

# contenido

January 28, 2020

## 1 Contenido

1. Introduccion
  - Que es Python?
  - Escribe un script
  - La ventana interactiva (IDLE)
  - La ventana del script
2. Variables
  - Referencias a objetos
  - Identidad de un objeto
  - Nombres de variables
  - Palabras reservadas
3. Cadenas
  - Que es una cadena?
  - Concatenacion, indexacion y segmentacion
  - Metodos de manipulacion de cadenas
  - Interaccion con dato de entrada de l usuario
  - Reto: manipulacion de dato de entrada de usuario
  - Trabajando con cadenas y numeros
  - Variaciones de la declaracion `print()`
  - Encuentra una cadena adentro de una cadena
  - Reto: multiples reemplazos
4. Numeros y matematica
  - Numeros enteros y de punto flotante
  - Operadores aritmeticos y expresiones
  - Reto: calculaciones con el dato de entrada de usuario
  - Python miente
  - Imprimir numeros con estilo
5. Ciclos y funciones
  - Que es una funcion?
  - Escribe tus propias funciones
  - Reto: convierte temperaturas
  - Ciclos
  - Reto: gestion de inversiones
  - Comprendiendo el concepto de alcance
6. Encontrar y corregir errores
  - El uso de la ventana de control de depuracion
  - Elimina algunos errores

7. Logica condicional y control de flujo
  - Comparacion de valores
  - Agregando logica
  - Control de flujo de un programa
  - Recuperacion de errores
  - Simulacion de eventos y calculo de probabilidades
  - Reto: simulacion de un lanzamiento de moneda
8. Tuplas, Listas y Diccionesarios
  - Tuplas son secuencias inmutables
  - Listas son secuencias mutables
  - Anidando, copiando y ordenando
  - Reto: lista de listas
  - Guardando relaciones en diccionarios
  - Reto: ciclando la ciudad capital
  - Como escoger una estructura de dato
9. Programacion Orientada a Objetos
  - Define una clase
  - Instancia un objeto
  - Hereda de otra clase
  - Reto: modela una granja
10. Archivo (Entrada y Salida)
  - Lectura y escritura de archivos
  - Trabajando con rutas en Python
  - Lectura y escritura de archivos CSV
  - Reto: analisis de llamadas en CSV
  - Reto: puntos de acceso a la red nacional de internet
11. Proyecto: Un Juego de Aventura