



EVALUACION N°3 EXPERIENCIA 3

EVALUACIÓN (TIPO: EJECUCIÓN PRÁCTICA)

Relevancia 25%

PGY1121		ALGORITMOS	PRO	FESOR:
NOMBRE			SECCIÓN	
RUT			FECHA	

PUNTAJES Y NOTA / ESCALA DE EXIGENCIA (60%)							
PUNTAJE MÁXIMO APROBACIÓN: 84	NOTA: 7.0	PUNTAJE OBTENIDO					
PUNTAJE MÍNIMO APROBACIÓN: 50	NOTA: 4.0	NOTA					

INSTRUCCIONES GENERALES:

El estudiante deberá construir programas en python de acuerdo con las instrucciones necesarias que den solución al requerimiento del cliente, integrando la competencia de empleabilidad de **Resolución de Problemas N1**, lo cual considera:

- Utiliza variables para almacenar los distintos tipos de datos.
- Aplica las expresiones aritméticas, relacionales y lógicas para dar solución al problema planteado.
- Programa las estructuras de control para validar las restricciones planteadas por el cliente.
- Programa las estructuras de repetición que permitan reutilizar código dando solución a la funcionalidad requerida.
- Utiliza ciclos de repetición para la creación de menú con opción de salida cumpliendo los requerimientos del usuario.
- Utiliza contadores, acumuladores y flag que permitan obtener los resultados requeridos.



ENUNCIADOS

1. En una Servicio Automotriz, se requiere un programa para automatizar el ingreso de clientes que van llegando, según el tipo servicio. Las tarifas son las siguientes:

Cliente	Valor
Mant. Completa	\$100.500
Mant. Simple	\$89.000
C. de Aceite	\$16.000

Desarrolle un programa en Python, que permita determinar el total a pagar por un grupo de clientes que llegan juntas al lugar. Por ejemplo, un grupo de 3 automoviles está compuesto por 1 Mant. Completa, 1 Mant. Simple y 1 cambio de aceite. Este grupo paga un total de \$205.500.

Se debe mostrar la siguiente información de salida:

1 Mant.Completa:	\$100500
1 Mant. Simple:	\$89000
1 cambio de aceite:	\$16000
Total:	\$205500

Mantención

Se deben validar que las cantidades no sean números negativos ni letras y que sean valores en los rangos definidos.

- 2. Escribir un programa en el que se pregunte al usuario por su nombre completo y una letra, y muestre por pantalla el número de veces que aparece la letra en la frase. Utilice ciclos. Por ejemplo, Juan Perez Gonzalez, letra a, La letrea a aparece 2 veces.
- 3. Escribir un programa que pida al usuario un número entero y muestre por pantalla un triángulo rectángulo como el de más abajo.

Entrega:

Para la entrega deberá comprimir los archivos .py con el siguiente nombre: nombreAlumno_PGY1121_SECCION

Ejemplo: JuanPerez_PGY1121_001D



Rúbrica: Evaluación 3

PGY1121	Programación de Algoritmos				
NOMBRE		SECCIÓN			
FECHA		NOTA			

Sigla	Leyenda	% logro	Puntos
EL	EXCELENTE LOGRO	100%	7
CL	COMPLETAMENTE LOGRADO	80%	6
L	LOGRADO	60%	4
PL	PARCIALMENTE LOGRADO	30%	2
NL	NO LOGRADO	0%	0

Indicador de logro	EL 100%	CL 80%	L 60%	PL 30%	NL 0%
Pregunta 1					
Valida los datos de entrada necesarios para dar solución al problema					
2. Utiliza sentencias condicionales para dar solución al problema					
3. Utiliza sentencias de repetición para dar solución al problema					
4. Utiliza variables, banderas, contadores o acumuladores que permitan obtener los resultados esperados					
5. Muestra el resultado esperado					
Pregunta 2	_				
6. Utiliza sentencias condicionales para dar solución al problema					



Duococ					
7. Utiliza sentencias de repetición para dar solución al problema					
8. Utiliza contadores y muestra el resultado esperado					
Pregunta 3	l	l		l .	I
9. Valida los datos de entrada necesarios para dar solución al problema					
10. Utiliza sentencias de repetición para dar solución al problema					
11. Muestra el resultado esperado					
Resolución de problem	as N1				
12. Aplica un método lógico en la resolución del problema	Aplica un método lógico en la resolución del problema	Aplica algunos pasos definidos en la resolución del problema, que son progresivos y se relacionan entre si, sin abarcar el problema completo	Aplica algunos pasos del método estableciendo relaciones entre algunos de ellos	Aplica algunos pasos de un método lógico en la resolución del problema, pero no relacionados entre sí.	No aplica un método lógico en la resolución del problema

ESCALA DE NOTAS

Puntaje	Nota	Puntaje	Nota	Puntaje I	Nota	Puntaje	Nota	Puntaje	Nota	Puntaje	Nota	Puntaje	Nota
0.0	1.0	10.0	1.6	20.0	2.2	30.0	2.8	40.0	3.4	50.0	4.0	60.0	4.9
1.0	1.1	11.0	1.7	21.0	2.3	31.0	2.8	41.0	3.4	51.0	4.1	61.0	4.9
2.0	1.1	12.0	1.7	22.0	2.3	32.0	2.9	42.0	3.5	52.0	4.1	62.0	5.0
3.0	1.2	13.0	1.8	23.0	2.4	33.0	3.0	43.0	3.6	53.0	4.2	63.0	5.1
4.0	1.2	14.0	1.8	24.0	2.4	34.0	3.0	44.0	3.6	54.0	4.3	64.0	5.2
5.0	1.3	15.0	1.9	25.0	2.5	35.0	3.1	45.0	3.7	55.0	4.4	65.0	5.3
6.0	1.4	16.0	2.0	26.0	2.5	36.0	3.1	46.0	3.7	56.0	4.5	66.0	5.4
7.0	1.4	17.0	2.0	27.0	2.6	37.0	3.2	47.0	3.8	57.0	4.6	67.0	5.5
8.0	1.5	18.0	2.1	28.0	2.7	38.0	3.3	48.0	3.9	58.0	4.7	68.0	5.6
9.0	1.5	19.0	2.1	29.0	2.7	39.0	3.3	49.0	3.9	59.0	4.8	69.0	5.7

Puntaje	Nota	Puntaje	Nota
70.0	5.8	80.0	6.6
71.0	5.8	81.0	6.7
72.0	5.9	82.0	6.8
73.0	6.0	83.0	6.9
74.0	6.1	84.0	7.0
75.0	6.2		
76.0	6.3		
77.0	6.4		
78.0	6.5		
79.0	6.6		