Aplicaciones de la Sección

***Estas son las aplicaciones y prácticas que se realizaran en esta sección.***

Aplicación 01: Función que saluda

Crear una función que cuando llames la función realice un saludo, luego también que te salude por tu nombre. Y también crea una variable global para poder utilizar desde fuera de la función.

Aplicación 02: Función que saluda

* Crear una función que cuando llames la función realice un saludo, luego también que te salude por tu nombre.
* Y también crea una variable global para poder utilizar desde fuera de la función.
* Modifica la función, para que esta función ya no realice el saludo si no que retorne un saludo y también datos personales.
* Esta misma función ahora que pueda recibir datos, como nombre y que retorne un saludo con ese dato.
* Crear mas funciones como una función sumar que reciba dos nemeos enteros y que retorne el resultado.
* Crear también otra función restar que también pueda recibir dos números entero y realice la resta y te retorno el resultado.

Aplicación 03: Suma de N números

* Crear una función que realice la suma de n números, para eso tienes que crear una función que puede recibir n parámetros.
* A esta misma función agrega par que pueda recibir N datos por nombre y retorne la lista de datos.

Aplicación 04: Factorial de un número

* Crear una función que se recursiva para sacar la factorial de un número.
* Para solucionar este problema el usuario tiene que ingresar un número entero y enviar ese número a la función y la función realice el calculo respectivo y retorne la factorial de N número.
* 3! = 1 x 2 x 3 = 6
* 5! = 1 x 2 x 3 x 4 x 5 = 120

Aplicación 05: Funciones anónimas o LAMBDA

* Para funciones que son muy simples podemos usar las funciones lambda, son funciones sin nombre que podemos manejar con variable.
* Crear una función lambda que realice la suma de dos números
* Crea una función lambda que duplique un numero
* Crear funciones landa que detecte si un número es par y otro para detectar si es impar.
* Crea una función lambda que invierta una cadena de caracteres.

Practica 01: Palíndromo

* Crear un sistema que detecte si una palabra es palíndroma o no
* Para solucionar este problema el usuario tiene que ingresar por pantalla una palabra y el sistema verificas si es palíndromo o no.
* Una palabra palíndroma se lee de igual formo como de la derecha y de la izquierda.

Practica 02: Primalidad

* Crear un sistema que detecte si un numero es primo o no
* Para solucionar este problema se requiere que el usuario ingres un numero por teclado y el sistema detecte si es primo o no.
* Un numero primo es aquel que se puede dividir solo dos veces por 1 y por sí misma.

Practica 03: Generador de contraseñas

* Crear un sistema que genere una contraseña aleatoria
* Para solucionar este problema se requiere listas, listas mayúsculas, lista de minúsculas, lista de números y lista de símbolos y luego armar una contraseña aleatoria sacando caracteres de estas listas.

Practica 04: Conversor de Monedad

* Crear un sistema que convierta de moneda nacional a dólares por ejemplo de soles peruanos a dólares, pesos mexicanos a dólares, pesos colombianos a dólares.
* Para solucionar este problema se requiere que el usuario ingrese la cantidad de monedas nacionales y luego realizar la conversión.
* Para este sistema debe hacer un menú de navegación para seleccionar a que tipo de moneda se ara la conversión y también para cerrar el programa, el sistema no se debe cerrarse si no lo deseas.

Practica 05: Juego – Adivina el numero

* Crear un juego donde el sistema genere un numero aleatorio y el jugador intente adivinar el numero aleatorio.
* Para crear este juego ten encueta los siguientes datos
* Difícil 5 intentos o vidas
* Intermedio 7 intentos o vidas
* Fácil 10 intentos o vidas
* De acuerdo como va intentado el juego le debe dar una pista si el número es más grande o más pequeño.
* También tiene que indicarle las vidas que le quedan.