

Ejercicios Repaso II

Ejercicio 1. Crea una lista de diccionarios, donde cada diccionario represente a una persona con sus datos (nombre, edad, ciudad).

- Anadir como uno de los diccionarios: Ana, 28, Murcia.
- Realiza una búsqueda de todas las personas que vivan en Murcia, mostrando su nombre.
- Modificaciones en esta lista de diccionarios, el nombre de Ana por Alicia.

Ejercicio 2. Crear un diccionario con las fechas de festividades españolas. Añadir cumpleaños profesora (31 enero) y vuestro cumpleaños.

- Crear una función para calcular cuantos días quedan para el cumpleaños de la profesora. ¿Y para el vuestro?
- Crear una función para calcular cuantos días de diferencia hay entre Día de todos los santos (1 de noviembre) y el día de Reyes (6 de enero)

Ejercicio 3. Crear un programa para construir una figura de LEGO.

- Crear una clase **Construcción**.
 - Constructor vacío. (método `__init__`)
 - Método construir al que se le pasa una lista de piezas, el método debe de sacar piezas de la lista de manera aleatoria, y encajarla con la pieza anterior. Tener en cuenta, que la primera pieza de la lista, no encaja con ninguna. Controlar la primera posición.
- Crear una clase **Pieza**, con atributos, color y tamaño.
- Instanciar 5 Objetos de la clase Pieza.
- Crear una lista de piezas.
- Construir una figura de LEGO.

Nota: enumerate para ver índice y elemento de una lista en cada iteración.

Ejercicio 4. Crear un programa de partidos de tenis.

- Crear la clase Partido.
- Crear la clase Jugador.
- Crear una tupla con jugador 1 y jugador 2.
- Implementar el método de jugar, al que se le pasa la tupla de jugadores. E imprime el ganador del partido.

Nota: Si queréis hacerlo más realista simular el resultado. Implementando un método set, por ejemplo.