

# Pregunta 1 (10 puntos)

Ítem	0 puntos	1 punto
Programa 1	Incorrecto	Correcto
Programa 2	Incorrecto	Correcto

Soluciones:

"0018"	TRUE
--------	------

\* No descuenta puntaje si faltan las comillas

y	z	x	c	i
"800"				
	"22"			
		"5"		
			0	
				1
		"66"		
			2	
				2
			1	
				3
			3	
				4
	"6767"			
			5	
				5
			4	

Hasta acá 1 punto  
Iteración 1: 1 punto

Iteración 2: 1 punto

Iteración 3: 1 punto

Iteración 4: 1 punto

Iteración 5 y final: 1 punto

\* No descuenta puntaje si faltan las comillas

\* Evalúe cada iteración por separado.

Retorno por pantalla:

6771
------

2 puntos

## Pregunta 2 (13 puntos)

Ítem	0 puntos	1 punto	2 puntos	3 puntos	4 puntos
Entrada y salida de datos	No demuestra entender como realizar correctamente la entrada o salida de datos.	Realiza las entradas y/o salidas solicitadas pero no donde corresponde.	Demuestra entender cómo hacer entrada y salida de datos. Convierte las entradas a los tipos de datos apropiados.		
Validación que el número esté en el rango ( $N > 10$ y $N < 100$ )	No realiza la validación del número o realiza una validación no solicitada en el enunciado.		Realiza la validación pero con errores.	Realiza la validación correctamente.	
Reglas del cuarteto	Hace una implementación que no tiene nada que ver con las reglas del cuarteto.		Implementa las reglas del cuarteto con errores o están incompletas (intentos exitosos/no exitosos, si gana/no gana, si se ingresan consecutivamente los pares e impares).		Implementa correctamente todas las reglas del cuarteto (intentos exitosos/no exitosos, si gana/no gana, si se ingresan consecutivamente los pares e impares)
Estructuras condicionales y ciclos	No demuestra comprender el uso de las estructuras condicionales o repeticiones. O bien, implementa las estructuras pero no tienen relación con el enunciado del problema.		Demuestra entender el uso de estructuras condicionales y/o repetitivas, pero con errores pequeños.		Demuestra comprender como utilizar las estructuras condicionales y repetitivas. Incluye correctamente las condiciones de término.
<b>Descuentos</b>					
	<b>0 puntos</b>	<b>-1 punto</b>			
Sintaxis y expresiones.	No comete errores graves con respecto al lenguaje; a lo más, errores atribuibles más a descuido que a ignorancia (por ejemplo, olvidar los dos puntos al final de la línea, confundir <code>=</code> y <code>==</code> , confundir <code>()</code> y <code>[]</code> ).	Demuestra no entender construcciones importantes del lenguaje (por ejemplo: no indenta, le pone una condición al <code>else</code> , hace <code>while</code> con <code>rango</code> , confunde el <code>string x</code> con la variable <code>x</code> ).			

### Pregunta 3 (13 puntos)

Ítem	0 puntos	1 punto	2 puntos	3 puntos	4 puntos
Entrada y salida de datos	No demuestra entender como realizar correctamente la entrada o salida de datos. O bien, simplemente omite la entrada y salida de datos.	Realiza las entradas y/o salidas solicitadas pero no donde corresponde.	Demuestra entender cómo hacer entrada y salida de datos. Convierte las entradas a los tipos de datos apropiados.		
Validación que el número sea positivo	No realiza la validación del número o realiza una validación no solicitada en el enunciado.		Realiza la validación pero con errores.	Realiza la validación correctamente.	
Algoritmo de generación de contraseña	No demuestra entender como realizar el algoritmo de generación de contraseña.		Tiene una noción de como implementar el algoritmo de generación de contraseña. Pero está incompleto con errores.		Implementa correctamente el algoritmo de generación de contraseña.
Estructuras condicionales y ciclos	No demuestra comprender el uso de las estructuras condicionales o repeticiones. O bien, implementa las estructuras pero no tienen relación con el enunciado del problema.		Demuestra entender el uso de estructuras condicionales y/o repetitivas, pero con errores pequeños.		Demuestra comprender como utilizar las estructuras condicionales y repetitivas. Incluye correctamente las condiciones de término.
<b>Descuentos</b>					
	<b>0 puntos</b>	<b>-1 punto</b>	<b>-2 punto</b>		
Sintaxis y expresiones.	No comete errores graves con respecto al lenguaje; a lo más, errores atribuibles más a descuido que a ignorancia (por ejemplo, olvidar los dos puntos al final de la línea, confundir = y ==, confundir ( ) y [ ]).	Demuestra no entender construcciones importantes del lenguaje (por ejemplo: no indenta, le pone una condición al else, hace while con rango, confunde el string x con la variable x).			
Resolución con string			Resuelve el problema empleando strings.		