

Actividad de Python:

"GeoMundial 2026: Cultura y Fútbol"


Consigna:

Para celebrar el Mundial 2026, la FIFA nos encargó desarrollar una aplicación interactiva en Python que combine **Cultura General** y **Datos Deportivos** de los países clasificados. A cada pareja de la clase se le asignará un **Grupo del Mundial**.

Deberán programar un menú interactivo donde el usuario elija un país de su grupo y, luego, el sistema le pregunte qué tipo de información desea consultar.

Requisitos obligatorios del programa:

1. **Selección del País:** El programa debe mostrar las opciones de los países que integran el grupo asignado y capturar la decisión del usuario.
2. **Menú de Preferencias (Toma de Decisiones):** Una vez elegido el país, el programa debe preguntar: ¿Qué información deseas ver? (cultura / futbol / ambos). Utilizando estructuras if-elif-else, el programa filtrará la salida de la siguiente manera:
 - **Si elige "cultura":** Mostrará únicamente la **Ficha de Cultura General** (País, Capital, Continente, Moneda, Idioma, Superficie en \$km²\$, Forma de Gobierno, Mandatario actual y una Figura Histórica).
 - **Si elige "futbol":** Mostrará únicamente los **Datos del Equipo** (Director Técnico, posición en el mundial anterior y la lista de 3 jugadores clave con su Nombre, Número, Posición y si es Capitán).
 - **Si elige "ambos":** Mostrará de forma corrida primero toda la información cultural y luego todos los datos del equipo de fútbol.
 - **Si escribe otra cosa:** Mostrar un mensaje de error (ej: "Opción no válida").
3. **El Pálpito de la Copa (Uso de len y round):** Al finalizar la consulta, el usuario ingresará qué país cree que ganará el Mundial. El programa calculará cuántas letras tiene ese nombre usando len() y simulará un porcentaje de probabilidad de ganar usando round().

 **Pista de programación:** Para calcular la probabilidad del campeón, inventá una fórmula matemática en tu código donde multipliques o dividas el resultado de

len(pais) por el número decimal que vos quieras. Al final, guardá el resultado usando `round(tu_formula, 2)` para que el porcentaje no quede con infinitos números detrás de la coma.

 **Tips para los programadores de 2do Año:**

- **El uso de las comillas:** Recuerden que todo texto que se muestra con `print()` o que se ingresa por `input()` va entre comillas. Los números para hacer cuentas matemáticas no las llevan.
- **Cuidado con las minúsculas:** En la pregunta del "si/no", el programa está configurado para leer "si" exactamente en minúscula. Si escriben "Si" o "SI", el programa irá directo al else. ¡Prueben qué pasa!
- **La función `round()`:** Sirve para recortar los decimales largos que a veces devuelven las divisiones y dejar la pantalla limpia y prolija.