# UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA



## PRESENTADO POR:

Cristian Ernesto Valle Flores, SMSS068623

## ASIGNATURA:

Programación Computacional III

## DOCENTE:

William Alexis Montes Girón

**ACTIVIDAD:**

Sumativa – Laboratorio II Computo I

**FECHA DE PRESENTACIÓN:**

18/08/2024

**INDICACIONES**

: Realizar la presente guía de ejercicios de manera individual.

1. Realizar una investigación bibliográfica sobre el siguiente libro: Muñoz Guerrero, L. E. (Il.) & Trejos Buriticá, O. I. (2021). Introducción a la programación con Python (1ª ed.). RA-MA Editorial. El libro está disponible en la biblioteca de la universidad o en línea a través del siguiente enlace: https://elibro.net/es/lc/bibliotecaugb/titulos/230298.

2. Completar los ejercicios del taller de repaso ubicados en la lección 10 del libro.

3. Diseñar un ejercicio que aplique los principios de la Programación Orientada a Objetos (POO), con su respectiva implementación e instanciación. El ejercicio debe permitir la entrada de datos por teclado. Además, proporciona una explicación detallada sobre qué hace el programa y qué problema resuelve, basado en una situación problemática de tu entorno.

\*Los ejercicios irán en archivos separados y deberán subirse a un repositorio en GitHub.

*RÚBRICA DE EVALUACIÓN*

* Ejercicios del libro realizados y sin errores – 5 puntos*

* Ejercicio basado en una situación problemática con su respectiva*

*explicación - 4 puntos*

* Código comentado - 1 punto*