

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

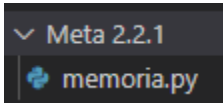
Nombre de la materia y clave: Lenguaje de Programación Python
Grupo y periodo: 341 (2022-2)
Profesor: Manuel Castañón Puga.

INFORMACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Nombre de la actividad: Práctica de laboratorio 2.2.1: Manejo de control y bifurcaciones.
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 memoria.py



2. Dentro del programa se tiene el código para una simulación muy básica pero lógica del juego de memoria de 2 cartas respectivamente.
3. Se ejecuto el programa.

```
Cantidad de cartas = 20 Posicion de 0 a 19
Ingresa la posicion de la carta 1: 0
Levantaste la carta rojo
Ingresa la posicion de la carta 2: 6
Levantaste la carta rojo
Encontraste el par rojo
Ingresa la posicion de la carta 1: 0
carta no disponible
Ingresa la posicion de la carta 2: []
```

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 simular el juego de memoria de forma muy básica.
(Reflexión) Confusa al inicio pero después muy interactiva.
(Conclusión) Una practica que se escucha complicada pero al estar un rato trabajándola esta muy sencilla.

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

Nombre y firma del alumno.

López Trujillo Ricardo Donovan 01239191

