1.- Escribe un programa que calcula la longitud de un string introducido por teclado en la consola.

```
Introduzca valor para ver su longitud:
Anartz
Longitud de Anartz: 6
```

2.- Escribe un programa que solicite tu nombre y realice un saludo personalizado, deseando un buen día. **Procurad tener en cuenta el salto de línea para el texto que se introduce**.

#### Ejemplo:

```
Introduzca su nombre para recibir un saludo personalizado :)
Anartz
Buenos días Anartz :) :)
```

3.- Escribe un programa que concatene en una variable con la función format los tres textos que vamos a introducir desde el teclado en la consola, tiene que estar <u>separados por un tabulador entre palabras</u> y finalmente imprimimos el resultado de la variable nueva. **Procurad tener en cuenta el salto de línea para el texto que se introduce**.

#### Ejemplo:

```
Introduzca el primer texto:
Hola
Introduzca el segundo texto:
Anartz
Introduzca el tercer texto:
desde Bootcamp Python 3
Resultado de los tres textos concatenados y añadidos con tabulación: Hola
Anartz desde Bootcamp Python 3
```

4.- Escribe un programa que concatene en una variable con la función "format" los tres textos que vamos a introducir desde el teclado en la consola, dichas palabras tienen que estar con un salto de línea (\n) y finalmente imprimimos el resultado de la variable nueva.

#### Ejemplo:

```
Introduzca el primer texto:
Anartz
Introduzca el segundo texto:
Mugika
Introduzca el tercer texto:
Ledo
Resultado de los tres textos concatenados y añadidos con salto de línea:
Anartz
Mugika
Ledo
```

5.- Escribe un programa que concatene en dos variables, por un lado con la función "format" y por otro con "f-string" una lista de 5 productos que se mostrarán solo CON UN print y su contenido, elemento a elemento tendrán un salto de línea (mirar bien los carácteres de escape).

```
Introduzca el primer producto:
Patata
Introduzca el segundo producto:
Mario 64
Introduzca el tercer producto:
Libro Python 3
Introduzca el cuarto producto:
Curso Online Tienda con stack MEAN+GraphQL
Introduzca el quinto producto:
Teclado mecánico
Resultado de los tres textos concatenados usando format:
Patata
Mario 64
Libro Python 3
Curso Online Tienda con stack MEAN+GraphQL
Teclado mecánico
Resultado de los tres textos concatenados usando f-string:
Patata
Mario 64
Libro Python 3
Curso Online Tienda con stack MEAN+GraphQL
Teclado mecánico
```

6.- Escribe un programa donde vamos a introducir dos textos y vamos a comparar si son de la misma longitud y diferentes entre si.

Mostrar lo siguiente después de introducir los dos textos:

- Resultado de lo introducido: <primerInput>,< segundoInput>
- Longitud de <primerInput> es x carácteres.
- Longitud de <segundoInput> es x carácteres.
- ¿Tienen la misma logitud? <respuesta\_true\_o\_false>
- ¿Son iguales? (Comparar los dos valores>)

#### Ejemplos:

```
Introduzca el primer texto:
Anartz
Introduzca el segundo texto:
anartz
Resultado de lo introducido: Anartz, anartz
Longitud de Anartz es de 6 caracteres
Longitud de anartz es de 6 caracteres
¿Tienen la misma longitud? True
¿Son iguales? False
```

```
Introduzca el primer texto:
hola
Introduzca el segundo texto:
hola
Resultado de lo introducido: hola, hola
Longitud de hola es de 4 caracteres
Longitud de hola es de 4 caracteres
¿Tienen la misma longitud? True
¿Son iguales? True
```

7.- Escribe un programa que convierta el primer carácter en mayúsculas y los restantes en minúsculas de un string introducido por teclado. Hay que hacer SIN USAR 'capitalize()'.

Para asegurarnos que hacemos correctamente la transformación, lo comparamos con la transformación haciendo uso de 'capitalize':

Ejemplos:

8.- Escribe un programa en el que vamos a asignar a un string la siguiente frase "Estoy haciendo los ejercicios opcionales del curso Bootcamp Python 3 con el profesor Anartz Mugika". Vamos a realizar las siguientes comprobaciones y mostramos su resultado. Recordad que son diferentes los mismos carácteres que están en mayúsculas y minúsculas.

(Trabajar con startswith, igualdad ==, endswith)

- Comienza con "Bootcamp Python 3". => false
- Comienza con "Estoy haciendo los ejercicios opcionales" => true
- Es igual a "Estoy haciendo ejercicios opcionales" => false
- Finaliza con "Mugika" => true
- Finaliza con "AnartzMugika" => false
- Finaliza con "Anartz Mugika" => true

```
Comienza con 'Bootcamp Python 3': False
Comienza con 'Estoy haciendo los ejercicios opcionales': True
Es igual a 'Estoy haciendo ejercicios opcionales': False
Finaliza con 'Mugika': True
Finaliza con 'AnartzMugika': False
Finaliza con 'AnartzMugika': True
```

### Bootcamp Python 3: Aprende Python 3 desde al detalle

### Cadenas de texto - str - Lista de ejercicios - Soluciones en el curso

9.- Escribe un programa en el que vamos a asignar a un string la siguiente frase "Estoy haciendo los ejercicios opcionales del curso Bootcamp Python 3 con el profesor Anartz Mugika".

Vamos a realizar las siguientes comprobaciones y mostramos su resultado. Recordad que son diferentes los mismos carácteres que están en mayúsculas y minúsculas.

(Trabajar con index, selección por rangos)

Extraer "Bootcamp Python 3" teniendo en cuenta que coge el nuevo string creado haciendou so de la función index buscando "Bootcamp". Al obtener la posición, tener en cuenta la longitud de "Bootcamp Python 3" para extraerlo.

Encontrado "Bootcamp Python 3" en la posición: 51 Extraido correctamente "Bootcamp Python 3": Bootcamp Python 3

10.- Escribe un programa en el que vamos a asignar a un string la siguiente frase "Estoy en la parte de la clase String del curso de 'Bootcamp Python 3' con el profesor Anartz Mugika. Luego aprenderé a trabajar con las estructuras de control del flujo de un programa :)".

Vamos a **extraer con split separando con el carácter "."** y asignaremos dentro de un list y evaluamos su **longitud que debe de ser 2 (la longitud se evalua como un str)**. Acceder a las posiciones index 0 y 1 también.

(Trabajar con split)

Resultado esperado:

№ Frases: 2

Frase 1: Estoy en la parte de la clase String del curso de 'Bootcamp Python 3' con el profesor Anartz Mugika Frase 2: Luego aprenderé a trabajar con las es<u>t</u>ructuras de control del flujo de un programa :)

11.- Escribe un programa en el que vamos a asignar a un string la siguiente frase "Estoy en la parte de la clase String del curso de 'Bootcamp Python 3' con el profesor Anartz Mugika. Luego aprenderé a trabajar con las estructuras de control del flujo de un programa :) Voy a escribir un correo electrónico a <a href="mailto:anartzmugika@anartz.com">anartzmugika@anartz.com</a> para preguntar una duda".

Obtener los elementos en un array de tipo string separando los valores teniendo en cuenta los siguientes carácters (haciendo uso de la función replace):

• ",", ".", "@", "-"

№ Frases obtenidas: 4

Frase 1: Estoy en la parte de la clase String del curso de 'Bootcamp Python 3' con el profesor Anartz Mugika

Frase 2: Luego aprenderé a trabajar con las estructuras de control del flujo de un programa :)Voy a escribir un correo

electrónico a anartzmugika

Frase 3: anartz

Frase 4: com para preguntar una duda

12.- Escribir un programa en el que vamos a calcular el caracter de control del Documento Nacional de Identificación (DNI) de España.

¿Cómo calculamos el caracter de control?

- Tenemos que introducir una entrada de 8 dígitos.
- Tenemos que obtener el resto de la división entre 23 y con ese resultado, tenemos que tener en cuenta la siguiente tabla, para establecer un valor u otro seleccionando el elemento correspondiente.

Más información: aquí

Resto	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
Letra	Т	R	W	Α	G	М	Υ	F	Р	D	Х	В	N	J	Z	S	Q	٧	Н	L	С	K	Е

#### Ejemplos:

Introduzca número del DNI (8 dígitos):

12345678

El DNI completo: 12345678-Z

Introduzca número del DNI (8 dígitos):

76254232

El DNI completo: 76254232-D

13.- Escribe un programa donde a vamos a mostrar un mensaje similar al siguiente. Podeís usar todos los print, caracteres de escape o lo necesario para mostrarlo, intentando hacerlo de la misma manera.

Lo que se espera conseguir:

# AHORCADO - OPCIONES DEL JUEGO

- 1) Jugar a acertar una palabra aleatoria.
- 2) Jugar a acertar cinco palabras aleatorias.
- 3) Jugar a acertar una palabra de un tema seleccionado
- 4) Jugar a acertar cincos palabras de un tema seleccionado
- 5) Salir.

14.- Siguiendo el ejercicio anterior, vamos a añadirle un apartado donde nos muestra un mensaje "Seleccione la opción deseada" (sin NINGÚN SALTO DE LÍNEA) y leer mediante teclado lo que introducimos.

Preguntamos mediante el operador relacional:

¿Está entre 1 y 4 (incluidos)?

¿Es igual a 5?

El resultado esperado:

### AHORCADO - OPCIONES DEL JUEGO

- Jugar a acertar una palabra aleatoria.
- Jugar a acertar cinco palabras aleatorias.
- 3) Jugar a acertar una palabra de un tema seleccionado
- 4) Jugar a acertar cincos palabras de un tema seleccionado
- 5) Salir.

Seleccione la opción deseada: 5 ¿Está entre 1 y 4 (incluidos)? False

¿Hemos seleccionado salir? True