSTALLED

 **Pylance** 27351ms
A performant, feature-rich languag...
Microsoft Restart Extensions

 **Python Debugger** 2663ms
Python Debugger extension using d...
Microsoft Restart Extensions

 **Python** 21827ms
Python language support with exte...
Microsoft

RECOMMENDED

Welcome

C: > Users > Ana Ceja > Desktop > python clase > ALGORITMO 3.3.py > ...


```
1 def edad_para_entrar():
2     edad = int(input("¿Cuál es tu edad? "))
3
4     if edad < 18:
5         print("¡Lo siento, no puedes entrar!")
6     elif 18 <= edad <= 21:
7         print("Puedes entrar, pero sin bebidas alcohólicas")
8     else:
9         print("¡Bienvenido!")
10
11 def main():
12     edad_para_entrar()
13
14 if __name__ == "__main__":
15     main()
```

PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL PORTS

Python + - [] [X] ... ^ X

```
n clase/ALGORITMO 3.3.py"
¿Cuál es tu edad? 26
¡Bienvenido!
PS C:\Users\Ana Ceja> & "C:/Users/Ana Ceja/AppData/Local/Programs/Python/Python313/python.exe" "c:/Users/Ana Ceja/Desktop/pytho
n clase/ALGORITMO 3.3.py"
¿Cuál es tu edad? 21
Puedes entrar, pero sin bebidas alcohólicas
PS C:\Users\Ana Ceja> & "C:/Users/Ana Ceja/AppData/Local/Programs/Python/Python313/python.exe" "c:/Users/Ana Ceja/Desktop/pytho
n clase/ALGORITMO 3.3.py"
¿Cuál es tu edad? 17
¡Lo siento, no puedes entrar!
PS C:\Users\Ana Ceja>
```

Ln 10, Col 1 Spaces: 4 UTF-8 {} Python 3.13.2 64-bit



11:36 p. m. 13/03/2025

File Edit Selection View Go Run ... Search

EXTENSIONS

Search Extensions in Marketplace

INSTALLED

- Pylance** 27351ms
A performant, feature-rich languag...
Microsoft [Restart Extensions](#)
- Python Debugger** 2663ms
Python Debugger extension using d...
Microsoft [Restart Extensions](#)
- Python** 21827ms
Python language support with exte...
Microsoft

RECOMMENDED

ALGORITMO 3.3.py ALGORITMO 4.py X ALGORITMO 1.py

C: > Users > Ana Ceja > Desktop > python clase > ALGORITMO 4.py > ...

```
1 def calcular_propina():
2     print("¿Cuánto propina quiere dejar?")
3     print("1. 10%")
4     print("2. 15%")
5     print("3. 20%")
6
7     opcion = int(input("Ingrese su opción (1, 2 o 3): "))
8
9     if opcion == 1:
10         propina = total_cuenta * 0.10
11     elif opcion == 2:
12         propina = total_cuenta * 0.15
13     elif opcion == 3:
14         propina = total_cuenta * 0.20
15     else:
16         print("Opción inválida. Se calculará una propina del 10%.")
17         propina = total_cuenta * 0.10
18
19     total_pagar = total_cuenta + propina
20
21
22
```

PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL PORTS

Python + - [] [X] ... ^ X

```
PS C:\Users\Ana Ceja> & "C:/Users/Ana Ceja/AppData/Local/Programs/Python/Python313/python.exe" "c:/Users/Ana Ceja/Desktop/python clase/ALGORITMO 4.py"
¿Cuál es el total de su cuenta? $856
¿Cuánto propina quiere dejar?
1. 10%
2. 15%
3. 20%
Ingrese su opción (1, 2 o 3): 2
La propina es: $128.40
El total a pagar es: $984.40
PS C:\Users\Ana Ceja>
```

Spaces: 4 UTF-8 {} Python 3.13.2 64-bit

11:40 p. m.
13/03/2025

File Edit Selection View Go Run ... Search

EXTENSIONS

Search Extensions in Marketplace

INSTALLED

- Pylance** 27351ms
A performant, feature-rich languag...
Microsoft [Restart Extensions](#)
- Python Debugger** 2663ms
Python Debugger extension using d...
Microsoft [Restart Extensions](#)
- Python** 21827ms
Python language support with exte...
Microsoft

RECOMMENDED

ALGORITMO 3.3.py ALGORITMO 4.py ALGORITMO 5.py X ALGORITMO 1.py

C: > Users > Ana Ceja > Desktop > python clase > ALGORITMO 5.py > ...

```
1 def contar_palabras():
2     frase = input("Ingrese una frase: ")
3     palabras = frase.split()
4
5     contador = 0
6     for palabra in palabras:
7         contador += 1
8
9     print(f"La frase tiene {contador} palabras.")
10
11 def contar_palabras_alternativo():
12     frase = input("Ingrese una frase: ")
13     palabras = frase.split()
14
15     print(f"La frase tiene {len(palabras)} palabras.")
16
17 def main():
18     print("Contador de palabras")
19     print("1. Usando for")
20     print("2. Usando len()")
```

PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL PORTS

Python + - [] [X] ... ^ X

Ingrese su opción: 1
Ingrese una frase: MARIPOSA
La frase tiene 1 palabras.
PS C:\Users\Ana Ceja> & "C:/Users/Ana Ceja/AppData/Local/Programs/Python/Python313/python.exe" "c:/Users/Ana Ceja/Desktop/python clase/ALGORITMO 5.py"
Contador de palabras
1. Usando for
2. Usando len()
Ingrese su opción: 2
Ingrese una frase: CARA DE TLACUACHE
La frase tiene 3 palabras.
PS C:\Users\Ana Ceja>

Spaces: 4 UTF-8 {} Python 3.13.2 64-bit

11:44 p. m.
13/03/2025

File Edit Selection View Go Run ... Search

EXTENSIONS

Search Extensions in Marketplace

INSTALLED

- Pylance** 27351ms
A performant, feature-rich languag...
Microsoft Restart Extensions
- Python Debugger** 2663ms
Python Debugger extension using d...
Microsoft Restart Extensions
- Python** 21827ms
Python language support with exte...
Microsoft

RECOMMENDED

ALGORITMO 3.3.py ALGORITMO 4.py ALGORITMO 5.py ALGORITMO 6.py X ALGORITMO 1.py

C: > Users > Ana Ceja > Desktop > python clase > ALGORITMO 6.py > ...

```
1 def edad_humana():
2
3
4
5
6
7
8
9
10 if opcion == 1:
11     edad_humana = edad_animal * 7
12     print(f"La edad de su perro en años humanos es: {edad_humana} años")
13 elif opcion == 2:
14     edad_humana = edad_animal * 5
15     print(f"La edad de su gato en años humanos es: {edad_humana} años")
16 else:
17     print("Opción inválida")
18
19 def main():
20     edad_humana()
21
22 if __name__ == "__main__":
23     main()
```

PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL PORTS

Python + - [] [X] ... ^ X

Ingrese su opción: 1
Ingrese la edad de su mascota: 10
La edad de su perro en años humanos es: 70 años
PS C:\Users\Ana Ceja> & "C:/Users/Ana Ceja/AppData/Local/Programs/Python/Python313/python.exe" "c:/Users/Ana Ceja/Desktop/python clase/ALGORITMO 6.py"
Conversor de edad animal a humana
1. Perro
2. Gato
Ingrese su opción: 2
Ingrese la edad de su mascota: 6
La edad de su gato en años humanos es: 30 años
PS C:\Users\Ana Ceja>


Spaces: 4 UTF-8 {} Python 3.13.2 64-bit

11:49 p. m.
13/03/2025

EXTENSIONS

Search Extensions in Marketplace

INSTALLED


**Pylance**

27351ms

A performant, feature-rich languag...

Microsoft

Restart Extensions


**Python Debugger**

2663ms

Python Debugger extension using d...

Microsoft

Restart Extensions

**Python**

21827ms

Python language support with exte...

Microsoft

RECOMMENDED

File Edit Selection View Go Run ...

Search

ALGORITMO 3.3.py ALGORITMO 4.py ALGORITMO 5.py ALGORITMO 6.py ALGORITMO 7.py X AL

C: > Users > Ana Ceja > Desktop > python clase > ALGORITMO 7.py > ...

```
3 def contar_chiste():
6     "¿Por qué el computador fue al doctor? Tenía un virus",
7     "¿Por qué el perro fue al veterinario? Porque estaba sintiendo un poco raro",
8     "¿Por qué el niño llevó una escalera a la escuela? Quería llegar a un nivel más alto",
9     "¿Por qué el café fue al psicólogo? Porque estaba sintiendo un poco amargo"
10 ]
11
12 chiste_aleatorio = random.choice(chistes)
13 print(chiste_aleatorio)
14
15 def main():
16     print("Presiona ENTER para escuchar un chiste")
17     input()
18     contar_chiste()
19
20 if __name__ == "__main__":
21     main()
22
```

PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL PORTS

Python + - [] [X] ... ^ X

PS C:\Users\Ana Ceja> & "C:/Users/Ana Ceja/AppData/Local/Programs/Python/Python313/python.exe" "c:/Users/Ana Ceja/Desktop/python clase/ALGORITMO 7.py"
Presiona ENTER para escuchar un chiste

¿Por qué el niño llevó una escalera a la escuela? Quería llegar a un nivel más alto
PS C:\Users\Ana Ceja>
PS C:\Users\Ana Ceja> & "C:/Users/Ana Ceja/AppData/Local/Programs/Python/Python313/python.exe" "c:/Users/Ana Ceja/Desktop/python clase/ALGORITMO 7.py"
Presiona ENTER para escuchar un chiste

¿Por qué el perro fue al veterinario? Porque estaba sintiendo un poco raro
PS C:\Users\Ana Ceja>

Spaces: 4 UTF-8 {} Python 3.13.2 64-bit

11:54 p. m. 13/03/2025

File Edit Selection View Go Run ...


Search


3.3.py ALGORITMO 4.py ALGORITMO 5.py ALGORITMO 6.py ALGORITMO 7.py ALGORITMO 8.py X AL


EXTENSIONS

Search Extensions in Marketplace

INSTALLED

**Pylance**
A performant, feature-rich languag...
Microsoft Restart Extensions

**Python Debugger**
Python Debugger extension using d...
Microsoft Restart Extensions

**Python**
Python language support with exte...
Microsoft

RECOMMENDED

C: > Users > Ana Ceja > Desktop > python clase > ALGORITMO 8.py > ...

```
26 def desafio_usuario(codigo_secreto):
27     aciertos += 1
28
29     else:
30         print(f"Incorrecto. La respuesta correcta es {resultado}")
31
32     return aciertos == len(codigo_secreto)
33
34 def main():
35     codigo_secreto = generar_codigo_secreto()
36     if desafio_usuario(codigo_secreto):
37         print("Código Descifrado!")
38     else:
39         print("Acceso Denegado")
40
41 if __name__ == "__main__":
42     main()
```

PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL PORTS

Python

Correcto!
¿Cuál es el resultado de 3 * 4?
Ingrese su respuesta: 12
Correcto!
¿Cuál es el resultado de 8 - 4?
Ingrese su respuesta: 4
Correcto!
¿Cuál es el resultado de 8 // 9?
Ingrese su respuesta: 2
Incorrecto. La respuesta correcta es 0
Acceso Denegado
PS C:\Users\Ana Ceja>

Spaces: 4 UTF-8 {} Python 3.13.2 64-bit

12:03 a. m.
14/03/2025