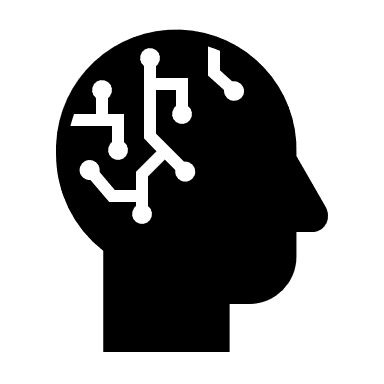
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| | **FICHA 2:**Enunciado prueba parcial 2 **Input, output, operaciones y condicionales** | | |
| Sigla | Asignatura | Experiencia de Aprendizaje |
| FPY1101 | Fundamentos de Programación | EA2: Programación de aplicaciones en Python |
| Tiempo | Modalidad de Trabajo | Indicadores de logro |
| 2 h | Individual | IL 2.1 al IL 2.3 |

****

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

***NOTA:*** *en los ejemplos, las letras con negrita significan que son datos ingresados por teclado.*

**Ejercicio 1 (2.5 puntos)** Desarrolla un programa en Python que permita calcular el subsidio de agua según el quintil al que pertenece la familia del solicitante y su condición laboral.

**Condiciones socioeconómicas:**

* **Quintil de ingresos:** Hay 5 quintiles en total (1 = menores ingresos, 5 = mayores ingresos).
* **Condición laboral:** Se considera si la persona está desempleada o empleada.

### **Condiciones del subsidio de agua:**

### **Condiciones del subsidio de agua:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Quintil** | **Condición Laboral** | **Subsidio de Agua** |
| 1 o 2 | Desempleado | $55,000 |
| 1 o 2 | Empleado | $45,000 |
| 3 | Desempleado | $35,000 |
| 3 | Empleado | $25,000 |

### **Bonos Adicionales:**

* Si el solicitante pertenece al Quintil 1 o 2, recibe un bono adicional de **$15,000**.
* Si además es mayor de 65 años, recibe **$25,000** extra.

Ejemplo 1:

Ingrese su quintil (1-5): 1

Ingrese su condición laboral (empleado/desempleado): desempleado

Ingrese su edad: 70

El valor del subsidio de agua es: 95.000

Ejemplo 2:

Ingrese su quintil (1-5): 3

Ingrese su condición laboral (empleado/desempleado): empleado

Ingrese su edad: 45

El valor del subsidio de agua es: 25.000

**Ejercicio 2 (3.5 puntos)**

Desarrolla un programa en Python que permita ingresar dos números enteros que indiquen un rango numérico. El primer valor debe ser menor que el segundo. El programa generará un número aleatorio dentro de ese rango y lo dividirá por 4 para obtener un valor ajustado. Luego, el usuario intentará adivinar el número generado en tres intentos.

**Reglas del juego:**

* Si el usuario adivina en el primer intento, el programa mostrará el mensaje: "Felicitaciones, adivinaste en el primer intento."
* Si no acierta en el primer intento, el programa indicará si el número es mayor o menor que el intento del usuario.
* En el segundo intento, si el usuario no acierta, se volverá a indicar si el número es mayor o menor.
* Si el usuario no acierta en el tercer intento, el programa mostrará el mensaje: "Perdiste, el número era [número]."

Ejemplo 1:

Ingrese límite inferior: 5

Ingrese límite superior: 20

Intente adivinar: 12

El número es mayor.

Intente de nuevo: 15

El número es menor.

Intente la última vez: 10

Perdiste.

El número era: 8

Ejemplo 2:

Ingrese límite inferior: 3

Ingrese límite superior: 12

Intente adivinar: 7

Felicitaciones, adivinaste en el primer intento.

Ejemplo 3:

Ingrese límite inferior: 1

Ingrese límite superior: 10

Intente adivinar: 4

El número es mayor.

Intente de nuevo: 6

Felicitaciones, adivinaste en el segundo intento.

Ejemplo 4:

Ingrese límite inferior: 10

Ingrese límite superior: 20

Intente adivinar: 15

El número es mayor.

Intente de nuevo: 17

El número es menor.

Intente la última vez: 16

Perdiste.

El número era: 14