

# Programación

## Actividades de recuperación 1º evaluación

Para tener derecho a recuperar la asignatura, mediante el examen de recuperación a la vuelta de las vacaciones de Navidad, deben haberse entregado previamente las siguientes actividades:

Durante las actividades se van a ir construyendo funciones que pueden y deben ser reutilizadas en las posteriores.

RECORDATORIO: Las funciones siempre se escriben en la parte superior del documento para poder ir consultándolas.

Se valorará positivamente la documentación del código.

**IMPORTANTE:** Si para realizar algún ejercicio necesitas crear funciones extra ¡CRÉALAS! Si hay alguna función externa (`min()`, `max()`, `len()`, `upper()`, etc.) que haga algo que te interesa, NO LA USES créala tú.

1. Escribe un programa que muestre por pantalla "¡Hola!"
2. Escribe un programa que almacene una cadena "¡Hola!" en una variable y que imprima la variable.
3. Escribe un programa que solicite un nombre introducido desde teclado, lo almacene en una variable e imprima "¡Hola nombre!" por pantalla
4. Escribe una función a la que le pases una cadena y la imprima.
5. Escribe una función solicitar(<frase>) a la que se le pasa una frase que se escribirá en el `input()`.
6. Escribe una función imprimir(<frase>) a la que se le pasa una frase, que se escribirá por pantalla.
7. Escribe un programa que tenga una función llamada saludo(<nombre>) a la que le pases un nombre introducido desde teclado y te devuelva una frase de saludo. La función `saludo()` no es la que muestra por pantalla ni la que solicita el nombre.
8. Escribe una función a la que le pases una cadena y la imprima.  
[Puedes pasarle el resultado de la función `saludo()`]
9. Escribe un programa que pida diez palabras por teclado y las guarde en lista.
10. Escribe un programa que pida palabras por teclado hasta que se introduzca la palabra salir.
11. Escribe una función a la que le pases una lista de palabras y las imprima una debajo de otra.  
Azul  
Amarillo  
Verde  
Rojo
12. Escribe una función a la que le pases una lista de palabras y las imprima una al lado de otra.  
Azul Amarillo Verde Rojo
13. Escribe una función a la que le pases una lista de palabras y las imprima separadas por comas.  
Azul, Amarillo, Verde, Rojo,
14. Escribe una función a la que le pases una lista de palabras y las imprima separadas por comas, la diferencia es que antes de la última

# Programación

## Actividades de recuperación 1º evaluación

palabra debe aparecer "y", después un punto y la primera palabra con mayúscula.

Azul, amarillo, verde y rojo.

15. Dada una palabra introducida desde teclado escribe una función que calcule el número de letras que tiene.
16. Dada una palabra introducida desde teclado escribe una función que la transforme a mayúscula [ASCII].
17. Dada una palabra introducida desde teclado escribe una función que la transforme a minúscula [ASCII].
18. Dada una palabra introducida desde teclado escribe una función que la transforme la primera letra a mayúscula y el resto a minúscula [ASCII].
19. Dada una palabra introducida por teclado escribe una función que le de la vuelta.
20. Dada una palabra introducida por teclado escribe una función que compruebe si es un palíndromo.
21. Genera una lista de números aleatorios.
22. Escribe un programa que solicite un número desde teclado diga si es par o impar.
23. Escribe un programa que solicite un número desde teclado e imprima todos los números menores que él.
24. Escribe un programa que solicite un número desde teclado e imprima todos los números pares menores que él.
25. Escribe un programa que partiendo de una lista de números genere dos listas, una con los números pares y otra con los impares.
26. Escribe un programa que solicite un número desde teclado y calcule la suma de todos los números hasta llegar a él.
27. Escribe un programa que partiendo de una lista de números calcule la suma de todos los números.
28. Escribe un programa que partiendo de una lista de números calcule la media.
29. Escribe un programa que dada una nota introducida desde teclado indique si tiene un suspenso [0-4,99], suficiente [5-5,99], bien [6-6,99], notable [7-8,99], sobresaliente [9-9,99] o matrícula de honor [10].
30. Escribe un programa que te pida números [las notas de todas las asignaturas] hasta introducir un número negativo y que calcule la media.  
Introduce una nota: 8  
Introduce una nota: 5  
...  
Introduce una nota: -1  
La nota media es: X
31. Mejora el programa anterior: Escribe un programa que te pida los nombres de las asignaturas separados por espacios y los almacene en una lista [una asignatura en cada posición de la lista]. A continuación que te pida las notas poniendo el nombre de la asignatura hasta introducir un número negativo y que calcule la media.  
Introduce el nombre de las asignaturas separadas por espacios: LM ED  
P SI BD FOL

# Programación

## Actividades de recuperación 1º evaluación

Introduce la nota de LM: 5

Introduce la nota de ED: 7

...

Introduce la nota de FOL: -1

La nota media es: X

32. Mejora el programa anterior: Escribe un programa que te pida los nombres de las asignaturas y su nota separados por un espacio y los almacene en dos listas, una con los nombres de las asignaturas y otra con las notas, hasta introducir un número negativo y que calcule la media.

Introduce el nombre de las asignaturas y su nota: LM 5

Introduce el nombre de las asignaturas y su nota: ED 7

...

Introduce el nombre de las asignaturas y su nota: -1

Tienes un 5 en LM.

Tienes un 7 en ED.

...

La nota media es: X

33. Mejora el programa anterior: Escribe un programa que te pida los nombres de las asignaturas y su nota separados por un espacio y los almacene un diccionario, de clave el nombre de las asignaturas, hasta introducir un número negativo y que calcule la media.

Introduce el nombre de las asignaturas y su nota: LM 5

Introduce el nombre de las asignaturas y su nota: ED 7

...

Introduce el nombre de las asignaturas y su nota: -1

Tienes un 5 en LM.

Tienes un 7 en ED.

...

La nota media es: X

34. Escribe un programa que solicite un número desde teclado diga si es primo o no.

35. Escribe un programa que solicite un número desde teclado y en caso de no ser primo, calcule el siguiente primo.

36. Escribe un programa que solicite un número de 8 dígitos y calcule cuál es su letra suponiendo que es un DNI.

37. Escribe un programa que solicite un DNI y compruebe si su formato es correcto.

38. Escribe un programa que solicite un DNI y compruebe si su formato es correcto y si la letra introducida es la que le corresponde al número.

39. Escribe un programa que solicite un número de teléfono y compruebe si su formato es correcto.

40. Escribe un programa que solicite un número de teléfono y tras comprobar que su formato es correcto lo escriba separado por guiones de tres en tres números.

958-254-298

¡Suerte!