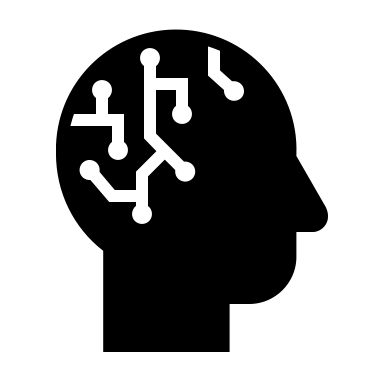
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| | FICHA 2.4.4:Actividad Formativa Estructuras de repetición | | |
| Sigla | Asignatura | Experiencia de Aprendizaje |
| FPY1101 | Fundamentos de Programación | EA2: Programación de aplicaciones en Python |
| Tiempo | Modalidad de Trabajo | Indicadores de logro |
| 2 h | Individual | IL 2.1 al IL 2.4 |

****

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

### 1.- Realizar la práctica guida referida del siguiente recurso ubicando en Biblioteca Duoc. El objetivo, es programar guiadamente estructuras de repetición

**Luján Castillo, José D.** (2019). Capítulo 5 Bucles. En “Aprende a programar *con Python”* (pp. 70-81). Editorial RC Libros. URL: <http://biblioteca.duoc.cl.webezproxy.duoc.cl/bdigital/elibros/a47785-Aprende%20a%20programar/78/>

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

### Descripción de la Actividad:

Deberás construir un programa que esta diseñado para ayudar en la venta de pasajes. Inicia preguntándote cuántos pasajes deseas vender. Luego, utiliza un proceso organizado (llamado bucle for) para pedirte el precio de cada pasaje por separado. Si ingresas un valor que no es un número, te indica que necesitas proporcionar un valor numérico válido. Al final, muestra el monto total que se ha obtenido por la venta de todos los pasajes

* Solicita al usuario la cantidad de pasajes a vender.
* Se utiliza un bucle for para iterar sobre la cantidad de pasajes.
* Dentro del bucle, se solicita al usuario el precio de cada pasaje y se acumula en la variable totalIngresos.
* Si el usuario ingresa un valor no numérico para el precio del pasaje, el programa muestra un mensaje y sale del bucle usando break.
* Finalmente, se imprime el total de ingresos por la venta de pasajes

**Instrucciones para el envío de la actividad**

El representante del grupo 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