

Sigla Asignatura	PGY1121	Nombre de la Asignatura	Programación de Algoritmos	Tiempo	3 horas
Experiencia de Aprendizaje N° 2	Estructuras de control para la programación				
Nombre del Recurso Didáctico	2_2_2_ACT_Condiciones_y_condiciones_anidadas				

1. Aprendizajes e indicadores de logro

Aprendizajes (Procedimentales, Actitudinales y conceptuales)	Indicadores de logro
Construir algoritmos de programación con los procesos necesarios para dar solución al problema planteado por los requerimientos del usuario.	Construye un algoritmo identificando las entradas, procesos y salidas para dar solución al problema planteado.
	Asigna resultados de expresiones a variables que permitan el almacenamiento de datos según la funcionalidad requerida.
	Utiliza expresiones aritméticas, relacionales y lógicas para desarrollar un algoritmo.
Construir el código utilizando un lenguaje de programación para dar solución al problema planteado	Utiliza variables para almacenar los distintos tipos de datos.
	Programa las estructuras de control para validar las restricciones planteadas por el cliente.
Resolución de Problemas (N1): Identificar y analizar un problema para generar alternativas de solución, aplicando los métodos aprendidos	Reconoce lo que es un problema, explicándolo antes de abordarlo.
Reconocer las características, instrucciones, estructuras de selección y repetición de los algoritmos para su aplicación en el contexto de un problema.	Diferencia expresiones aritméticas, relacionales y lógicas para desarrollar un algoritmo
	Identifica las entradas, procesos y salidas de un algoritmo

Objetivo de la Actividad

Resolver actividades propuestas usando el editor de texto 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:

1. Crear un programa de validación de usuario y contraseña (consultar usuario y contraseña), los únicos dos usuarios conectados son:
 - a. User1: pedro Contraseña1: 1234
 - b. User2: angel Contraseña2: a4s1

2. Crear una salida por pantalla con la siguiente información:
 - i. ¿Cuál de los siguientes animales vive en el agua?
 1. Perro
 2. Cocodrilo
 3. Conejo
 4. Tiburón

 - ii. 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.

3. 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.