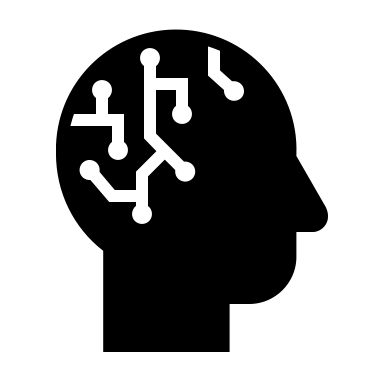
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| | FICHA 2.5.3:Actividad Formativa Menús | | |
| Sigla | Asignatura | Experiencia de Aprendizaje |
| FPY1101 | Fundamentos de Programación | EA2: Programación de aplicaciones en Python |
| Tiempo | Modalidad de Trabajo | Indicadores de logro |
| 2 h | Individual | IL 2.1 al IL 2.5 |

****

|  |
| --- |
| **Resolver** |

### Esta actividad formativa tiene como objetivo resolver actividades propuestas usando el editor de texto Visual Studio Code en lenguaje de programación Python. Trabajo individual.

### Descripción de la Actividad:

El programa debe tener un menú de opciones de donde se pueda realizar el pago del cupo de la tarjeta de crédito, como también simular nuevas compras, y estas una vez sumadas se resten al cupo disponible.

Las opciones disponibles deben estar construidas de la siguiente forma:

1. Pago de Tarjeta de Crédito:
   1. El usuario comienza con una deuda de $100.000
   2. El usuario puede ingresar un monto para realizar un pago en la tarjeta de crédito.
   3. Se debe verificar que el monto ingresado sea mayor o igual a cero.
   4. Se debe verificar que el monto a pagar no exceda el saldo actual de la tarjeta.
   5. Al pagar el sistema debe descontar de la deuda total
   6. Si las verificaciones son exitosas, se realiza el pago y se actualiza el saldo de la tarjeta.
2. Simulación de Compras:
   1. El usuario puede simular realizar un número ilimitado de compras.
   2. Para cada compra, se solicita al usuario ingresar el monto de la compra. El programa suma los montos de cada compra.
   3. Se verifica que el monto de la compra sea mayor o igual a cero.
   4. Se realiza la compra y se actualiza el saldo de la tarjeta para cada iteración del bucle for.
3. Salir:
   1. Al seleccionar esta opción, el programa debe cerrarse o finalizar.

A considerar:

1. Manejo de Errores:
   1. Se utilizan bloques try y except para manejar posibles errores al ingresar datos, validar valores no numéricos y errores inesperados.
   2. Se debe programar mensajes de error específicos para guiar al usuario sobre posibles problemas.

**Instrucciones para el envío de la actividad**

El estudiante deberá comprimir los programas y enviar al docente a través de Mensajes de AVA, utilizando el siguiente formato para el nombre del archivo:

NombreApellido.RAR