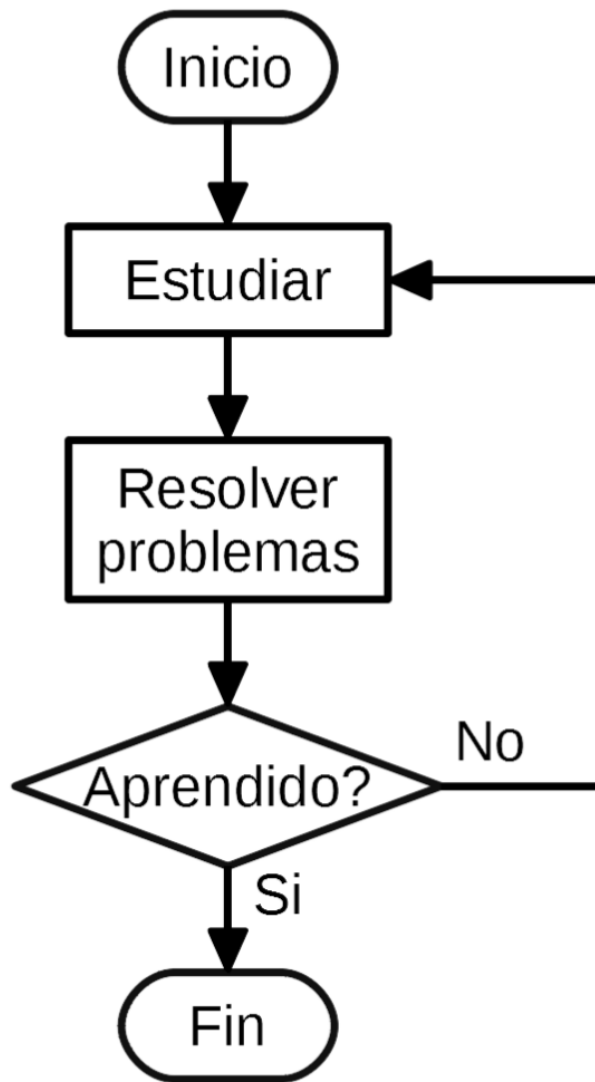


2º DAM

EJERCICIOS UD1

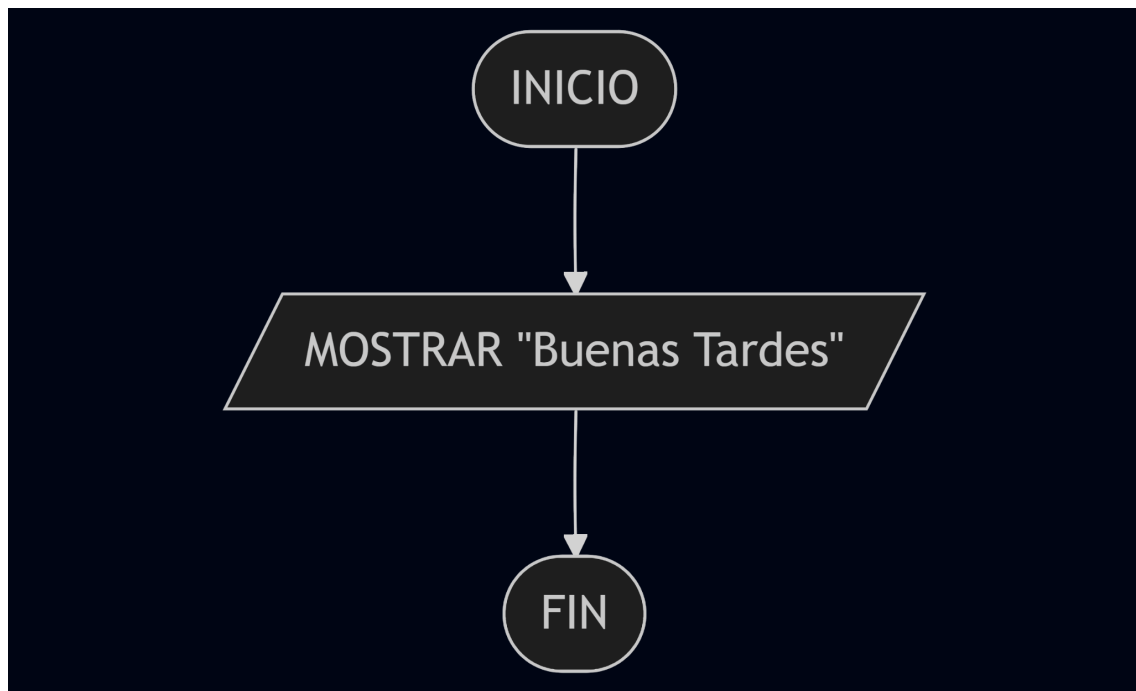
Optativa Python



Gonzalo Alfaro Tirado

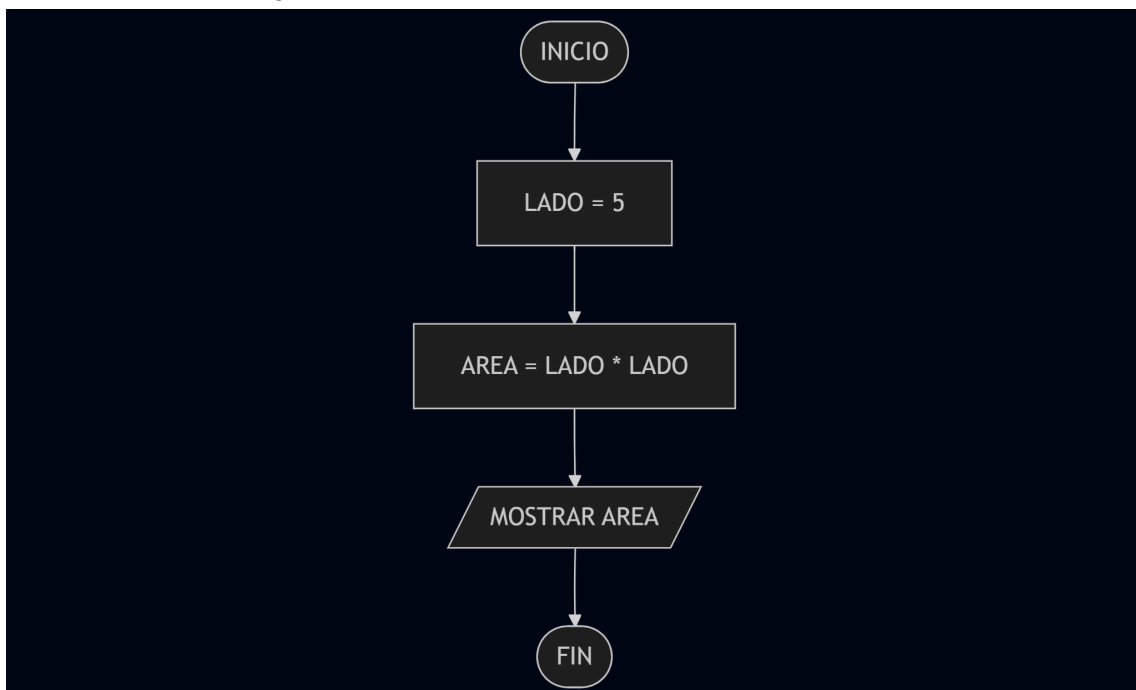
Ejercicio 1.

Dibuja un ordinograma que dé las "Buenas Tardes".



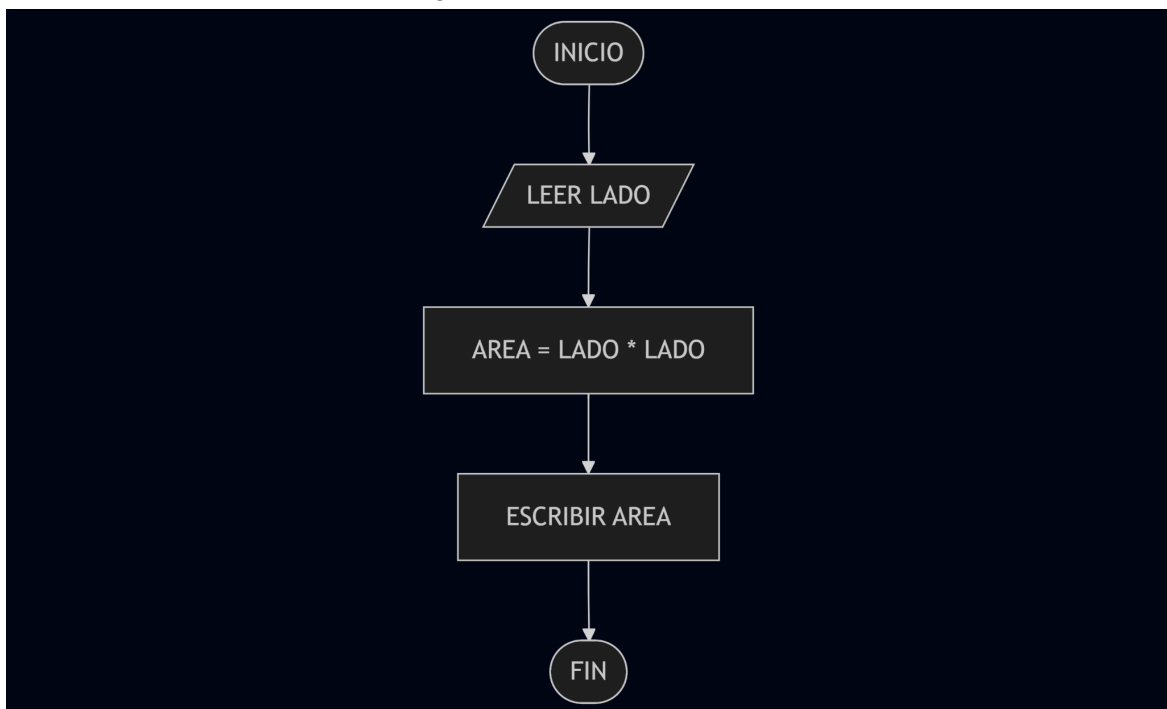
Ejercicio 2.

Dibuja un ordinograma que calcule y muestre el área de un cuadrado de lado igual a 5 (El área del cuadrado es igual a lado por lado).



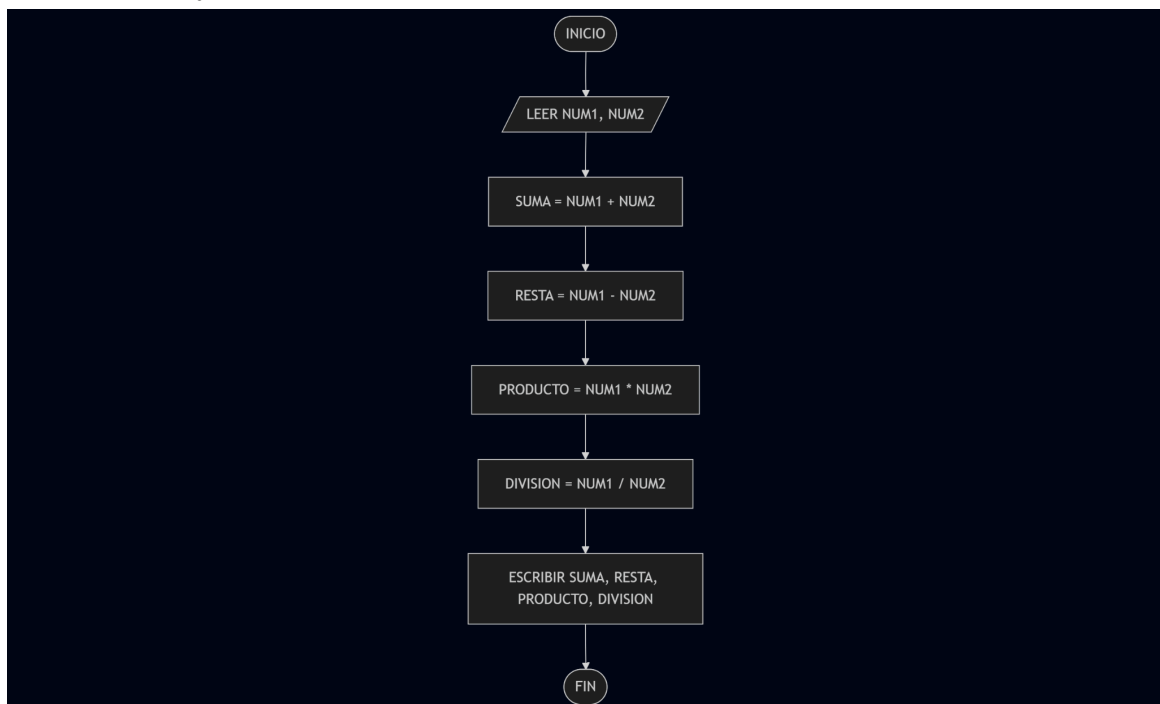
Ejercicio 3.

Dibuja un ordinograma que calcule el área de un cuadrado cuyo lado se introduce por teclado (El área del cuadrado es igual a lado por lado).



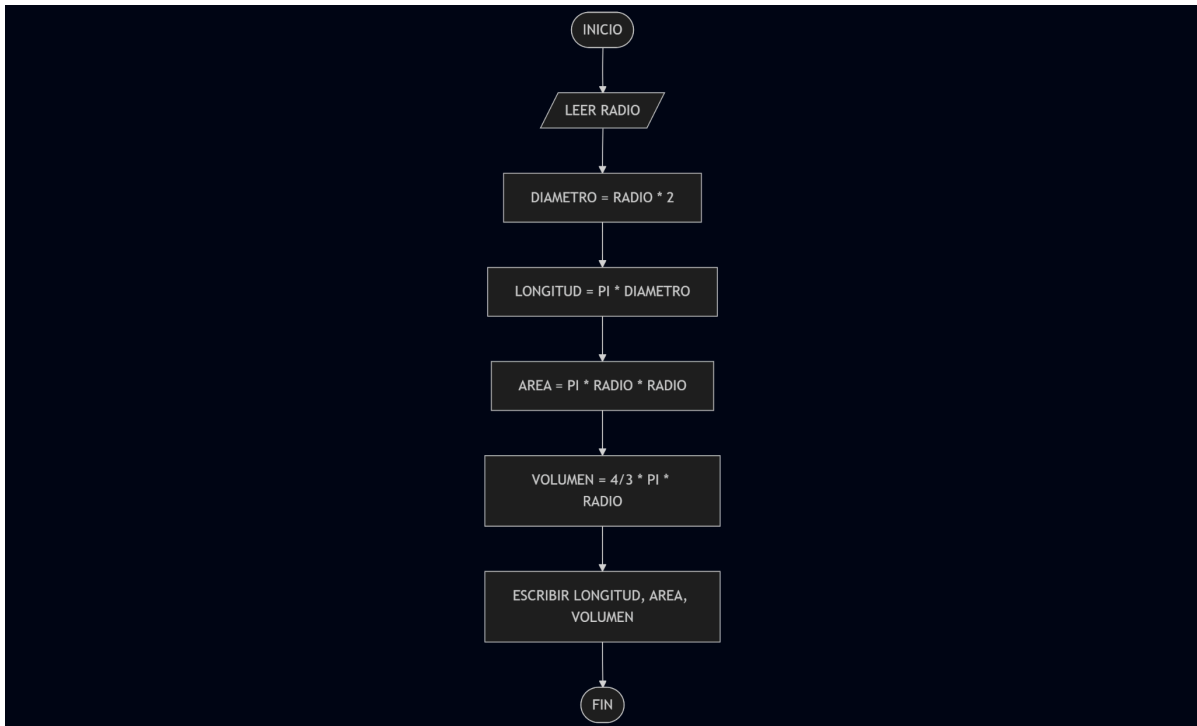
Ejercicio 4.

Dibuja un ordinograma que lea dos números, calcule y muestre el valor de sus suma, resta, producto y división.



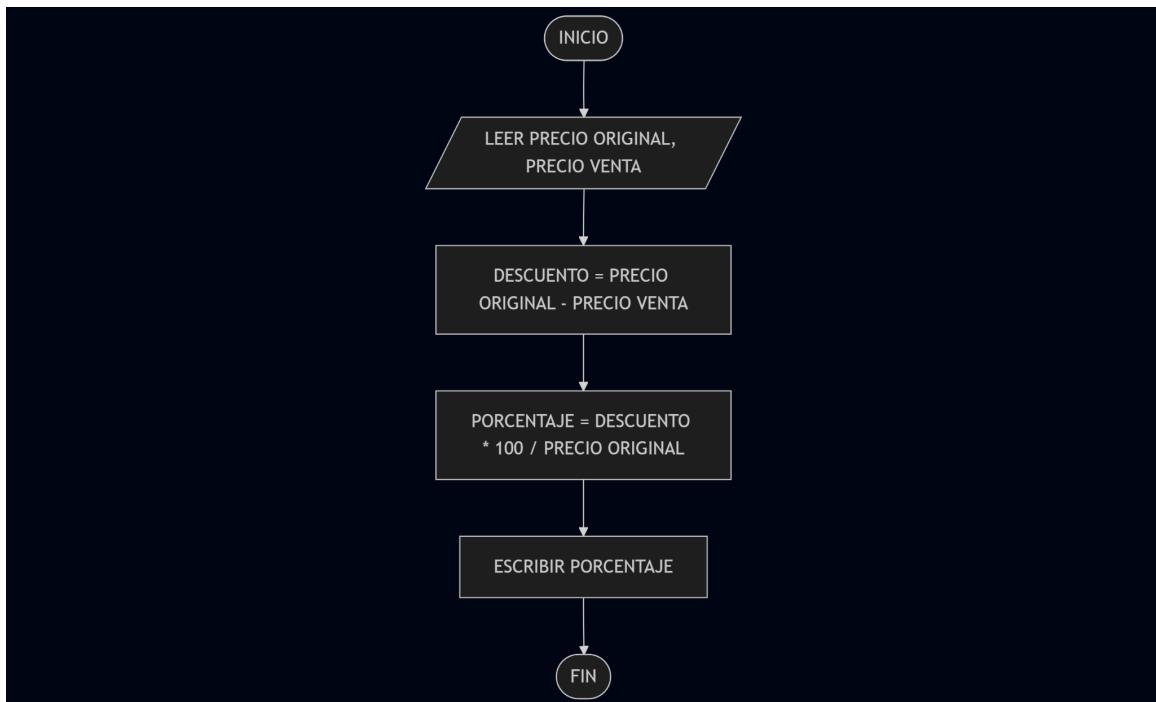
Ejercicio 5.

Dibuja un ordinograma que toma como dato de entrada un número que corresponde a la longitud de un radio (La longitud del radio es la mitad de la del diámetro) y nos escribe la longitud de la circunferencia (La longitud de una circunferencia es igual a pi por el diámetro), el área del círculo (El área de un círculo es pi multiplicado por el radio al cuadrado) y el volumen de la esfera que corresponde con dicho radio.



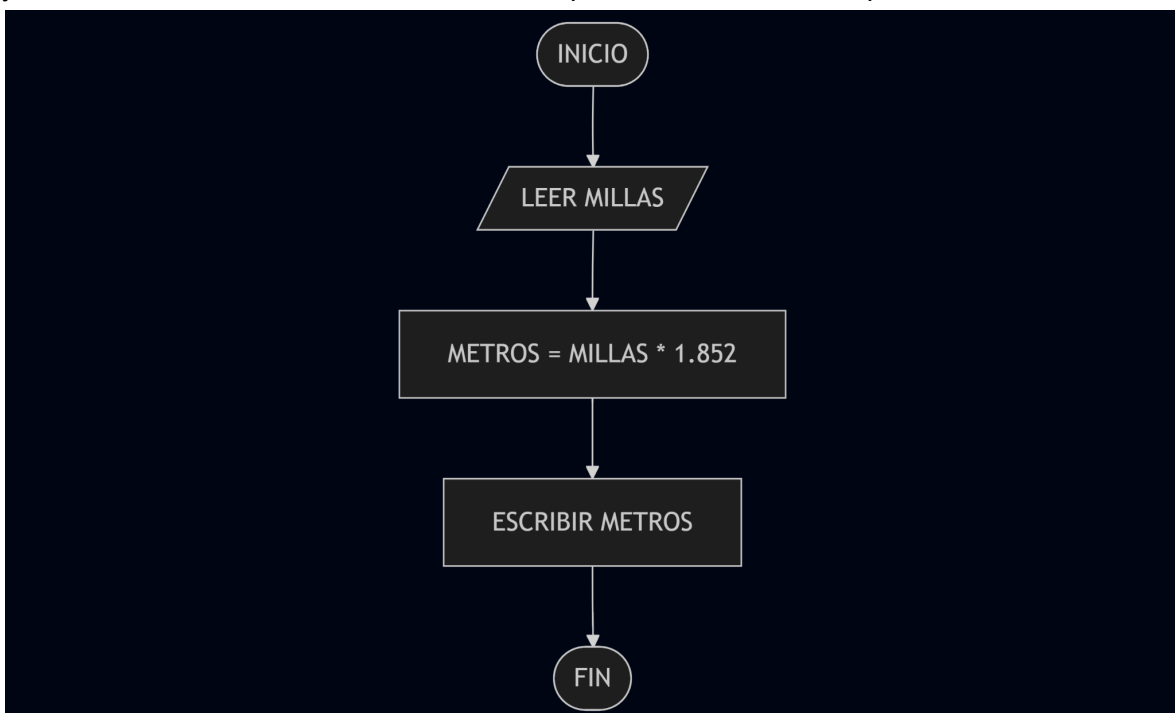
Ejercicio 6.

Dibuja un ordinograma que lea dos números, calcule y muestre el valor de sus suma, resta, producto y división.



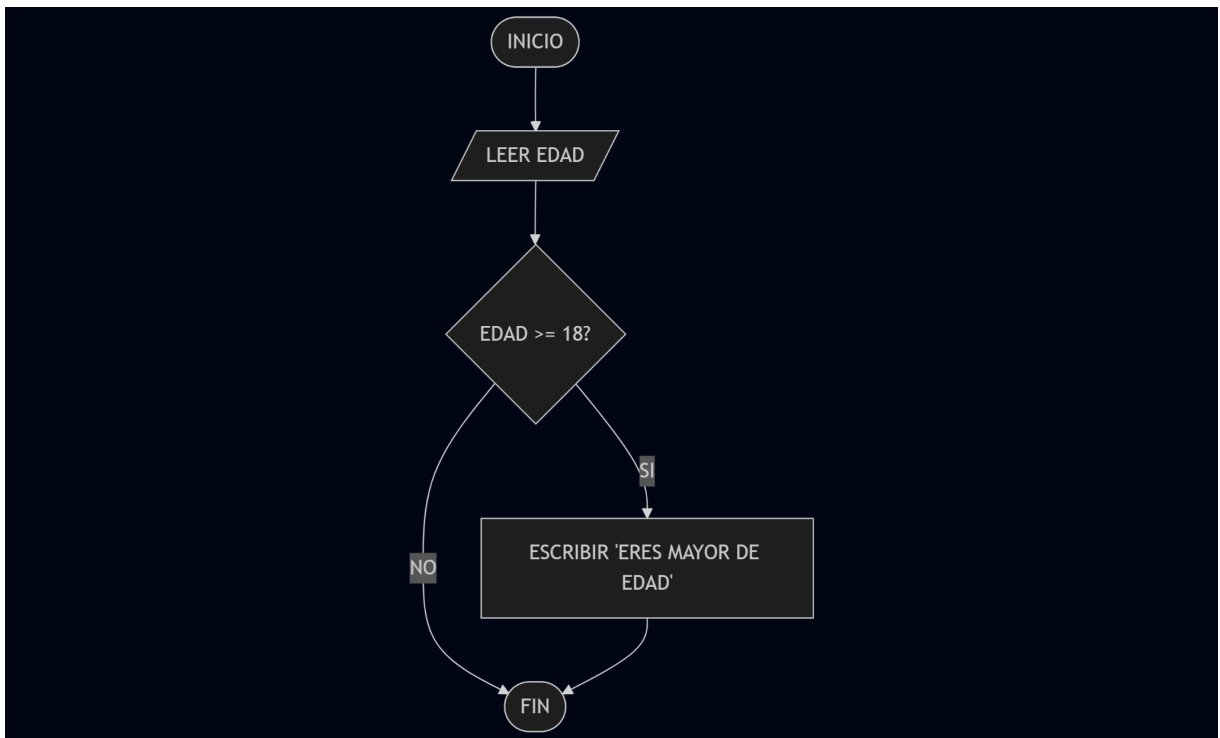
Ejercicio 7.

Dibuja un ordinograma que lea un valor correspondiente a una distancia en millas marinas y escriba la distancia en metros. Sabiendo que una milla marina equivale a 1.852 metros.



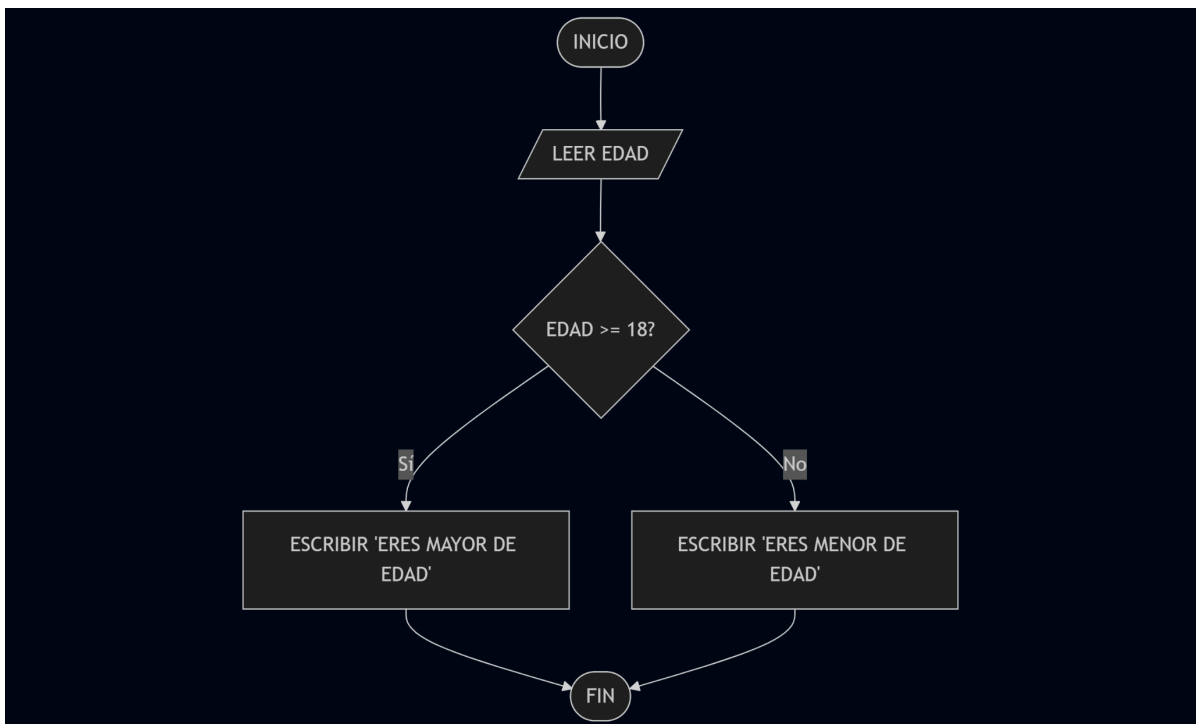
Ejercicio 8.

Dibuja un ordinograma de un programa que pide la edad por teclado y nos muestra el mensaje de “Eres mayor de edad”, si y solamente si lo somos.



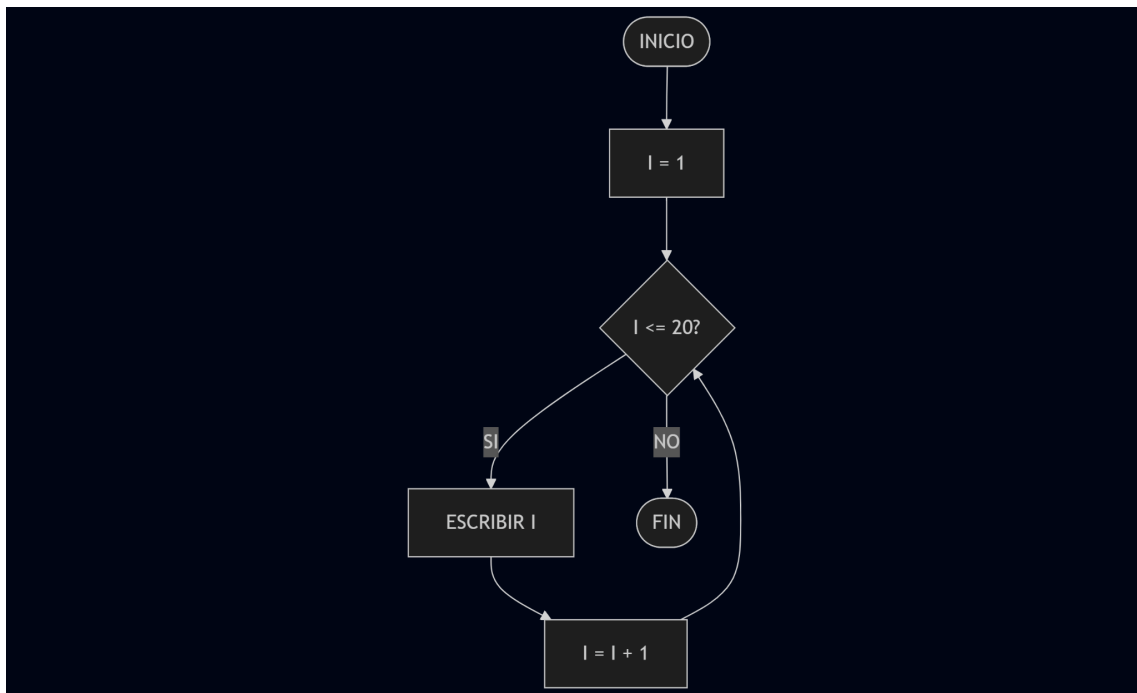
Ejercicio 9.

Dibuja un ordinograma de un programa que pida la edad por teclado y nos muestra el mensaje de “Eres mayor de edad” o el mensaje de “Eres menor de edad”.



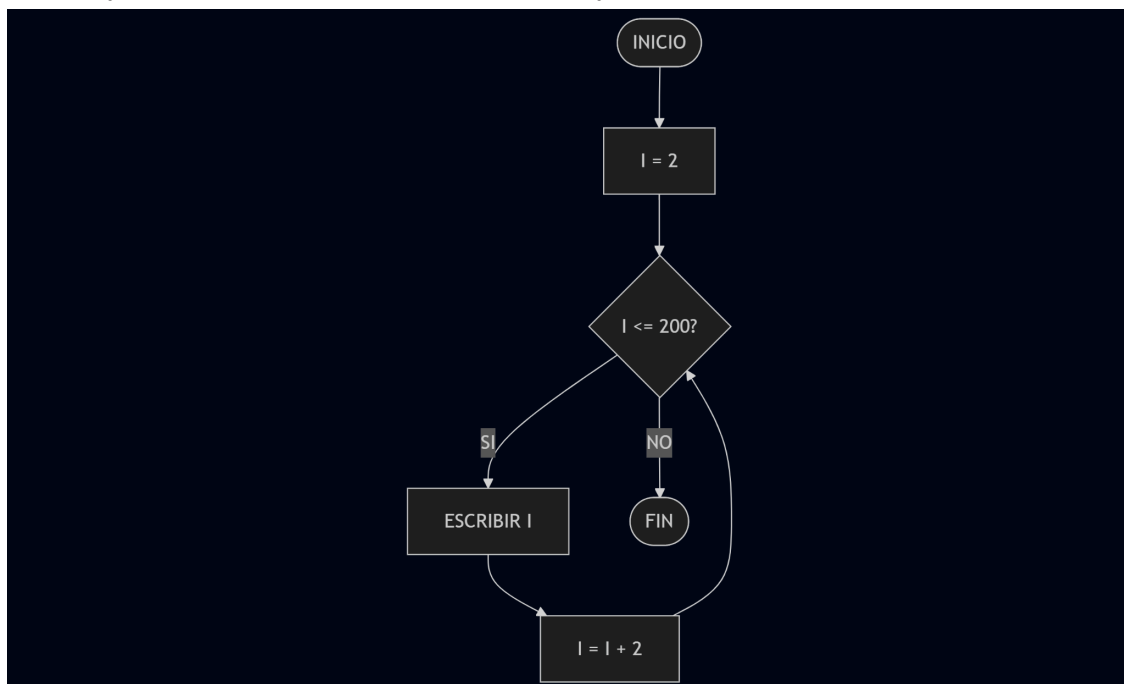
Ejercicio 10.

Dibuja un ordinograma de un programa que muestre por pantalla los 20 primeros números naturales (1, 2, 3 20).



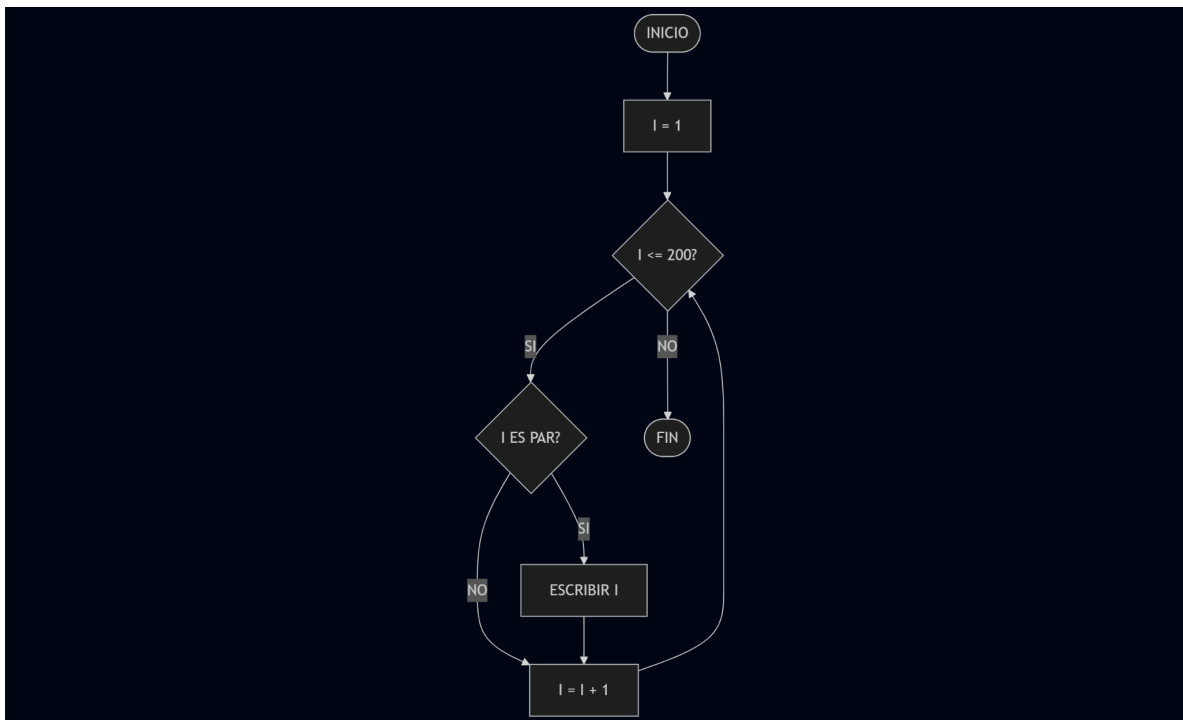
Ejercicio 11.

Dibuja un ordinograma de un programa que muestre los números pares comprendidos entre el 1 y el 200. Para ello utiliza un contador y suma de 2 en 2.



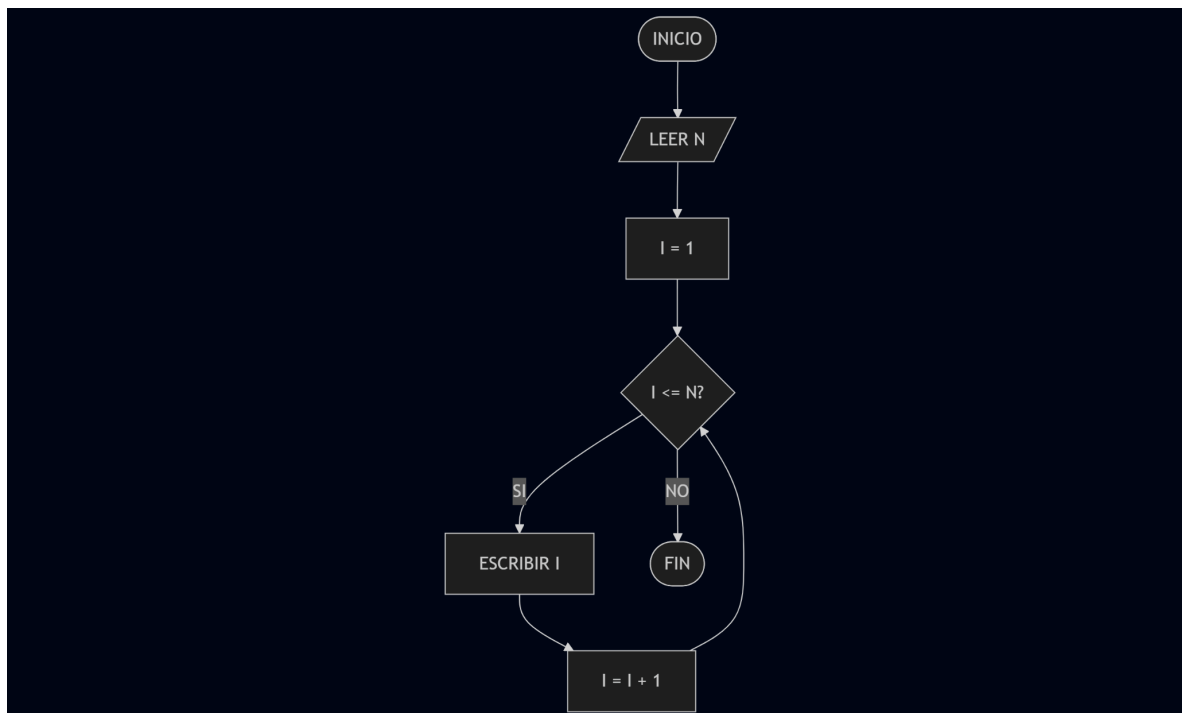
Ejercicio 12.

Dibuja un ordinograma de un programa que muestre los números pares comprendidos entre el 1 y el 200. Esta vez utiliza un contador sumando de 1 en 1.



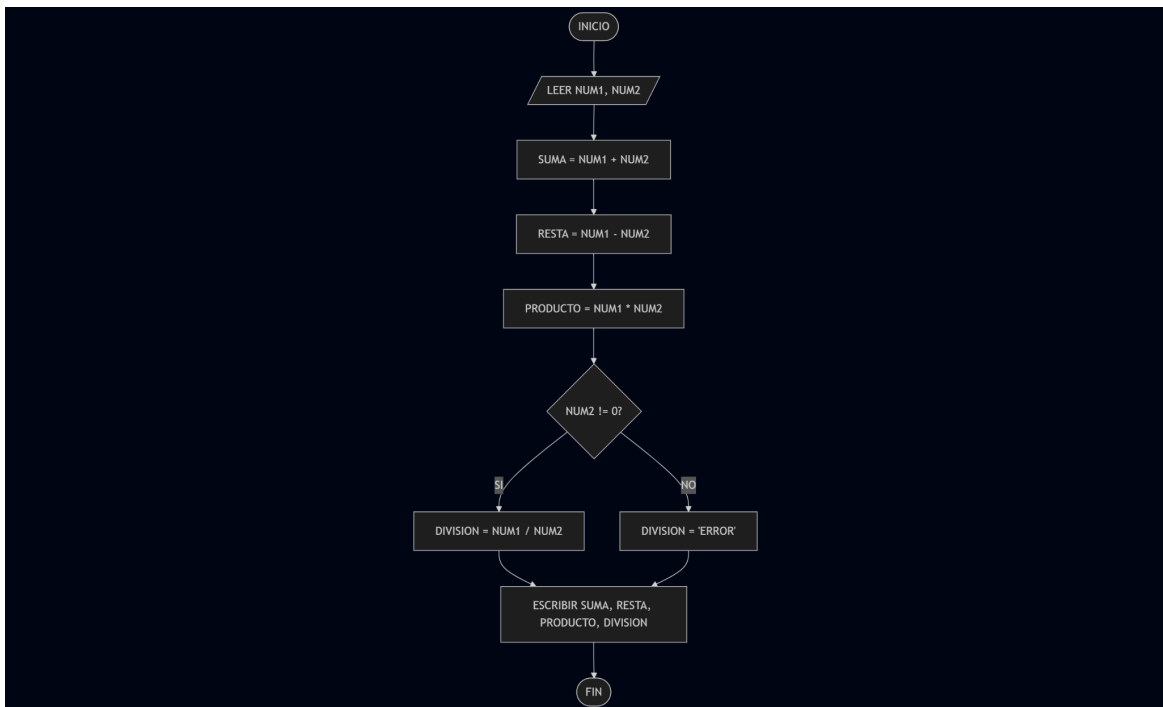
Ejercicio 13.

Dibuja un ordinograma de un programa que muestre los números desde el 1 hasta el número N que se introducirá por teclado.



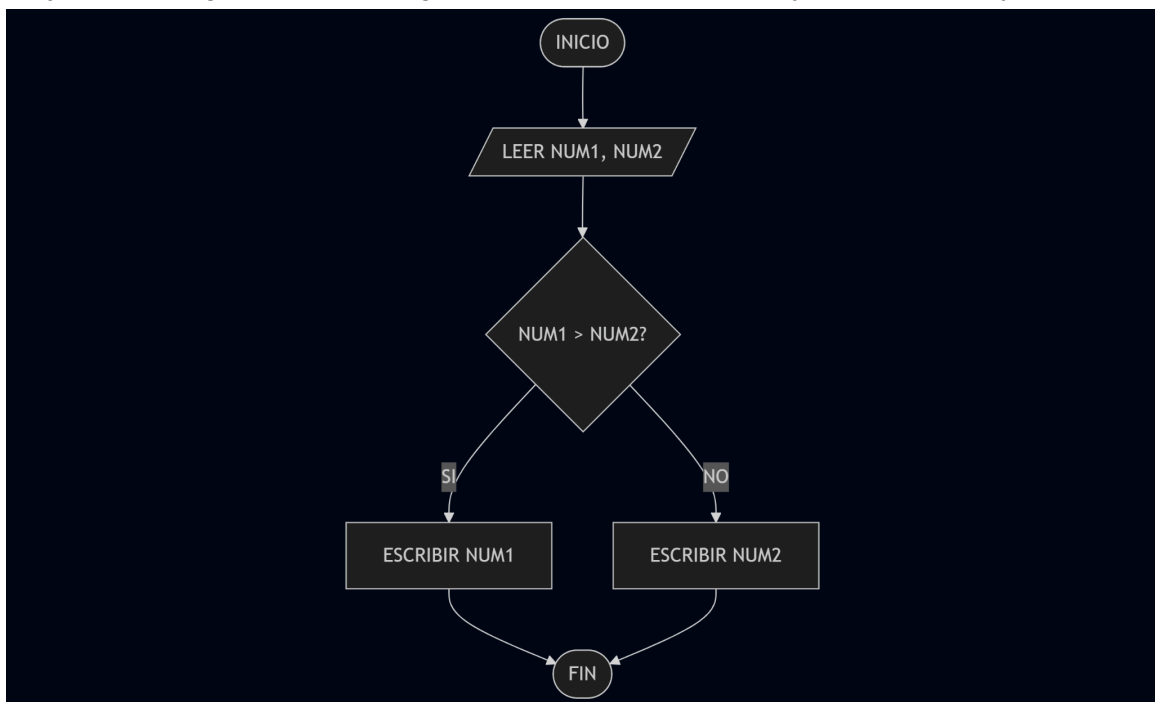
Ejercicio 14.

Dibuja un ordinograma que lea dos números, calcule y muestre el valor de sus suma, resta, producto y división (Ten en cuenta la división por cero).



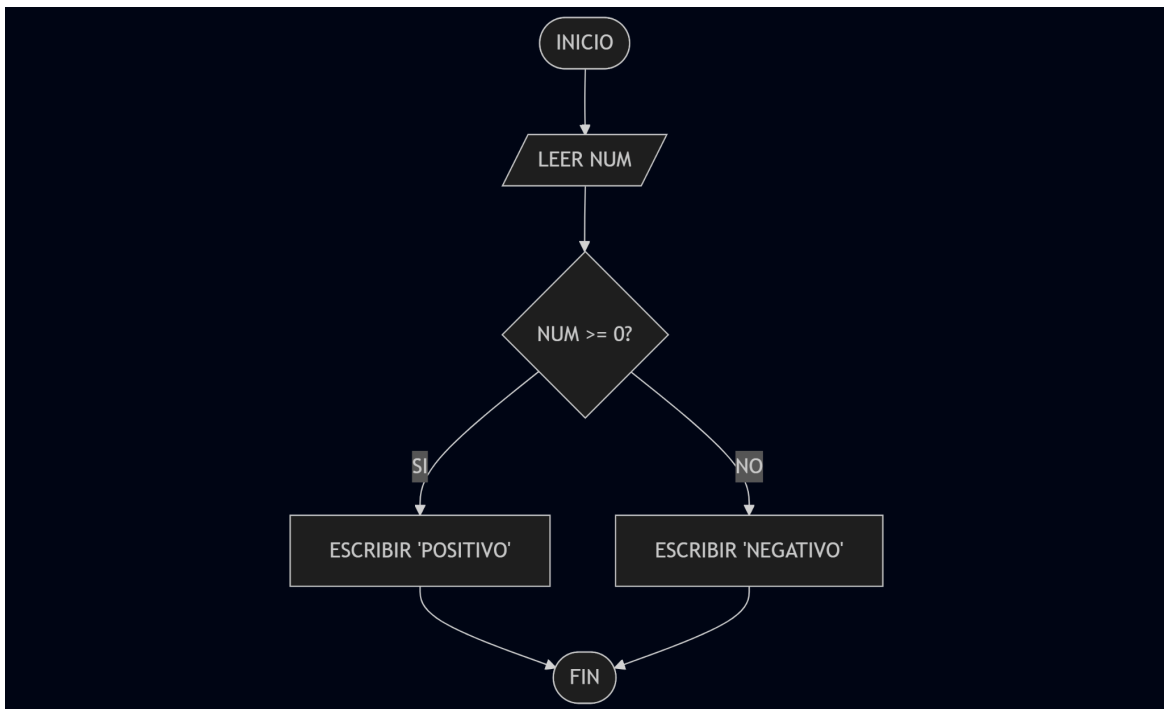
Ejercicio 15.

Dibuja un ordinograma de un programa que lee dos números y muestra el mayor.



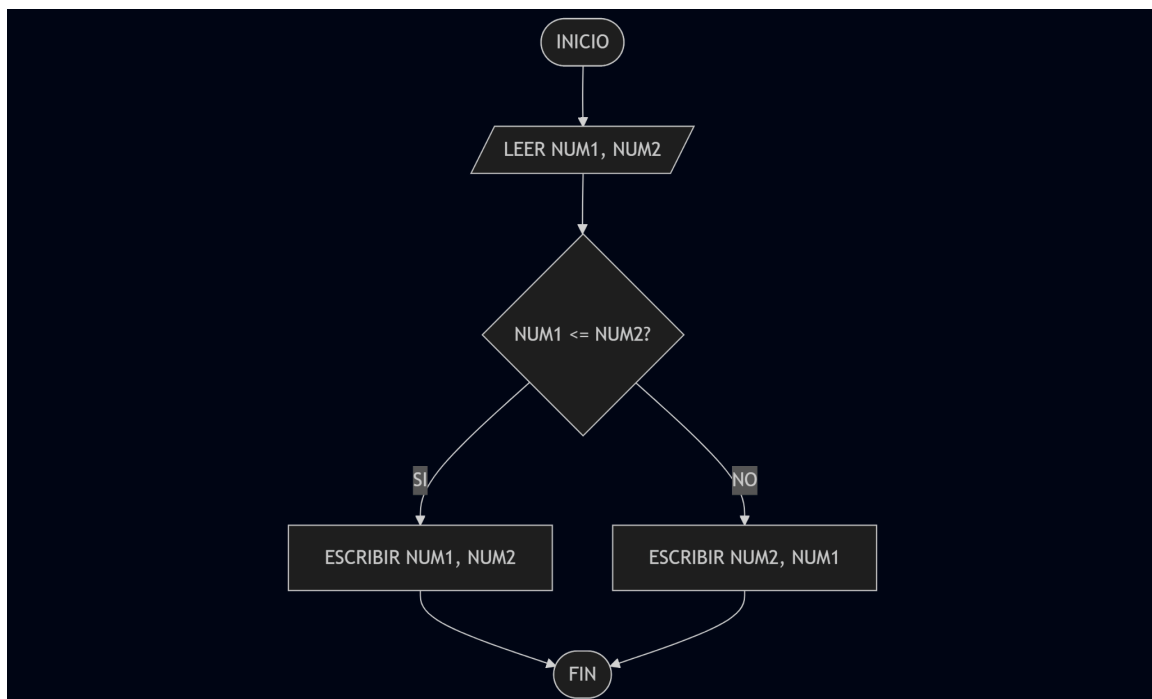
Ejercicio 16.

Dibuja un ordinograma de un programa que lea un número y dice si es positivo o negativo, consideramos el cero como positivo.



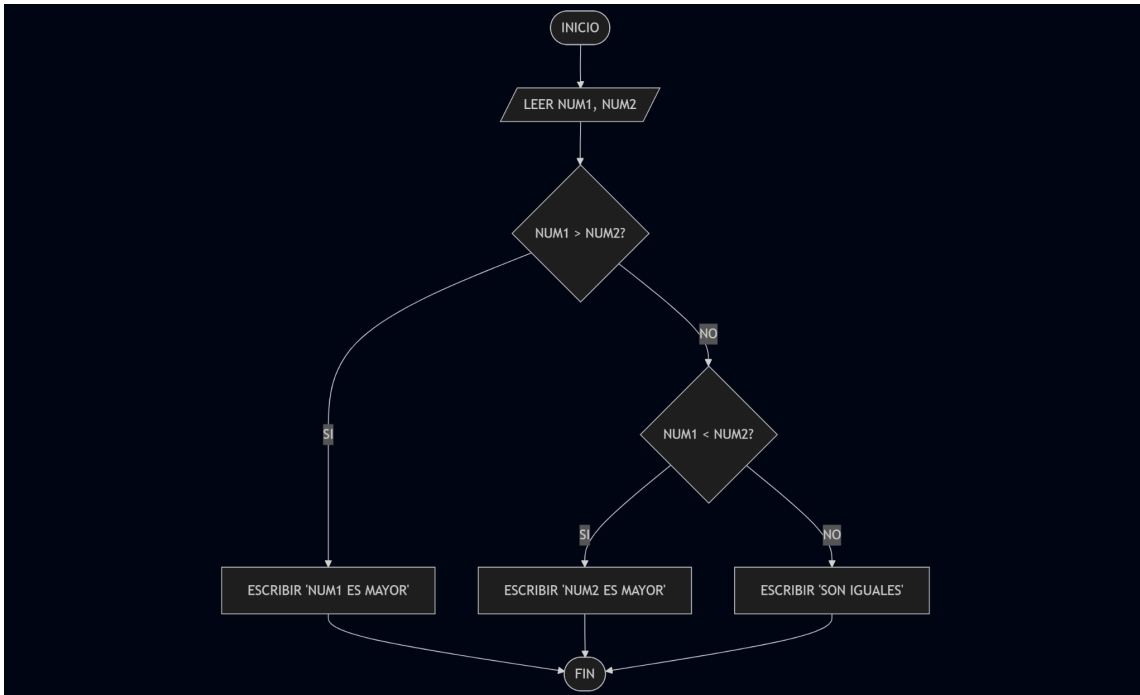
Ejercicio 17.

Dibuja un ordinograma de un programa que lea dos números y lo visualiza en orden ascendente.



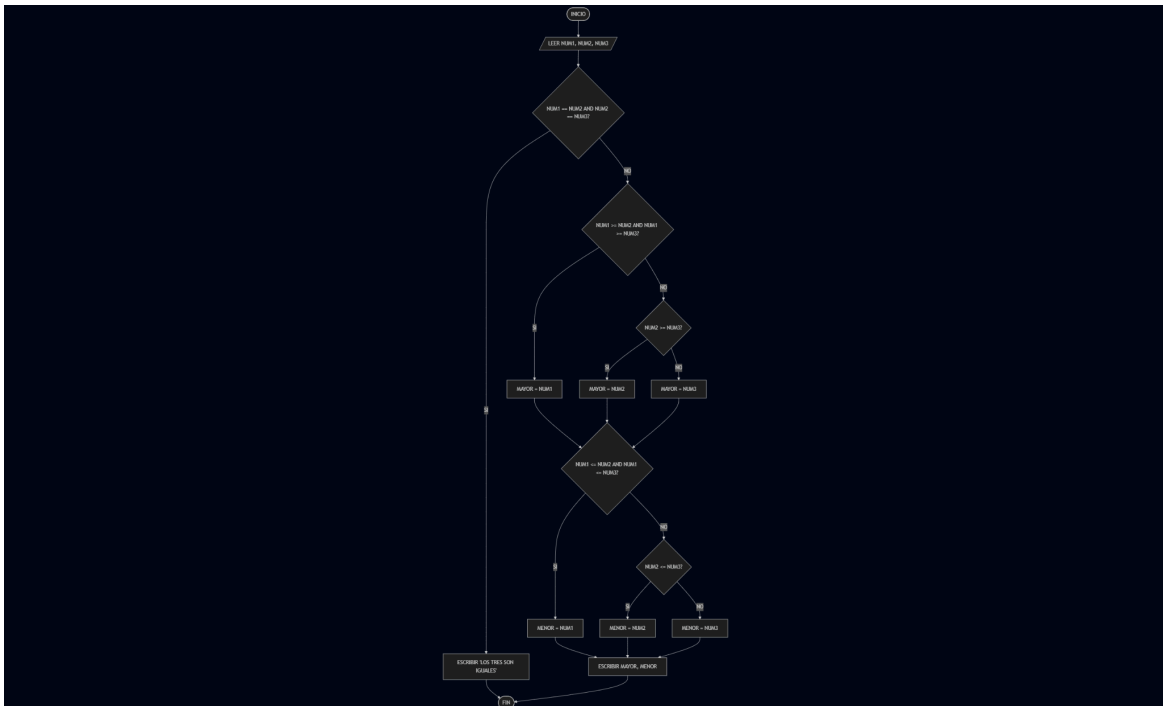
Ejercicio 18.

Dibuja un ordinograma de un programa que lea dos números y nos diga cual es mayor o si son iguales.



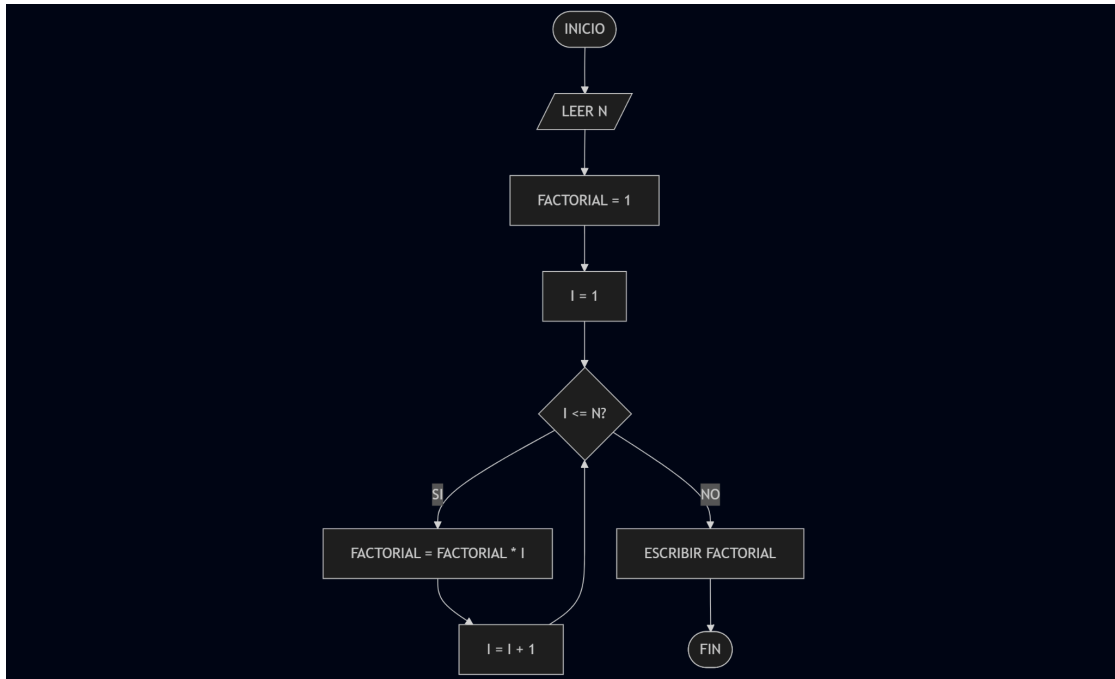
Ejercicio 19.

Dibuja un ordinograma de un programa que lea tres números y nos diga cual es mayor, cual menor y cuales son iguales.



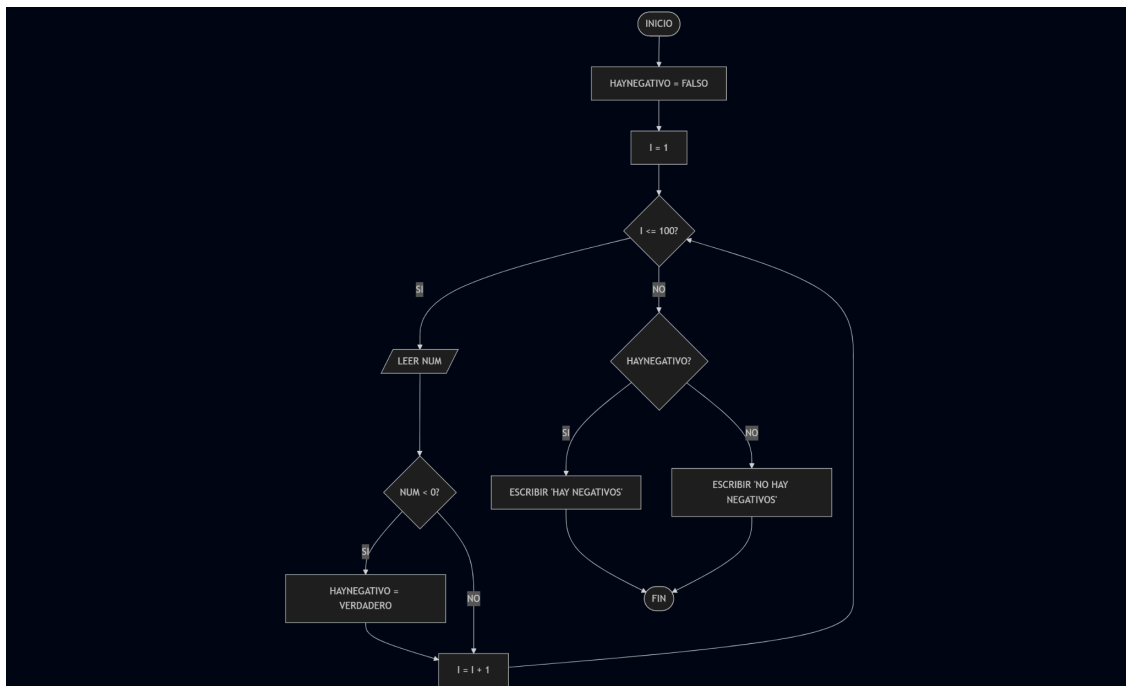
Ejercicio 20.

Dibuja un ordinograma de un programa que lea un número positivo N y calcule y visualice su factura N! siendo el factorial.



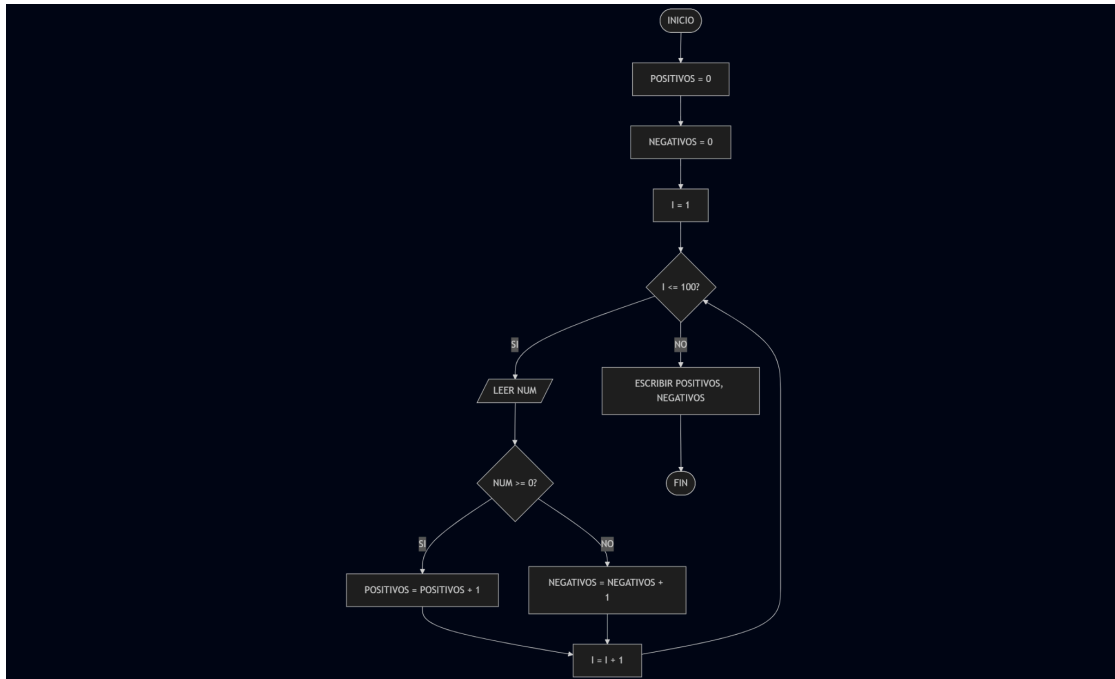
Ejercicio 21.

Dibuja un ordinograma de un programa que lea 100 números no nulos y luego muestre un mensaje de si ha leído número negativo o no.



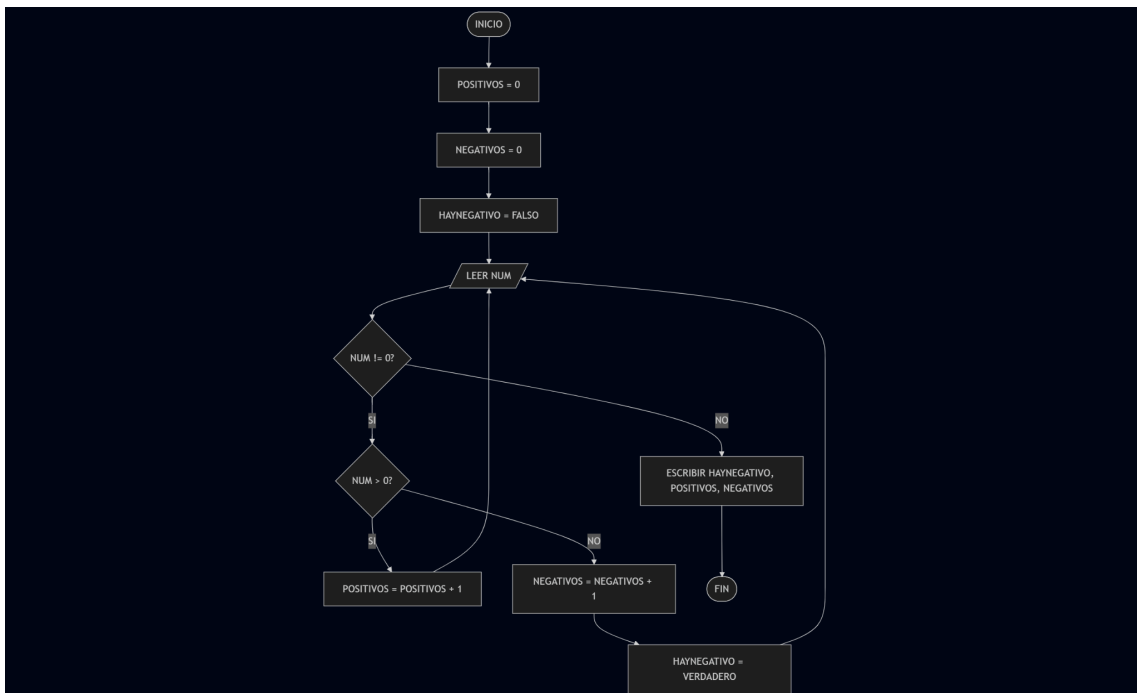
Ejercicio 22.

Dibuja un ordinograma de un programa que lea 100 números no nulos y luego muestre un mensaje indicando cuántos son positivos y cuántos negativos.



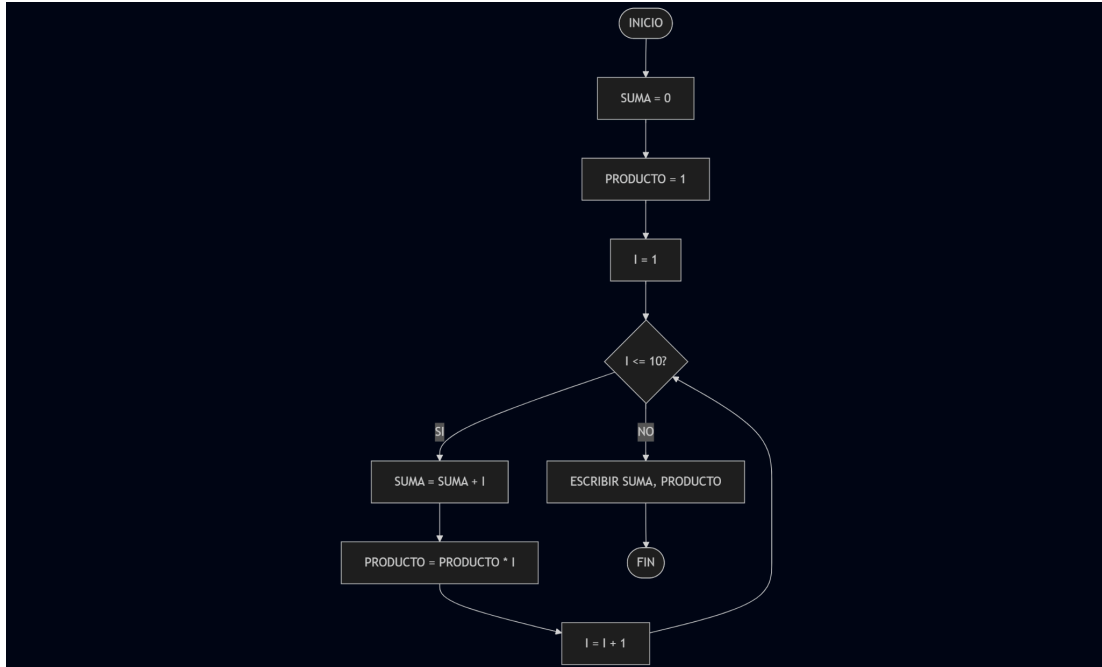
Ejercicio 23.

Dibuja un ordinograma de un programa que lea una secuencia de números no nulos hasta que se introduzca un 0, y luego muestre si ha leído algún número negativo, cuántos positivos y cuántos negativos.



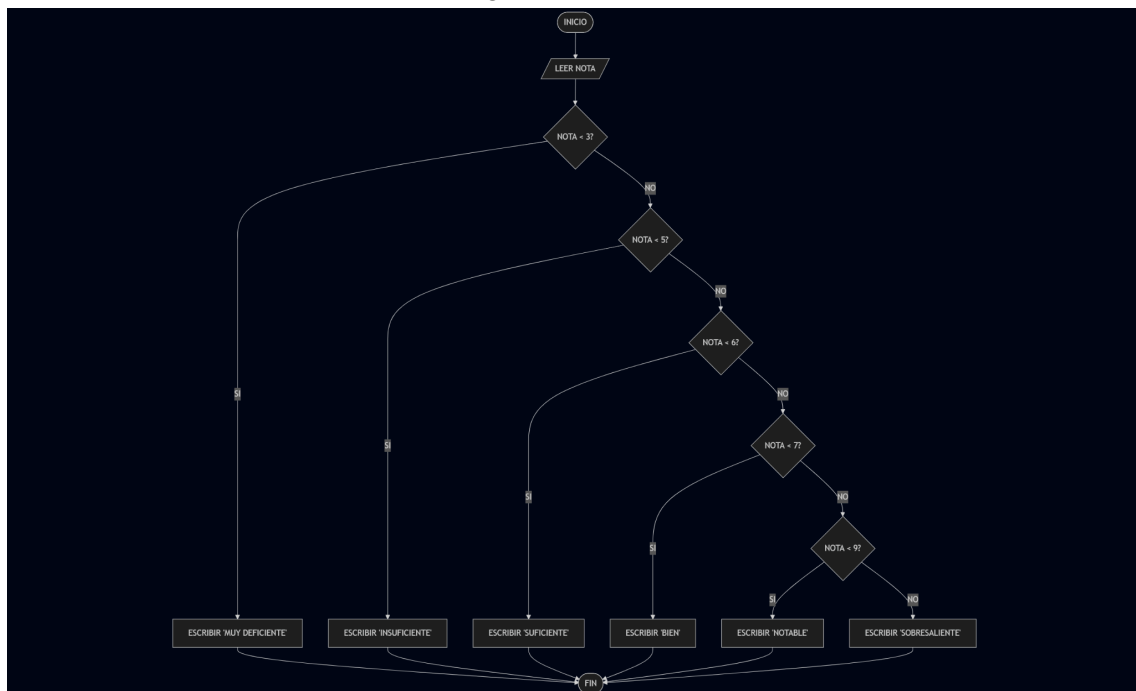
Ejercicio 24.

Dibuja un ordinograma de un programa que calcule y escriba la suma y el producto de los 10 primeros números naturales



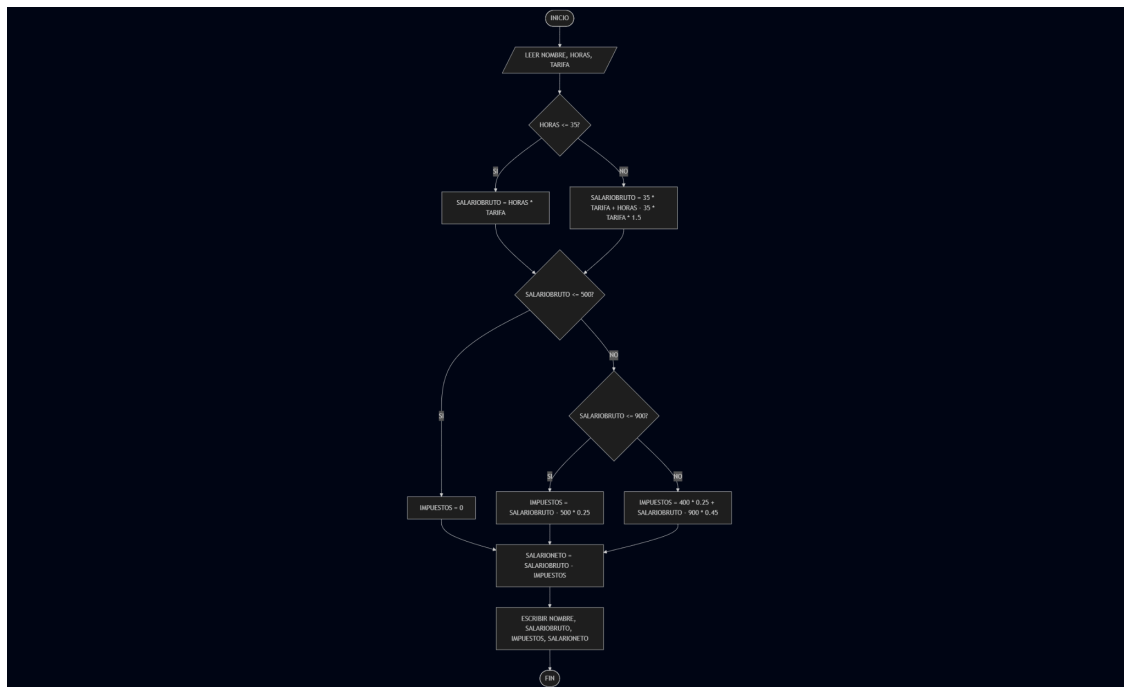
Ejercicio 25.

Dibuja un ordinograma que lea una calificación numérica entre 0 y 10 y la transforme en la calificación alfabética, escribiendo el siguiente resultado.



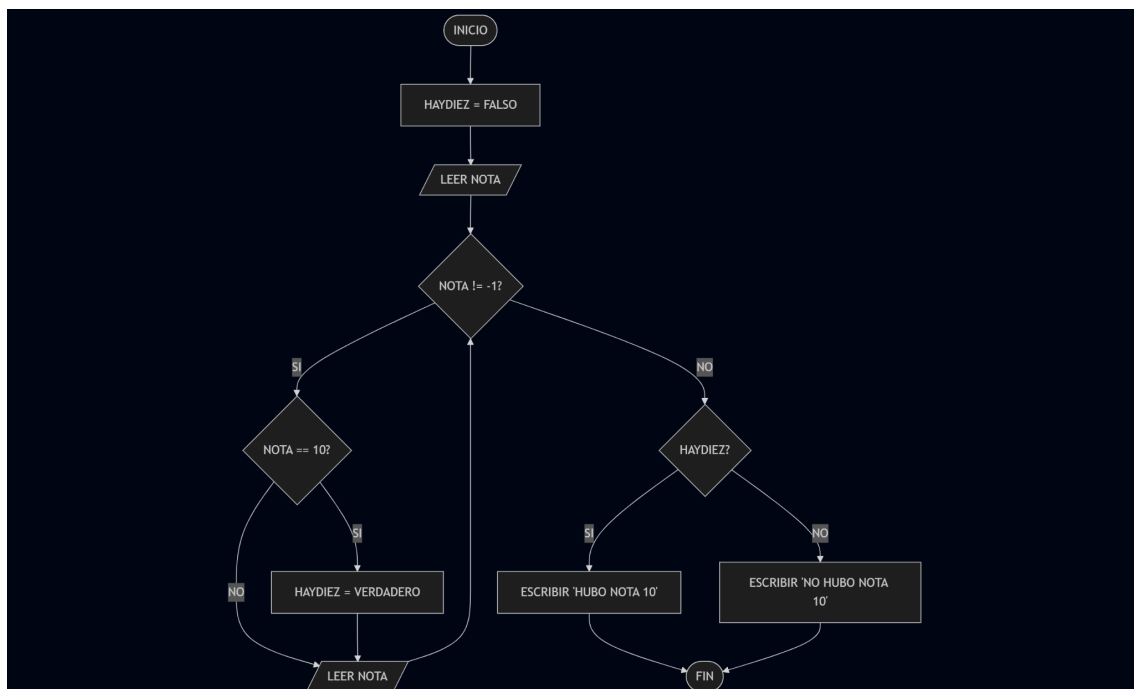
Ejercicio 26.

Dibuja un ordinograma que calcule el salario neto semanal de un trabajador en función del número de horas trabajadas y la tasa de impuestos de acuerdo a las siguientes hipótesis.



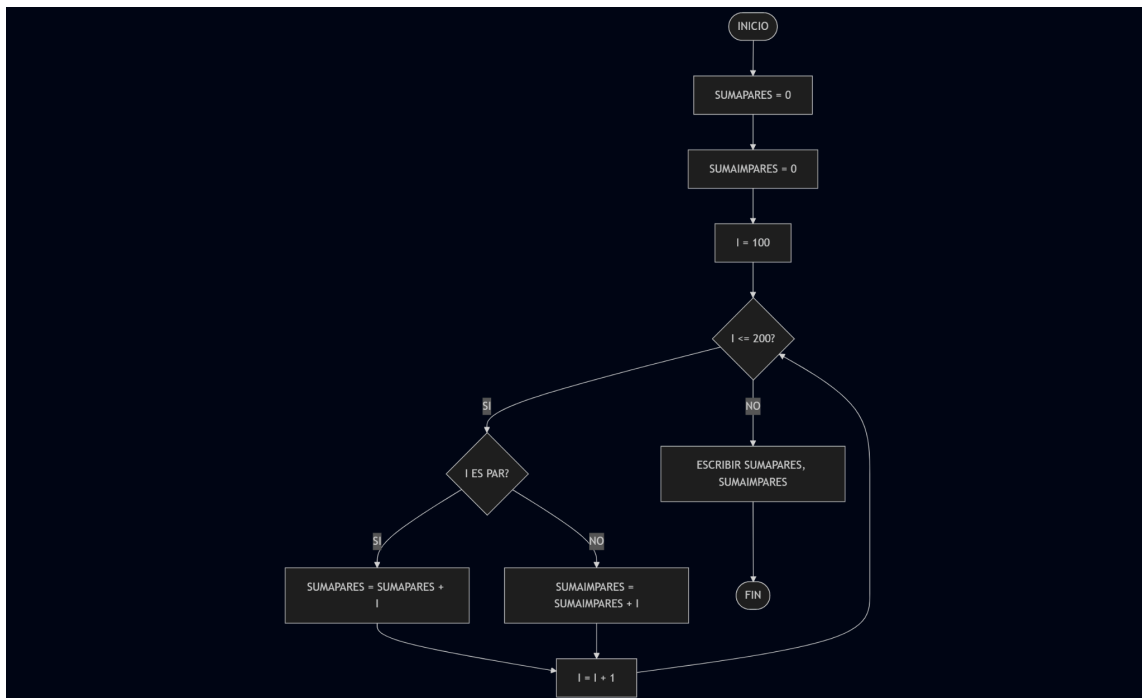
Ejercicio 27.

Dibuja un ordinograma de un programa que lea una secuencia de notas (con valores que van de 0 a 10) que termina con el valor -1 y nos dice si hubo o no alguna nota con valor 10.



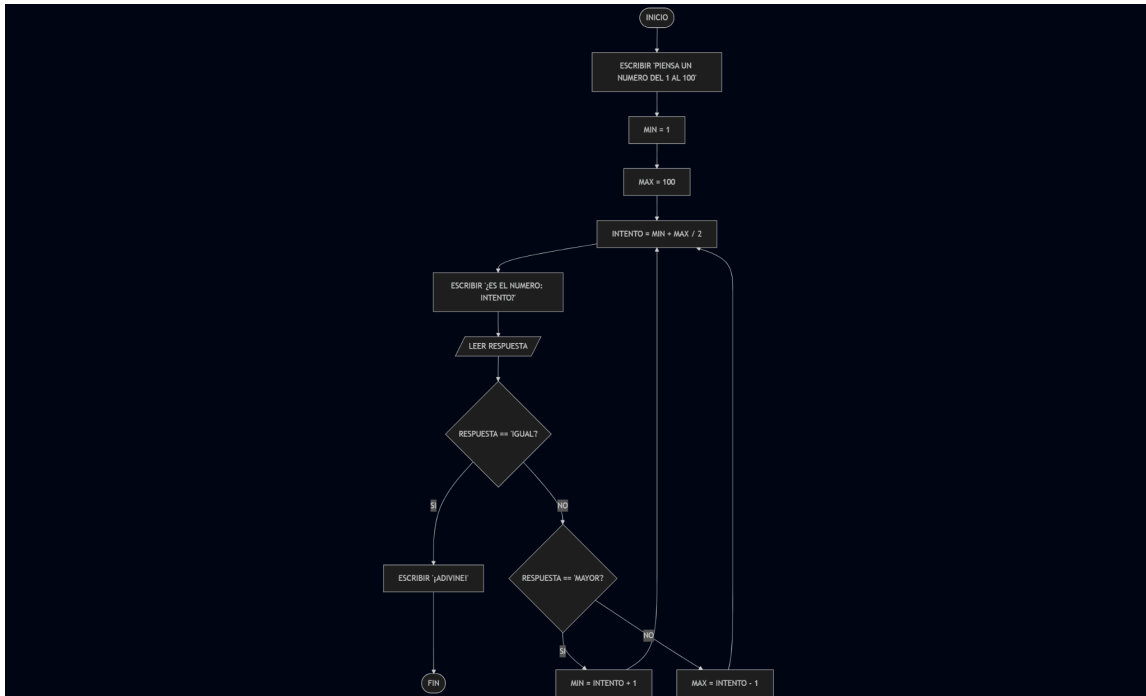
Ejercicio 28.

Dibuja un ordinograma de un programa que suma independientemente los pares y los impares de los números comprendidos entre 100 y 200, y luego muestre por pantalla ambas sumas.



Ejercicio 29.

Dibuja un ordinograma de un programa donde el usuario “piensa” un número del 1 al 100 y el ordenador intenta adivinarlo. Es decir, el ordenador irá proponiendo números una y otra vez hasta adivinarlo (El usuario deberá indicarlo al ordenador si es mayor o menor o igual al número pensado).



Ejercicio 30.

Dibuja un ordinograma de un programa que dada una cantidad de euros que el usuario introduce por teclado (múltiplo de 5 €) mostrará los billetes de cada tipo que serán necesarios para alcanzar dicha cantidad (utilizando billetes de 500, 200, 100, 50, 20, 10 y 5). Hay que indicar el mínimo de billetes posible. Por ejemplo, si el usuario introduce 145 el programa indicará que UD 1 Introducción a la Programación Página 9 de 10 Juan Sevillano Hernández será necesario 1 billete de 100 €, 2 billetes de 20 € y 1 billete de 5 € (no será válido por ejemplo 29 billetes de 5, que aunque suma 145 € no es el mínimo número de billetes posible).

