



PROGRAMACIÓN

Ayudantía 03

I Semestre – 2025

ITI – ICCI – ICI



La Academia de Magia Arcana se encuentra en el corazón del reino de Shangri-la Frontier. Desde su fundación hace más de mil años, la academia ha sido un faro de conocimiento para jóvenes magos y brujas que desean dominar las artes mágicas. Cada año, miles de aspirantes llegan de todos los rincones del reino para aprender sobre hechicería, alquimia y el cuidado de criaturas mágicas.

La academia ha experimentado un notable aumento en la inscripción de aprendices en los últimos años, gracias a la creciente popularidad de la magia en Shangri-la. Con el objetivo de gestionar mejor la información de sus estudiantes, la dirección de la academia ha decidido desarrollar un programa que procese los datos de los aprendices. Este programa será capaz de leer la información almacenada en un archivo generado por la administración de la academia.

El archivo, denominado `aprendices.txt`, contiene la siguiente información sobre cada aprendiz:

```
nombre,edad,carrera,poder_magico
Elara,18,Hechicería,85
Thorin,20,Alquimia,70
Lyra,19,Druidismo,60
Gandalf,22,Ilusionismo,90
Aragorn,21,Elementalismo,75
Frodo,23,Necromancia,50
Morgana,24,Necromancia,95
```

Estructura del Archivo

- nombre: Nombre del aprendiz (tipo String).
- edad: Edad del aprendiz (tipo entero).
- carrera: Carrera mágica en la que está inscrito (tipo String, puede ser "Hechiceria", "Alquimia", "Druidismo", "Ilusionismo", "Elementalismo" o "Necromancia").
- poder_magico: Nivel de poder mágico del aprendiz (tipo entero, entre 1 y 100).

Requerimientos

1. Lectura del Archivo: El programa debe leer un archivo llamado `aprendices.txt`.
2. Impresión de Datos: Debe imprimir la información de cada aprendiz (nombre, edad,

carrera, poder mágico).

3. Total de Aprendices: Contar e imprimir cuántos aprendices hay en total.
4. Aprendiz Más Poderoso: Encontrar e imprimir el nombre, carrera y poder mágico del aprendiz más poderoso.
5. Conteo de Aprendices por Carrera: Contar e imprimir cuántos aprendices hay en cada carrera (Hechicería, Alquimia, Druidismo, Ilusionismo, Elementalismo, Necromancia).