**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.

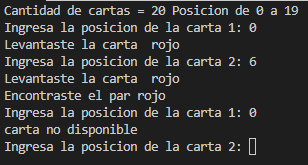
Lugar y fecha: A 17 de agosto de 2022 en el Edificio 6E, Salón 204.

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.



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

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 |