

Preguntas Práctica Calificada # 2
Fundamentos de Programación

Nombres y Apellidos: Blanca Melissa Bustos Montañez

Tiempo total: 90 minutos

Resolver los siguientes ejercicios con los conceptos vistos en clase; haciendo uso de las buenas prácticas vistas en clase para la resolución de ejercicios. Está permitido la revisión de material visto en clase en Blackboard; pero no está permitido el uso de chatbots y servicios de mensajería.

Importante recordar que: si un ejercicio es resuelto con medios no vistos en clase o no se siguen las buenas prácticas vistas en clase; el puntaje es de 0.

1. Se realizará un sorteo en la universidad con 3 participantes y los números a escoger son números del 1 al 10 sin repetirse. Se desea guardar en un diccionario el nombre del participante así como los números escogidos a manera de lista. Al final del ingreso de datos, se deben mostrar de la siguiente manera:

Ejemplo 1	Ejemplo 2
<pre>Ingrese el nombre del jugador: Luis Ingrese un numero: 7 Ingrese un numero: 7 Ingrese un numero no repetido: 7 Ingrese un numero no repetido: 7 Ingrese un numero no repetido: 8 Ingrese un numero: 9 Ingrese el nombre del jugador: María Ingrese un numero: 6 Ingrese un numero: 5 Ingrese un numero: 4 Ingrese el nombre del jugador: Pepe Ingrese un numero: 1 Ingrese un numero: 2 Ingrese un numero: 3</pre> <p>-----</p> <pre>Luis: 7 8 9 María: 6 5 4 Pepe: 1 2 3</pre>	<pre>Ingrese el nombre del jugador: Luis Ingrese un numero: 7 Ingrese un numero: 8 Ingrese un numero: 9 Ingrese el nombre del jugador: María Ingrese un numero: 6 Ingrese un numero: 5 Ingrese un numero: 4 Ingrese el nombre del jugador: Pepe Ingrese un numero: 1 Ingrese un numero: 2 Ingrese un numero: 3</pre> <p>-----</p> <pre>Luis: 7 8 9 María: 6 5 4 Pepe: 1 2 3</pre>

Recomendaciones: Se debe validar que los números se encuentren en el rango de 1 a 10 y que no se repitan. El operador in devuelve verdadero o falso para saber si un elemento existe en una lista. El comando end al final de print puede ser útil en manejo de resultados.

Rúbrica:

Criterio	Puntaje
Se leen los datos correctamente y se implementan estructuras selectivas y repetitivas según lo visto en clases y solucionan el problema efectivamente	1.5 puntos
Se utilizan listas, diccionarios y/o tuplas según lo indicado en el enunciado y según lo visto en clases	3.5 puntos

El programa funciona correctamente según lo indicado	2 puntos
--	----------

2. Finalmente, sobre el problema anterior, se desea hallar a los ganadores. Complete el programa anterior para poder hallar a los ganadores. Se deben ingresar 4 números del 1 al 10 sin repetición. Existen los siguientes premios según la cantidad de aciertos:

Cantidad de aciertos	Premio
3	Una tablet
2	Dos audífonos
1	Un audífono
0	Felicitaciones por participar

En el caso de haber empates o más de una persona que gane el mismo premio, el programa deberá indicar si el sorteo debe repetirse o no.

Ejemplo 1: un ganador, no hay repetición	Ejemplo 2: dos ganadores, hay repetición
Ingrese el número ganador: 9 Ingrese el número ganador: 8 Ingrese el número ganador: 7 Ingrese el número ganador: 6 Se lleva la tablet : 1 Se lleva 2 audífonos: 0 Se lleva 1 audífono: 0	Ingrese el número ganador: 8 Ingrese el número ganador: 9 Ingrese el número ganador: 6 Ingrese el número ganador: 5 El sorteo debe repetirse

Recomendaciones: Se debe validar que los números se encuentren en el rango de 1 a 10 y que no se repitan. El operador devuelve verdadero o falso para saber si un elemento existe en una lista.

Rúbrica:

Criterio	Puntaje
Se leen los datos correctamente y se implementan estructuras selectivas y repetitivas según lo visto en clases y solucionan el problema efectivamente	3.5 puntos
Se utilizan listas, diccionarios y/o tuplas según lo indicado en el enunciado y según lo visto en clases	6.5 puntos
El programa funciona correctamente según lo indicado	3 puntos