



Bucle While - Fuente: [McLibre](#)

Práctica:

1. Escriba un programa que pregunte una y otra vez si desea continuar con el programa, siempre que se conteste exactamente sí. Fuente: [McLibre](#)

```
DIGA sí PARA CONTINUAR
¿Desea continuar el programa?: sí
¿Desea continuar el programa?: sí
¿Desea continuar el programa?: NO
¡Hasta la vista!
```

2. Escribir un programa que muestre el eco de todo lo que el usuario introduzca hasta que el usuario escriba “salir” que terminará. Fuente: [Alf](#)

- Axell Concha
Enlace: [Program - YouTube](#)

5. Escribir un programa que valide el ingreso de un **número decimal**, si el valor ingresado no es un número decimal deberá mostrar: "Valor no válido" y deberá volver a solicitar el ingreso.

6. Escribir un programa que valide la creación de una contraseña

Una contraseña es válida si:

- Tiene entre 6 y 12 caracteres
- Si tiene al menos un - o _

7. Escribir un programa que valide el ingreso de un producto de cafetería, si el producto ingresado no es de cafetería deberá mostrar: “El producto no es de cafetería” y deberá volver a solicitar un producto.

```
productos=["Americano","Capuchino","Expresso","Mocachino",...]
```

8. Escribir un programa que simule el lanzamiento de un dado de 6 caras, el programa deberá de lanzar dados hasta que el resultado del lanzamiento sea 6, mostrar por pantalla cuantos lanzamientos ocurrieron hasta salir el 6.

```
Lanzamientos de dados
Dado: 2
Dado: 3
Dado: 1
Dado: 5
Dado: 6
Ocurrieron 5 lanzamientos
```

Opcional: Realizar el mismo ejercicio, pero con 3 intentos. Si no ha salido 6 mostrar: “Perdiste” caso contrario “Ganaste”.

Ejercicio 1

Escribir un programa que simule el lanzamiento de dos dados, el programa será utilizado para salir de la cárcel en el juego de monopoly. El jugador puede salir de la Cárcel sacando dobles en alguno de los tres turnos siguientes al de entrada a la cárcel o pagando una multa de \$50. El programa deberá preguntar en cada turno si el usuario desea lanzar dados o pagar la multa, si el usuario ha lanzado 3 veces los dados y no ha salido dobles, deberá pagar la multa de \$50.

Ejemplos:

```
Estás en la carcel
Desea lanzar dados o pagar multa?(dados/multa): dados
Dados: 2 5
Desea lanzar dados o pagar multa?(dados/multa): dados
Dados: 5 5
¡Eres libre!
```

```
Estás en la carcel
Desea lanzar dados o pagar multa?(dados/multa): multa
Haz pagado $50, pero eres libre
```

```
Estás en la carcel
Desea lanzar dados o pagar multa?(dados/multa): dados
Dados: 2 5
Desea lanzar dados o pagar multa?(dados/multa): dados
Dados: 1 2
Desea lanzar dados o pagar multa?(dados/multa): dados
Dados: 5 4
Haz pagado $50, pero eres libre
```

Ejercicio 2

Se requiere un programa base que muestre al usuario un menú de 3 opciones

- 1.- Saludar
 - a) Saludar a Piogram
 - b) Saludar a Axell
- 2.- El mejor canal de youtube
- 3.- Salir

La opción 1.- Saludar tendrá un submenú de dos opciones (a y b).

Escribir un programa en Python que realice lo siguiente:

- Muestre el menú de opciones 1, 2 y 3
- Solicite la entrada de un número al usuario, si el texto ingresado no es una opción del menú deberá mostrar: "Opción ingresada no valida" y deberá solicitar la entrada nuevamente.
- Si el usuario ingresó a la opción 1 (Saludar), deberá mostrarle el submenú de opciones y solicitar la entrada. Si el texto ingresado no es una opción del submenú deberá mostrar "Opción ingresada no valida" y deberá:
 - **Variante1:** Regresar al menú principal
 - **Variante2:** Solicitar la entrada nuevamente

Las opciones realizan lo siguiente:

Saludar a Piogram muestra: "Hola Piogram 🐧"

Saludar a Axell muestra: "Hola Axell 🐔"

El mejor canal de youtube muestra: "Obviamente Piogram, sin dudarlo c:"

Ejercicio 3

Se requiere escribir un programa en Python que valide números telefónicos de llamadas interprovinciales del Ecuador, el programa deberá realizar lo siguiente:

- Solicite un número de teléfono fijo al usuario
- Valide que el texto ingresado contenga solo números, un código de área válido seguido de 6 dígitos
- Si el número ingresado es válido mostrar:
“El número [número] proviene de [Provincias]”
Reemplazando [número] y [Provincias] respectivamente.

Prefijos del Ecuador:

Código de área	Provincias
02	Pichincha, Santo Domingo de los Tsáchilas
03	Bolívar, Chimborazo, Cotopaxi, Pastaza, Tungurahua
04	Guayas, Santa Elena
05	Galápagos, Los Ríos, Manabí
06	Esmeraldas, Imbabura, Carchi, Napo, Orellana, Sucumbíos
07	Azuay, Cañar, El Oro, Loja, Morona Santiago2 y Zamora Chinchipe

Ejemplo:

```
Ingrese número telefónico: Axell 🙌  
¡Error! ingrese un número telefónico valido  
Ingrese número telefónico: 04373170  
El número 04373170 proviene de Guayas, Santa Elena
```

Axell Concha

Enlace: [Piogram - YouTube](#)