



# Argentina Programa 4.0

Universidad Nacional de San Luis

DESARROLLADOR PYTHON

*Práctico Nro. 3.1*

*Lenguaje de Programación Python: Tipos de Dato*

*Colección Colección - Tuplas*

Autor:

Dr. Mario Marcelo Berón

---

# Argentina Programa 4.0

## Universidad Nacional de San Luis

### Práctico Nro.3.1: Tipos de Dato Colección - Tuplas

Los siguientes ejercicios del Práctico Nro. 3.1 se deben entregar.

**Nota:** Asuma una cantidad específica de elementos cuando el ejercicio no lo especifique.

**Ejercicio 3:** Escriba un ejemplo que muestre que las tuplas son inmutables.

**Ejercicio 6:** Escriba un programa que:

1. Permita que el usuario ingrese cuatro números, los almacene en una tupla *t*.
2. Genere una tupla *s* la cual se obtiene sumando a cada elemento de *t* un valor ingresado por el usuario.
3. Genere una tupla *r* la cual se obtiene restando a cada elemento de *t* un valor ingresado por el usuario.
4. Imprima: con leyendas adecuadas la tupla *t*, *s* y *r*.

**Ejercicio 8:** Construya un programa que permita que el usuario ingrese una tupla y luego desempaque la tupla en dos variables *a* y *b*. Luego el programa debe imprimir las variables *a* y *b*.

**Ejercicio 9:** Escriba un programa que permite que el usuario ingrese dos valores en las variables *a* y *b* y luego empaque dichos valores en una tupla. Finalmente, el programa debe imprimir la tupla resultado.

**Ejercicio 12:** Realice las siguientes actividades:

1. Explique el concepto de rodaja.
2. Explique el concepto de zancada.
3. Por cada concepto explicado de ejemplos.

---

**Ejercicio 13:** Escriba un programa que permita que el usuario ingrese un número  $a$  y una tupla  $t$ . Luego el programa debe mostrar por pantalla la cantidad de veces que aparece el número  $a$  en la tupla  $t$ .

**Ejercicio 14:** Escriba un programa que permita que el usuario ingrese una tupla  $t$  y un elemento  $e$ . El programa debe informar si  $e$  está en la tupla  $t$ .