



GIMNASIO SABIO CALDAS (IED)
Nuestra escuela: una opción para la vida
PLAN ESCOLAR NO PRESENCIAL

Código	PENP - 01
Versión	001
Fecha	18/03/2020
Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	Yudi Soler			GRADO	DÉCIMO
ASIGNATURA	Tecnología - Programación				
Correo electrónico Contacto	Yudi Soler: yudi.soler@sabiocaldas.edu.co				
Fecha de envío	31 de Mayo de 2021		Fecha de entrega	4 de Junio de 2021	
Tiempo de ejecución de la actividad			2 horas		
TEMA	PROGRAMACIÓN EN LENGUAJE PYTHON				

Contextualización

BUCLE PARA (FOR)

BUCLE MIENTRAS (WHILE)

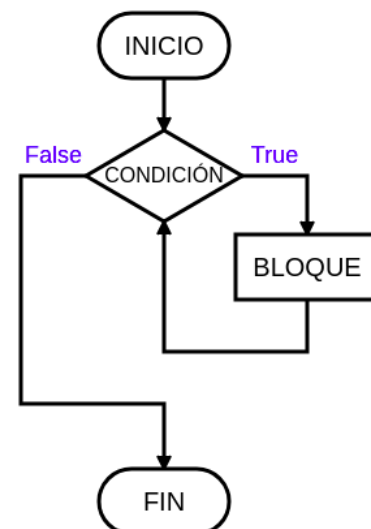
En general, un bucle es una estructura de control que repite un bloque de instrucciones. Un bucle **for** es un bucle que repite el bloque de instrucciones un número predeterminado de veces. El bloque de instrucciones que se repite se suele llamar cuerpo del bucle y cada repetición se suele llamar iteración.

El bucle **while** permite repetir la ejecución de un grupo de instrucciones mientras se cumpla una condición (es decir, mientras la condición tenga el valor **True**).

La sintaxis del bucle **while** es la siguiente:

La sintaxis de un bucle **for** es la siguiente:

```
print("Comienzo")
for i in [0, 1, 2]:
    print("Hola ", end="")
print()
print("Final")
```



Descripción de la actividad sugerida

1. Según la explicación de la docente sobre los tipos de bucles, en el programa "https://www.genial.com" crea un juego (según explicación en clase) sobre el tema trabajado.

2. Ingresa a la página <https://codecombat.com/>
3. siguiendo las indicaciones de la docente, avanza hasta el 18 nivel con lenguaje de programación Python.
4. Comparte el link de tu trabajo realizado en Genially

Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)

<https://codecombat.com/>

Criterios de Evaluación

Aplica los bucles en el lenguaje de programación Python y soluciona ejercicios prácticos, a través del juego.