



Colegio República Dominicana IED Sede A j.m.
Área: Tecnología e Informática
Asignatura: Informática Grado 11°
Docente: Fabio Moreno Guía de trabajo No. 3
Fecha de Publicación agosto 19-2025



ALCALDÍA MAYOR
DE BOGOTÁ D.C.
Secretaría de Educación

1. Finalizar y entregar las actividades de los numerales 5 y 6 la guía de trabajo No. 2. Estas actividades deben estar debidamente explicadas de manera completa en su cuaderno de trabajo y en el software o aplicación respectiva y se presentarán de manera personal.
 - El proyecto para la Feria del área de Tecnología e Informática que presente el estudiante, se revisará con la respectiva antelación a la fecha de feria para poder elegir o seleccionar los trabajos y organizar su presentación y logística. La feria de TECNOINFORMÁTICA se desarrollará el día 19 de septiembre en horario y logística que será informada a los estudiantes con la debida antelación.
2. Resolver utilizando el software de programación PYTHON cada uno de los siguientes ejercicios aplicando las estructuras y conceptos necesarios:
Aplicación del principio de Herencia en Python, para cada ejercicio mostrar por lo menos tres o más datos de cada uno de los siguientes objetos declarados y la estructura completa dibujada en su cuaderno y debidamente explicada paso a paso:
 - a. Película-Humor-Colombiana.
 - b. Instrumento-Cuerda-Guitarra.
 - c. Dispositivo-Computador-Portátil.
 - d. Mamífero-Doméstico-Caballo.
 - e. Árbol-Maderero-Alcoba.
 - f. Mamífero-Cetáceo-Orca.
3. Usted va a idear un tablero de ajedrez completo, con material reutilizable, recuperable y reciclado de tal manera que va a ubicar los números del 1 al 64 para simular el movimiento y las posiciones del caballo, dentro de este tablero, sin repetir posición o cuadro. Recuerde que los números deben establecerse de acuerdo a la posición que ocupe el caballo dentro del tablero, una condición inicial la establece usted cuando da inicio al movimiento o posicione el caballo para iniciar su desplazamiento por el tablero. Una vez usted tenga su ejercicio mecánicamente solucionado, hará la programación en Python que dé respuesta a su planteamiento anterior y que usted ha planteado de manera ordenada. Usted debe

explicar completamente el código en su cuaderno de trabajo y mostrar el tablero y las posiciones que ha tomado el caballo en sus movimientos de manera idéntica a como lo hizo en su demostración mecánica.

4. Realizar un diccionario utilizando la programación y el concepto preciso en Python.
 - ¿Qué es un diccionario en la programación en Python?
 - ¿Qué características presenta un diccionario?
 - Escriba 4 ejemplos de diccionarios.
 - Utilizando la programación en Python construya dos de los ejemplos que usted ha propuesto en el ítem anterior. Explique detalladamente en su cuaderno incluyendo la respuesta que se muestra en pantalla.