

Ejercicios evaluables UD2

Ejercicio 1 (1 punto). Crea un programa que lea números hasta que la suma total de los números introducidos sea igual o mayor a 100. Al finalizar el programa mostrará por pantalla: a) la cantidad de números introducidos, b) la suma total, c) la media, d) el número mayor y e) el número menor.

Ejercicio 2 (1 punto). Crea un programa que muestre por pantalla 10 números aleatorios entre 20 y 40. Además deberá mostrar el porcentaje de número pares generados y el de números impares.

Ejercicio 3 (2 puntos). Crea un programa que calcule el precio de la habitación de un hostel según el día de la semana, el tipo de habitación (individual o doble) si el día es festivo o no y de si se dispone de un cupón de descuento.

Tabla de precios

Día de la semana	Tipo habitación	Precio
De lunes a jueves	Individual	30€
	Doble	50€
Viernes y sábado	Individual	45€
	Doble	70€
Domingo	Individual	40€
	Doble	60€

Si el día es festivo se aplicarán las tarifas de los viernes y sábados independientemente de qué día de la semana sea.

Si se dispone de cupón de descuento pedirá especificar la cuantía del descuento en porcentaje (un número entre 0 y 100) y se deberá aplicar el descuento.

Ejercicio 4 (1 punto). Crea una función que reciba como parámetros un número y dos unidades de medida: gramos, kilos o toneladas. La función devolverá la cantidad recibida de la primera unidad de medida a la segunda unidad de medida. Utiliza la función para comprobar que funciona. Nota 1 tonelada = 1000 kilos y 1 kilo = 1000 gramos

Ejercicio 5 (1 punto). Crea una función que recibido un número entero muestre por pantalla los divisores de dichos número:

```
Inserta un número: 35
Los divisores son:
1
5
7
35
```

Usa la función para comprobar que funciona.

Ejercicio 6 (1 punto). Crea un programa que lea palabras hasta que introduzcas la palabra 'fin'. El programa deberá mostrar la cantidad de palabras de 5 o menos letras introducidas (no tener en cuenta la palabra 'fin').

Ejercicio 7 (1 punto). Crea un programa que primero lea una letra y luego lea palabras hasta que introduzcas la palabra 'fin'. El programa deberá mostrar la cantidad de veces que dicha letra aparece en las palabras introducidas (no tener en cuenta la palabra 'fin').

Ejercicio 8 (2 puntos). Crea una función que genere una carta al azar. La carta estará compuesta por un palo (oros, copas, bastos y espadas) y por un número (del 1 al 10) o una figura (sota, caballo y rey). La función devolverá una cadena de texto que represente a la carta, ejemplo: "7 de copas"

Usando la función crea un programa que te pida una carta y que muestre cartas al azar hasta que salga la carta que introdujiste informándote del número de carta en cada momento. Ejemplo:

```
Elige una carta (ejemplo: 7 de oros): Sota de bastos
Carta 1: 9 de bastos
Carta 2: Rey de espadas
Carta 3: 5 de copas
Carta 4: 10 de oros
Carta 5: Sota de oros
Carta 6: 10 de bastos
Carta 7: 6 de copas
Carta 8: Sota de bastos
```