**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).

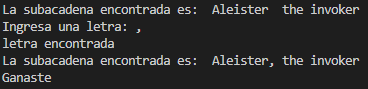
Lugar y fecha: A 17 de agosto de 2022 en el Edificio 6E, Salón 204.

Carácter de la actividad: Individual

Participante: López Trujillo Ricardo Donovan 01239191

REPORTE DE ACTIVIDADES

1. Se creo memoria.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.

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

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 |