

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA**

**Facultad de Ciencias Químicas e Ingeniería**

Programas de Ingeniero en Computación e Ingeniero en Software y Tecnologías Emergentes

**INFORMACIÓN DE LA MATERIA**

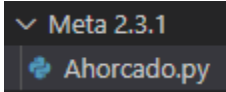
Nombre de la materia y clave: Lenguaje de Programación Python  
Grupo y periodo: 341 (2022-2)  
Profesor: Manuel Castañón Puga.

**INFORMACIÓN DE LA ACTIVIDAD**

Nombre de la actividad: Práctica de laboratorio 2.3.1: Iteraciones (juego del ahorcado).  
Lugar y fecha: A 17 de agosto de 2022 en el Edificio 6E, Salón 204.  
Carácter de la actividad: Individual  
Participante: López Trujillo Ricardo Donovan 01239191

**REPORTE DE ACTIVIDADES**

1. Se creo Ahorcado.py



2. Dentro del programa se tiene el código para jugar el juego del ahorcado con solo 5 intentos fallidos.
3. Se ejecuto el programa.

```
cadenaEncontrar = "Aleister, the invoker"  
La subcadena encontrada es: Aleister the invoker  
Ingresa una letra: ,  
letra encontrada  
La subcadena encontrada es: Aleister, the invoker  
Ganaste
```

4. La evidencia de aprendizaje se encuentra en el siguiente repositorio:

<https://github.com/Ricardo-Trujillo/LPP-Unidades>

**RESUMEN/REFLEXIÓN/CONCLUSIÓN**

(Resumen) Se creo un programa para jugar el ahorcado.  
(Reflexión) Muy fácil y sencilla.  
(Conclusión) Una práctica muy entretenida dado que me quede jugando, pude aplicar muchas cosas aprendidas en C.

Doy fe de que toda la información dada es completa y correcta.

Nombre y firma del alumno.  
López Trujillo Ricardo Donovan 01239191