

TALLER REPASO ESTRUCTURAS BÁSICAS PROGRAMACIÓN

1. Suma de dos números

Crea un programa que solicite dos números al usuario y muestre su suma.

2. Par o impar

Pide un número al usuario y determina si es par o impar usando if.

3. Mayor de tres números

Pide tres números al usuario e imprime cuál es el mayor.

4. Tabla de multiplicar

Escribe un programa que imprima la tabla de multiplicar del 1 al 10 para un número ingresado por el usuario.

5. Contar vocales

Pide al usuario una palabra y usa un for para contar cuántas vocales tiene.

6. Números del 1 al N

Pide al usuario un número N e imprime todos los números del 1 al N usando un while.

7. Factorial

Escribe un programa que calcule el factorial de un número usando un for.

8. Sumar números pares

Usa un for para sumar todos los números pares entre 1 y 100.

9. Adivina el número

Genera un número aleatorio entre 1 y 10 (usa `random.randint`) y permite al usuario adivinarlo.

*Da pistas como "muy bajo" o "muy alto".

10. Número primo

Pide un número al usuario y determina si es primo (divisible solo por 1 y por sí mismo).

11. Área de un triángulo

Crea una función que calcule el área de un triángulo dados su base y altura.

12. Número mayor

Escribe una función que reciba tres números y devuelva el mayor de ellos.

13. Contar palabras

Crea una función que reciba una cadena y devuelva cuántas palabras contiene.

14. Suma de una lista

Escribe una función que reciba una lista de números y devuelva la suma de todos ellos.

15. Es palíndromo

Crea una función que determine si una palabra es un palíndromo (se lee igual al derecho y al revés). Da un mensaje, si no lo es.

16. Fibonacci

Escribe una función que genere los primeros N números de la secuencia de Fibonacci.

17. Invertir una cadena

Crea una función que reciba una cadena y devuelva la cadena invertida (por ejemplo, "hola" -> "aloh").

18. Frecuencia de letras

Escribe un programa que cuente la cantidad de veces que aparece cada letra en una palabra dada por el usuario.

19. Números perfectos

Escribe un programa que encuentre los números perfectos entre 1 y 1000. Un número perfecto es igual a la suma de sus divisores (excluyendo el propio número).

20. Menú interactivo

Diseña un programa que muestre un menú al usuario con opciones como:

1. Calcular el cuadrado de un número.
2. Mostrar números pares entre dos valores.
3. Salir del programa.

Usa un bucle while para mantener el menú activo hasta que el usuario elija salir.