



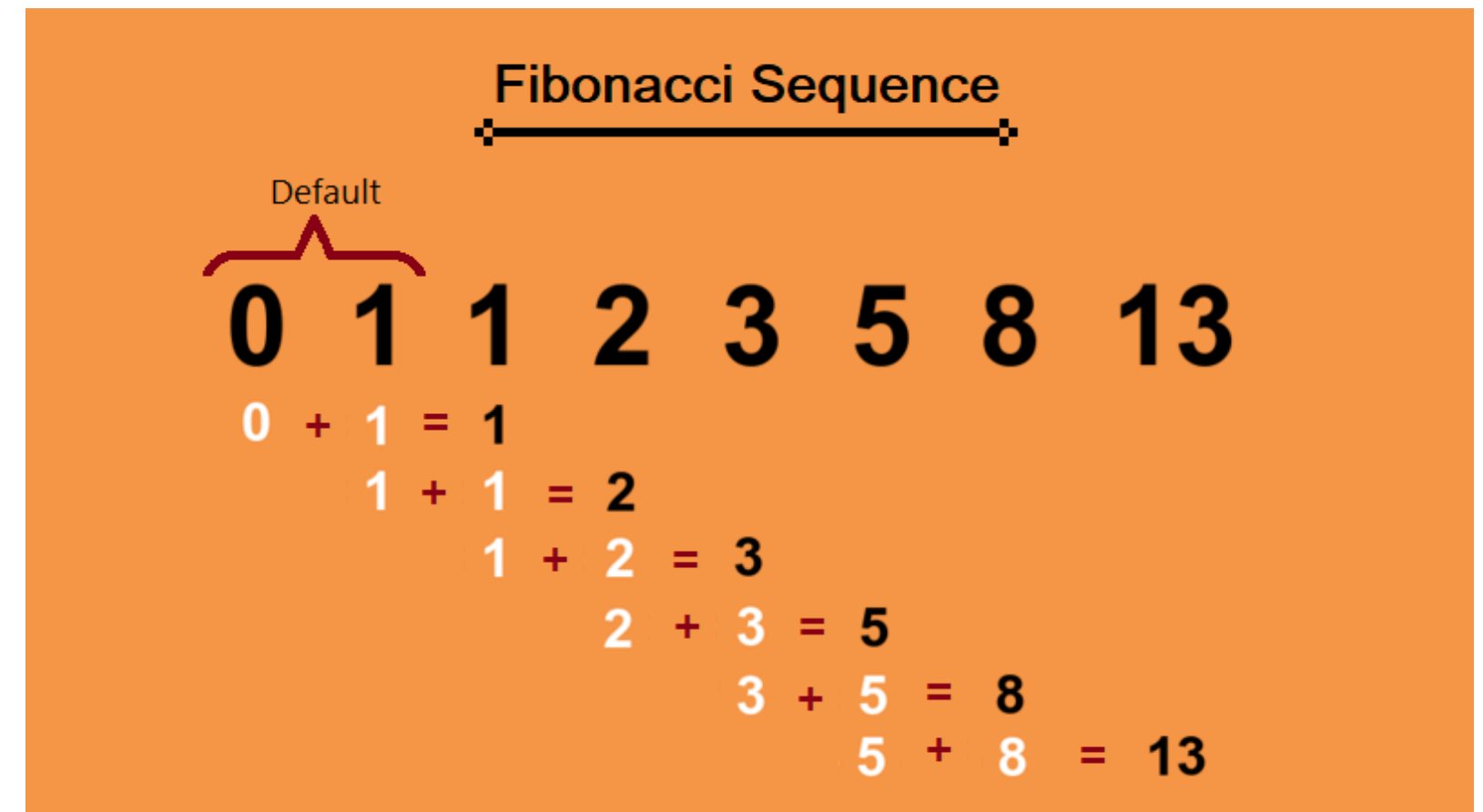
MENTORÍA



EJERCICIO 1 - FIBONACCI

Crea una función que genere la serie de Fibonacci hasta un límite especificado por el usuario.

NOTA: La serie de Fibonacci comienza con 0 y 1, y cada número siguiente es la suma de los dos anteriores.



EJERCICIO 2

Adivina el Número

Descripción:

Crea un juego donde el programa seleccione un número aleatorio entre 0 y 100. El jugador debe adivinar el número en un máximo de 6 intentos. Después de cada intento, el programa debe indicar si el número es mayor o menor que la suposición del jugador.

CONDICIÓN: UTILIZAR MÓDULO.

EJERCICIO 3 -Calculadora Básica

Descripción:

Crea una calculadora básica que permita sumar, restar, multiplicar y dividir dos números. Implementa cada operación como una función.

EJERCICIOS CON TKINTER

EJERCICIO 1: ventana simple con un botón

Crea una ventana que contenga un botón. Al hacer clic en el botón, la ventana se cerrará.

EJERCICIO 2: muestra de un mensaje

Crea una ventana con una etiqueta que muestra un mensaje.

EJERCICIO 3: entrada de texto y botón

Crea una ventana con un campo de entrada de texto y un botón. Al hacer clic en el botón, muestra el texto ingresado en una etiqueta.

EJERCICIO FINAL

INTENTAR HACER EL EJERCICIO N° 3: CALCULADORA BASICA CON TKINTER