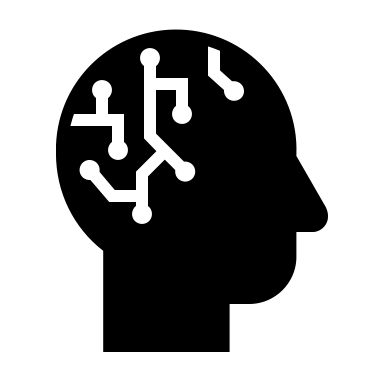
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| | FICHA 2.3.4:Actividad Formativa Estructuras de Decisión | | |
| Sigla | Asignatura | Experiencia de Aprendizaje |
| FPY1101 | Fundamentos de Programación | EA2: Programación de aplicaciones en Python |
| Tiempo | Modalidad de Trabajo | Indicadores de logro |
| 3 h | 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 condicionales IF, ELSE.

**Luján Castillo, José D.** (2019). Capítulo 6 Funciones. En “Aprende a programar *con Python”* (pp. 63-69). Editorial RC Libros. URL: <http://biblioteca.duoc.cl.webezproxy.duoc.cl/bdigital/elibros/a47785-Aprende%20a%20programar/72/>

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

### Descripción de la Actividad:

Se requiere dar solución a los casos que se verán a continuación, para ello los estudiantes deberán formar grupos de trabajos de 2 alumnos.

**ETAPAS**:

Un sistema que consulte la edad, y de acuerdo a ella indique si la persona es mayor de edad o no.

Crear un programa de validación de usuario y contraseña (consultar usuario y contraseña), los únicos dos usuarios conectados son:

User1: pedro Contraseña1: 1234

User2: angel Contraseña2: a4s1

Solicitar el ingreso de 3 notas por pantalla, luego calcular el promedio de las 3 notas (cada nota tiene la misma ponderación), finalmente indicar con una salida de pantalla “Aprobado” en el caso de que el promedio sea igual o mayor a 4.0.

Crear una salida por pantalla con la siguiente información:

¿Cuál de los siguientes animales vive en el agua?

Perro

Cocodrilo

Conejo

Tiburón

Si la respuesta es Cocodrilo, asignar +0.5 a puntaje, si la respuesta es Tiburón asignar +1.0 a puntaje, del cualquier otro caso, no asignar valor, finalmente crear una salida por pantalla para mostrar el puntaje obtenido.

De la misma forma del ejercicio anterior, debes crear un formulario con 3 preguntas (4 respuestas por cada pregunta) de un tema a elección, ya sea películas, series, caricaturas, entre otras.

Asignar puntaje a cada pregunta y dependiendo del puntaje generar una escala de notas, así cuando los usuarios respondan las 3 preguntas se les muestra mediante una salida por pantalla su puntaje obtenido y la nota que equivale.

**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\_NombreApellido\_NombreApellido.RAR