

## EJERCICIOS PYTHON – RELACIÓN 6

**EJERCICIO 1)** Este programa pedirá al usuario que introduzca veinte números enteros por pantalla. Estos números serán guardados en un array de 4 filas y 5 columnas. El resultado del programa será mostrar las sumas parciales de las filas y las columnas, como si fuera una hoja de cálculo. La suma de todos los números aparecerá en la esquina inferior derecha.

**EJERCICIO 2)** Realiza un programa que realice la función de un cajero automático, preguntando al usuario cuanto dinero desea retirar, y una vez recogida la cantidad debe mostrar por pantalla en número de billetes de cada clase que le va a devolver. Esta cantidad deberá ser “ideal”, es decir, deberá devolver la cantidad solicitada con el menor número de billetes posible. Los billetes podrán ser de 100, 50, 20, 10 ó 5 euros, no siendo posible la devolución de monedas.

**EJERCICIO 3)** Realiza el juego de PIEDRA/PAPEL/TIJERA donde el usuario podrá jugar contra el ordenador, el cual realizará sus tiradas de forma aleatoria. Tras cada jugada el ordenador pregunta al usuario si desea continuar. En caso de que la respuesta sea negativa se mostrará por pantalla el número de jugadas que ha ganado cada uno.

**EJERCICIO 4)** Realiza un programa que tome como argumento el nombre de un fichero de texto donde tendremos escritas las rutas de 4 imágenes que tendremos en nuestro ordenador, una ruta por fila del fichero. Una vez leídas estas rutas deberá guardarlas en una lista, y con ella generar un archivo index.html donde se muestre una cabecera que ponga IMÁGENES, y a continuación cada una de las imágenes con un título que ponga IMAGEN X, donde la x será el número de la imagen.