



Nombre del alumno: _____ Aciertos: _____ Calificación: _____

1. Representa gráficamente que es un programa:

2. Declara variables para almacenar la siguiente información:

- Tu nombre
- Tu edad
- Tu altura en metros
- Si estás estudiando o no (usando un booleano)

3. Declara dos variables a y b con valores numéricos y realiza las siguientes operaciones:

- Suma
- Resta
- Multiplicación
- División

4. Pide al usuario que ingrese su nombre y edad, luego imprime un mensaje con esa información.

5. Coloca el resultado de cada tabla:

Operador	Símbolo	Ejemplo	Resultado
Suma	+	5 + 3	
Resta	-	10 - 4	
Multiplicación	*	6 * 7	
División	/	20 / 4	
Módulo	%	20 % 3	
Potencia	**	2 ** 3	

Operador	Ejemplo	Resultado
=	"cola" = "sola"	
<>	'a' <> 'x'	
<	7 < 151	
>	22 > 10	
<=	14 <= 20	
>=	55 >= 21	



6. En Python, escribe esto, respetando la indentación:

Imagina que estás eligiendo qué hacer en un día:

- Si hace sol, puedes ir al parque.
- O si está nublado, puedes ver una película.
- Si no (si está lloviendo), te quedas en casa.

7. Relacionar ambas columnas:

- | | | |
|--------------------|--------|---|
| a) break | () | Para tomar decisiones. |
| b) if, elif, else: | () | Para detener un bucle. |
| c) while | () | Para saltar al siguiente paso del bucle |
| d) for | () | Para repetir algo mientras una condición sea verdadera. |
| e) continue | () | Para repetir algo con cada elemento de una lista. |

8. Crear una función llamada suma, que reciba dos valores de tipo entero y regrese el resultado. Dispara o invoca la función e imprimir el resultado.

9. Completar lo siguiente:

Una _____ es una _____ para crear un _____. Es un concepto fundamental de la Programación Orientada a _____ (POO) que permite organizar el código de manera modular y reutilizable.

Partes de una _____

1. _____: Características de las cosas que creas.
2. _____: Acciones que pueden hacer las cosas que creas.
3. _____: Es como la receta que usas para hacer las cosas (`__init__`).

Modificadores de acceso

1. _____ convención: _____ 2. _____ convención: _____ 3. _____ convención: _____