Pensamiento Computacional

Aldana Rastrelli, Juan Pablo Bulacios, Pablo Notari 2023-12-27

Table of contents

Pe	nsan	niento (Computacional	4				
	Doc	entes d	le la Cátedra	4				
La	Mat	eria		5				
	Fun	dament	tación	5				
	Obj	etivos (Generales	5				
1	Introducción a la Algoritmia y a la Programación 7							
	1.1	Introd	ducción	7				
		1.1.1	La Computadora	7				
		1.1.2	Software y Hardware	7				
		1.1.3	Sistema Operativo	8				
		1.1.4	Algoritmo	8				
		1.1.5	Programa	8				
		1.1.6	Lenguaje de Programación	9				
		1.1.7	Entorno de Desarrollo	9				
	1.2	Lengu	naje Python	8				
		1.2.1	Hola, Mundo!	10				
	1.3	Anexo	o: Replit	10				
		1.3.1	Creación de una nueva cuenta	10				
		1.3.2	Creación de un nuevo proyecto	12				
		1.3.3	Uso del nuevo proyecto	13				
2	Tipo	os de C	Datos, Expresiones y Funciones	18				
	2.1	Senter	ncias Básicas	18				
		2.1.1	Flujo de Control de un Programa	18				
		2.1.2	Valores y Tipos	19				
		2.1.3	Variables	21				
		2.1.4	Funciones	22				
		2.1.5	Ingreso de Datos por Consola	26				
	2.2	Buena	as Prácticas de programación	28				
		2.2.1	Sobre Comentarios	28				
		2.2.2	Sobre Convención de Nombres	28				
		2.2.3	Sobre Ordenamiento de Código	29				
		2.2.4	Sobre uso de Parámetros en Funciones	29				

	2.3	Tipos	de Datos	31
		2.3.1	Datos Simples	31
		2.3.2	Operadores Numéricos	32
		2.3.3	Operadores de Texto	33
		2.3.4	Input y Casteo	34
	2.4	Bonus	s Track: Algunas Funciones Predefinidas de Python	37
3	Estr	ucturas	s de Control	39
	3.1	Decision	ones	39
		3.1.1	Expresiones Booleanas	39
		3.1.2	Expresiones de Comparación	40
		3.1.3	Operadores Lógicos	41
		3.1.4	Comparaciones Simples	43
		3.1.5	Múltiples decisiones consecutivas	46
	3.2	Ciclos	s y Rangos	50
		3.2.1	Ciclo for	51
		3.2.2	Ciclo while	54
		3.2.3	Break, Continue y Return	56
		3.2.4	Consideraciones del While	59
4	Tipo	s de D	Datos Estructurados	64
	4.1		tle	64
5	Entr	ada v S	Salida de Información	65
	5.1	•	tle	65
6	Bibli	iotecas		66
•	6.1		tle	66
Re	eferen	cias		67
c.	مام مئ	. Eiousi	taina	68
Gl		Ejerci		68
			aciones al realizar las guías	68 68
			pos de Datos, Expresiones y Funciones	69
			tructuras de Control	72
	Gula		cisiones	$\frac{72}{72}$
		2 Cic		7/

Pensamiento Computacional

Bienvenidos y bienvenidas a la cátedra de Pensamiento Computacional del Ciclo Básico Común de la Facultad de Ingeniería - UBA.

Docentes de la Cátedra

• Prof. Titular: Méndez, Mariano

• Bulacios, Juan Pablo

• Notari, Pablo

• Rastrelli, Aldana

La Materia

Fundamentación

El pensamiento computacional es una disciplina que ha sido definida como "el conjunto de procesos de pensamiento implicados en la formulación de problemas y sus soluciones, de manera que dichas soluciones sean representadas de una forma que puedan ser efectivamente ejecutadas por un agente de procesamiento de información", entendiendo por esto último a un humano, una máquina o una combinación de ambos.

Reconoce antecedentes en trabajos de la Carnegie Mellon University de la década de 1960 y del Massachusetts Institute of Technology de alrededor de 1980, aunque su auge en la educación superior llegó con la primera década del siglo XXI.

Las herramientas básicas en las que se funda el pensamiento computacional son la descomposición, la abstracción, el reconocimiento de patrones y la algoritmia. Está ampliamente aceptado que estas herramientas no sirven solamente a los profesionales de Ciencias de la Computación y de Informática, sino a cualquier persona que deba resolver problemas, con lo cual el pensamiento computacional deviene una técnica de resolución de problemas. Actualmente, los y las profesionales de la Ingeniería requieren de una capacidad analítica que les permita resolver problemas, y en ese sentido el pensamiento computacional se convierte en un soporte invaluable de esa competencia (cada vez más las ciencias de la computación y la informática constituyen una ciencia básica para todas las ingenierías).

Si bien el pensamiento computacional no necesariamente requiere del uso de computadoras, la programación de computadoras se convierte en su complemento ideal. En primer lugar, porque permite comprobar, mediante la codificación de un algoritmo en un programa, la validez de la solución encontrada al problema, de manera sencilla y prácticamente inmediata. En segundo lugar, porque la programación incentiva la creatividad, la capacidad para la autoorganización y el trabajo en equipo. En tercer lugar, porque la programación constituye un recurso habitual del trabajo en el campo profesional de la ingeniería.

Objetivos Generales

El objetivo general de la asignatura es que los/as estudiantes adquieran habilidades de resolución de problemas de ingeniería mediante el soporte de un lenguaje de programación multi-

paradigma.

1 Introducción a la Algoritmia y a la Programación

1.1 Introducción

Como en todas las disciplinas, la Ingeniería de Software y la Programación de Sistemas en general tienen un **lenguaje técnico** específico. La utilización de ciertos términos y el compartir de ciertos conceptos agiliza el diálogo y mejora la comprensión con los pares.

En este capítulo vamos a hacer una breve introducción de ciertos conceptos, ideas y modelos que van a permitirnos establecer acuerdos y manejar un lenguaje común.

1.1.1 La Computadora

Una computadora es un dispositivo físico de procesamiento de datos, con un propósito general. Todos los programas que escribiremos serán ejecutados (o *corridos*) en una computadora. Una computadora es capaz de procesar datos y obtener nueva información o resultados.

1.1.2 Software y Hardware

Toda computadora funciona con software y hardware. El software es el conjunto de herramientas abstractas (programas), y se le llama **componente lógica** del modelo computacional. El hardware es el **componente físico** del dispositivo. Básicamente, el software dice qué hacer, y el hardware lo hace.

•

¿Es indispensable tener una computadora para crear un algoritmo?

La respuesta, sorprendentemente, es no: muchos de los algoritmos que se utilizan de forma computacional hoy en día fueron diseñados varias décadas atrás. Pero la implementación de un algoritmo depende del grado de avance del hardware y la tecnología disponible.

1.1.3 Sistema Operativo

El sistema operativo es el programa encargado de administrar los recursos del sistema. Los recursos (como la memoria, por ejemplo) son disputados entre diferentes programas o procesos ejecutándose al mismo tiempo. El sistema operativo es el que decide cómo administrar y asignar los recursos disponibles.

Los sistemas operativos más comunes el día de hoy son: Windows, Linux, iOS, Android; por ejemplo.

1.1.4 Algoritmo

Un algoritmo es una serie finita de pasos precisos para alcanzar un objetivo.

- "serie": porque son continuados uno detrás del otro, de forma ordenada.
- "finita": porque no pueden ser pasos infinitos, en algún momento deben terminar.
- "pasos precisos": porque en un algoritmo se debe ser lo más específico posible.

Ejemplo Un algoritmo puede ser una receta de cocina: tiene una serie finita de pasos (son ordenados, uno detrás de otro, finitos porque en algún momento deben terminar), que son precisos (porque tienen indicaciones de cuánto agregar de cada ingrediente, cómo incorporarlo a la preparación, etc) y están orientados en alcanzar un objetivo (obtener una comida en particular).

1.1.4.1 Creación de un Algoritmo

La forma en la que trabajaremos la creación de un algoritmo es siguiendo los siguientes pasos:

1. Análisis del problema: entender el objetivo y los posibles casos puntuales del mismo.

2. Primer borrador de solución: confeccionar una idea generalizada de cómo podría resolverse el problema.

3. División del problema en partes: dividir el problema en partes ayuda a descomponer un problema complejo en varios más sencillos.

4. Ensamble de las partes para la versión final del algoritmo: acoplar todo el conjunto de partes del problema para lograr el objetivo general.

Estos cuatro pasos podrán iterarse (repetirse) la cantidad de veces que sean necesarios, para poder lograr acercarnos más a la solución en cada iteración.

1.1.5 Programa

Un programa es un algoritmo escrito en un lenguaje de programación.

1.1.6 Lenguaje de Programación

Un lenguaje de programación es un protocolo de comunicación.

Un protocolo es un conjunto de normas consensuadas.

⇒ Entonces, un lenguaje de programación es un conjunto de normas consensuadas, entre la persona y la máquina, para poder comunicarse.

Cuando logramos que un *lenguaje* pueda ser comprendido por el humano y por la máquina, tenemos una comunicación efectiva en donde podremos hacer programas y pedirle a la máquina que los ejecute.

Un buen ejemplo de cómo una computadora interpreta nuestras instrucciones sin pensar al respecto, sin tener sentido común y sin ambigüedades, es este video. La computadora lo único que hace es *interpretar* de forma explícita lo que nosotros le pedimos que haga.

Un lenguaje de programación tiene reglas estrictas que se deben respetar y no se admiten ambiguedades o sobreentendidos.

1.1.7 Entorno de Desarrollo

Un entorno de desarrollo es un conjunto de herramientas que nos permiten escribir, editar, compilar y ejecutar programas.

En la materia utilizaremos un entorno de desarrollo llamado Replit, que nos permite escribir código en un editor de texto, compilarlo y ejecutarlo en un mismo lugar de forma online. Pero existen muchos otros entornos de desarrollo, como por ejemplo Visual Studio Code, Eclipse, NetBeans, etc.

1.2 Lenguaje Python

En este curso utilizaremos el lenguaje de programación **Python**. Python es un lenguaje de programación de propósito general, que se utiliza en muchos ámbitos de la industria y la academia.

Python es un lenguaje realmente fácil de aprender, con una curva de aprendizaje muy suave. Es un lenguaje de alto nivel, lo que significa que es un lenguaje que se asemeja mucho al lenguaje natural, y que no requiere de conocimientos de bajo nivel para poder utilizarlo.

1.2.1 Hola, Mundo!

El primer programa que se escribe en cualquier lenguaje de programación es el programa "Hola, Mundo!". Este programa es un programa que imprime en pantalla el texto "Hola, Mundo!".

En Python, el programa "Hola, Mundo!" se escribe de la siguiente forma:

```
print("Hola, Mundo!")
```

Hola, Mundo!

print es una función que imprime en pantalla el texto que se le pasa entre paréntesis. En este caso, el texto que se le pasa como parámetro es "Hola, Mundo!". Al escribir las comillas dobles, estamos indicando que el texto que se encuentra entre ellas es un texto literal.

De la misma forma, podremos imprimir cualquier otro mensaje en pantalla, como por ejemplo:

```
print("Hola, me llamo Rosita y soy programadora")
```

Hola, me llamo Rosita y soy programadora

Al igual que Rosita, al hacer nuestro primer 'Hola, Mundo!' nos convertimos en programadores. ¡Felicitaciones!

A partir de la próxima clase, comenzaremos a ver cómo escribir programas más complejos, que nos permitan resolver problemas más interesantes.

1.3 Anexo: Replit

1.3.1 Creación de una nueva cuenta

Para utilizar replit vamos a ingresar a https://replit.com/.

Vamos a presionar luego en Sign Up, donde va a pedir crear una cuenta, o iniciar sesión si ya tenemos una. Una de nuestras opciones es, si tenemos una cuenta google ya creada, iniciar sesión con eso. De lo contrario, podemos crear una cuenta nueva con un mail.

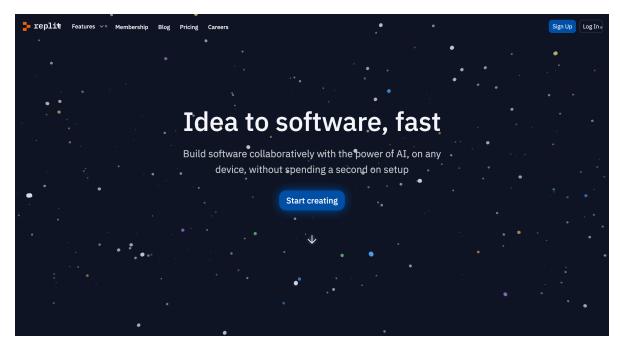


Figure 1.1: Página de inicio de Replit

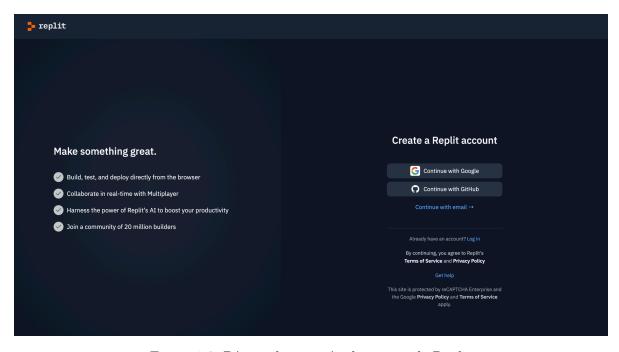


Figure 1.2: Página de creación de cuenta de Replit

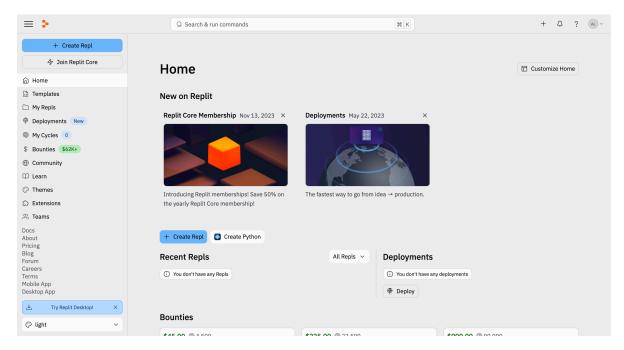


Figure 1.3: Home de Replit

1.3.2 Creación de un nuevo proyecto

Una vez creada la cuenta e iniciado sesión, vamos a ver esta pantalla:

En la misma vamos a ver muchas opciones, pero la que nosotros nos interesa es el botón de + Create Repl, que nos va a permitir crear un nuevo proyecto.

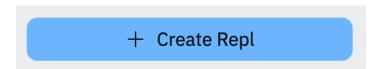
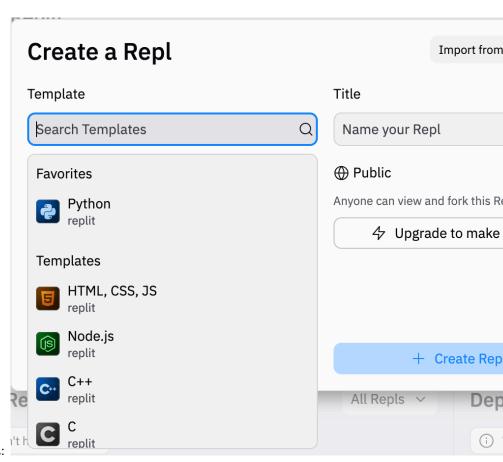


Figure 1.4: Botón de creación de un nuevo proyecto en Replit



Se va a abrir la siguiente ventana:

Donde vamos a buscar y elegir en "Templates" el lenguaje de programación Python. Luego, vamos a asignarle un nombre y seleccionar "Create repl". Se debería ver algo así:

1.3.3 Uso del nuevo proyecto

Los espacios o proyectos en replit se llaman Workspace, que significa espacio de trabajo. En este espacio de trabajo vamos a poder escribir código, ejecutarlo, y ver los resultados de la ejecución.

Una vez creado el espacio de trabajo, se nos va a abrir una pantalla donde vamos a ver varias cosas.

Inicialmente, tenemos en el centro el espacio de edición de código, donde vamos a escribir nue-

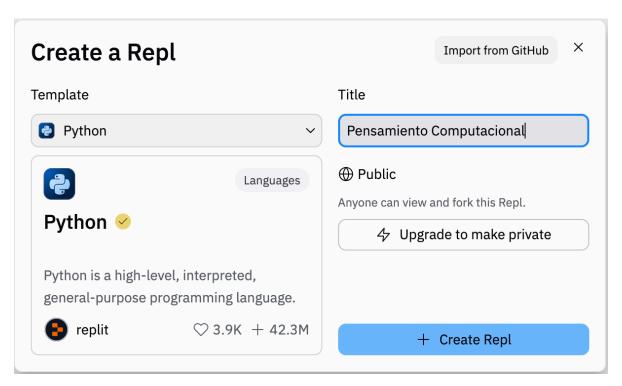
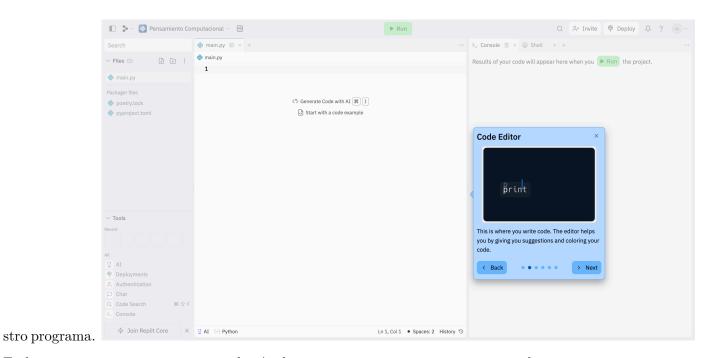


Figure 1.5: Ventana completa de creación de un nuevo proyecto en Replit



En la parte superior, vamos a ver un botón de Run, que nos va a permitir ejecutar el programa

que escribimos.

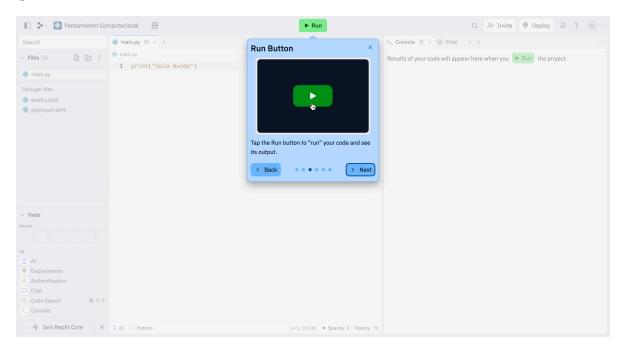


Figure 1.6: Botón de ejecución de código

En la parte derecha, vamos a ver el resultado de la ejecución del programa. En este caso, como no escribimos nada, no hay nada para mostrar.

Finalmente, en la parte izquierda vamos a tener el menú de archivos, donde vamos a poder crear nuevos archivos, borrarlos, etc. También tiene el acceso a otras herramientas que de momento no vamos a estar usando.

Vamos a ver que en el menú de archivos ya tenemos un archivo creado, llamado main.py. Este archivo es el archivo principal de nuestro programa, y es el que se ejecuta cuando presionamos el botón de Run.

Si bien podemos tener otros archivos, el único que se ejecuta cuando presionamos Run es main.py. Por lo tanto, es importante que nuestro programa principal o lo que nosotros queremos correr, esté en este archivo. Lo que podemos hacer, es crear otros archivos para ir guardando nuestro código y ejercicios anteriores sin necesidad de que se ejecuten cada vez que presionamos Run.

¡Probemos el espacio de trabajo! Vamos a escribir en el archivo main.py el siguiente código: print("Hola, Mundo!"). Luego, vamos a presionar el botón de Run y vamos a ver el resultado en la parte derecha de la pantalla.

¡Felicitaciones! Ya escribiste tu primer programa en Python.

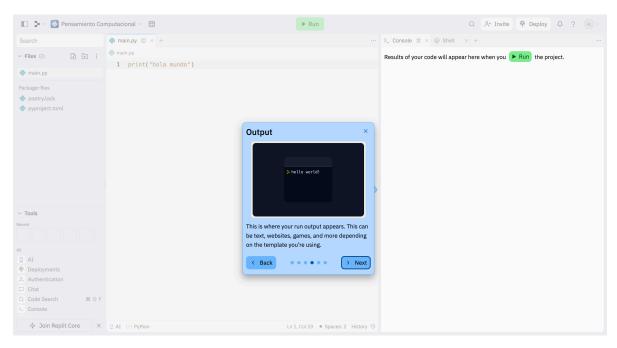


Figure 1.7: Resultado de la ejecución de código

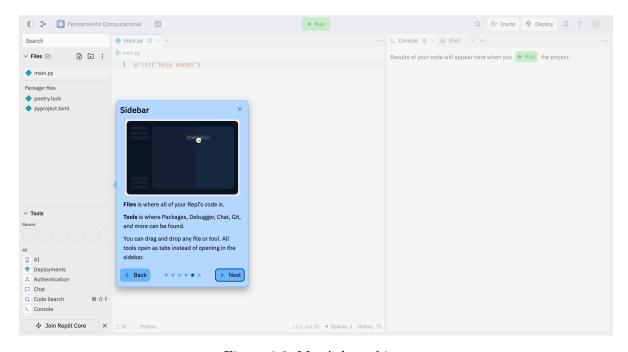


Figure 1.8: Menú de archivos

i

¿Lograste ver el resultado? ¿Qué pasa si presionás el botón de ${\tt Run}$ varias veces seguidas?

2 Tipos de Datos, Expresiones y Funciones

2.1 Sentencias Básicas

En esta unidad vamos a centrarnos en la herramienta que vamos a emplear, que es Python. Vamos a hacer un programa sencillo, interactuar con el usuario y más.

2.1.1 Flujo de Control de un Programa

El flujo de control de un programa es la forma en la que se ejecutan las instrucciones de un programa. En Python, el flujo de control es secuencial, es decir, se ejecutan las instrucciones una detrás de otra. En otros lenguajes de programación, el flujo de control puede ser condicional o repetitivo.

Ejemplo:

```
Esta línea se ejecutaría primero

Esta línea se ejecutaría después

Esta línea se ejecutaría a lo último
```

En este curso, la comunicación de los programas con el mundo exterior se realizará casi exclusivamente con el usuario por medio de la consola (o terminal, la presentamos en la unidad anterior en el anexo de Replit).

🛕 ¡Cuidado!

Esto no significa que todos los programas siempre se comuniquen con el usuario para todo. Pensemos en las aplicaciones que usamos generalmente, como instagram: imaginémonos si para cada acción que hiciéramos dentro de la app la misma nos preguntara si queremos hacerlo o no:

- "¿Estás seguro/a de que querés iniciar sesión?"
- "¿Estás seguro/a de que querés traer tu nombre de usuario para mostrarse en el perfil?"
- "¿Estás seguro/a de que querés traer tu foto de usuario para mostrarse en el perfil?"

Sería extremadamente molesto. Uno simplemente inicia sesión, y hay un montón de cosas y procesos que se ejecutan uno detrás de otro, automáticamente.

Hay cosas que no necesitan de la interacción del usuario. Nosotros nos vamos a centrar en la interacción con el usuario en gran parte del curso, pero no es lo único que se puede hacer. Los programas pueden comunicarse con otros programas y las partes de un mismo programa pueden comunicarse con otras partes del mismo programa. Más adelante vamos a ver un poco más de esta diferencia.

2.1.2 Valores y Tipos

Si tenemos la operación 7 * 5, sabemos que el resultado es 35. Decimos que tanto 7, 5 como 35 son *valores*. En los lenguajes de programación, cada valor tiene un *tipo*.

En este caso, 7, 5 y 35 son *enteros* (o *integers* en inglés). En Python, los enteros se representan con el tipo int.

Python tiene dos tipos de datos numéricos: - número enteros - números de punto flotante

Los números enteros representan un valor entero exacto, como 42, 0, -5 o 10000. Los números de punto flotante tienen una parte fraccionaria, como 3.14159, 1.0 o 0.0.

Según los operandos (los valores que se operan) y el operador (el símbolo que indica la operación), el resultado puede ser de un tipo u otro. Por ejemplo, si tenemos 7 / 5, el resultado es 1.4, que es un número de punto flotante. Si tenemos 7 + 5, el resultado es 12, que es un número entero.

1 + 2

3

Vamos a elegir usar enteros cada vez que necesitemos recordar, almacenar o representar un valor exacto, como pueden ser por ejemplo: la cantidad de alumnos, cuántas veces repetimos una operación, un número de documento, etc.

Vamos a elegir usar números de punto flotante cada vez que necesitemos recordar, almacenar o representar un valor aproximado, como pueden ser por ejemplo: la altura o el peso de una persona, la temperatura de un día, una distancia recorrida, etc.

0.1 + 0.2

0.30000000000000004

Como vemos, cuando hay números de punto flotante, el resultado es aproximado. 0.1 + 0.2 nos debería dar 0.3, pero nos da 0.3000000000000000. Esto es porque los números de punto flotante son aproximados, y no pueden representar todos los valores de forma exacta. Esto es algo que vamos a tener que tener en cuenta cuando trabajemos con números de punto flotante.

i Uso de punto

Notemos que para representar números de punto flotante, usamos el punto (.) y no la coma (,). Esto es porque en Python, la coma se usa para separar valores, como vamos a ver más adelante.

Además de efectuar operaciones matemáticas, Python nos permite trabajar con porciones de texto, que se llaman **cadenas** (o *strings* en inglés). Las cadenas se representan con el tipo str.

Las cadenas se escriben entre comillas simples (') o dobles (").

```
print( "¡Hola!" )
¡Hola!

print( '¡Hola!' )
¡Hola!
```

Las cadenas también tienen operaciones disponibles, como por ejemplo la concatenación, que es la unión de dos cadenas en una sola. Esto se hace con el operador +.

```
print( "¡Hola!" + " ¿Cómo estás?" )
¡Hola! ¿Cómo estás?
```

Vamos a ver más de estas operaciones más adelante.

2.1.3 Variables

Python nos permite asignarle un nombre a un valor, de forma tal que podamos "recordarlo" y usarlo más adelante. A esto se le llama **asignación**.

Estos nombres se llaman variables, y son espacios donde podemos almacenar valores.

La asignación se hace con el operador = de la siguiente forma: <nombre> = <valor o expresion>.

Ejemplos:

```
x = 5

y = x + 2

print(y)

7

print(y * 2)

14

lenguaje = "Python"

texto = "Estoy programando en " + lenguaje
print(texto)
```

Estoy programando en Python

En este ejemplo, creamos las siguientes variables:

- X
- y
- lenguaje
- texto

y las asociamos a los valores 5, 7, "Python" y "Estoy programando en Python" respectivamente. Luego podemos usar esas variables como parte de cualquier expresión, y en el momento de evaluarla, Python reemplazará las variables por su valor asociado.

i Variables y Constantes

Si el dato es inmutable (no puede cambiar) durante la ejecución del programa, se dice que ese dato es una constante. Si tiene la habilidad de cambiar, se dice que es una variable. En Python, todas las variables son mutables, es decir, pueden cambiar su valor durante la ejecución del programa.

Y no sólo pueden cambiar su valor, sino también su tipo: x = 5 y x = "Hola" son dos asignaciones válidas, y se pueden hacer una debajo de la otra:

```
x = 5
x = "Hola"
print(x)
```

Hola



A Nombres de Variables

No se puede usar el mismo nombre para dos datos diferentes a la vez; una variable puede referenciar un sólo dato por vez. Si se usa un mismo nombre para un dato diferente, se pierde la referencia al dato anterior.

2.1.4 Funciones

Para poder realizar algunas operaciones particulares, necesitamos introducir el concepto de función. Una función es un bloque de código que se ejecuta cuando se la llama.

Es un fragmento de programa que permite efectuar una operación determinada. abs, print, max son ejemplos de funciones de Python: abspermite calcular el valor absoluto de un número, print permite mostrar un valor por pantalla y max permite calcular el máximo entre dos valores.

Una función puede recibir 0 o más parámetros o argumentos, que son valores que se le pasan a la función entre paréntesis y separados por comas, para que los use.

```
abs(-5)
```

5

```
print("¡Hola!")
¡Hola!
max(5, 7)
```

7

La función recibe los parámetros, efectúa una operación y devuelve un resultado.

Python viene equipado de muchas funciones predefinidas, pero nosotros como programadores debemos ser capaces de escribir nuevas instrucciones para la computadora. Las grandes aplicaciones como el correo electrónico, navegación web, chat, juegos, etc. no son más que grandes programas implementados introduciendo nuevas funciones a la máquina, escritas por uno o más programadores.

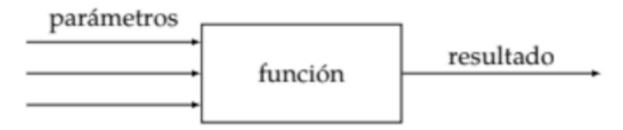


Figure 2.1: Una función recibe parámetros y devuelve un resultado

i Python es Case Sensitive

Python es Case Sensitive, es decir, distingue entre mayúsculas y minúsculas. Es muy importante respetar mayúsculas y minúsculas: PRINT() o prINT() no serán reconocidas. Esto aplica para todo lo que escribamos en nuestros programas.

Si queremos crear una función que nos devuelva un saludo a Lucia cada vez que se la llama, debemos ingresar el siguiente conjunto de líneas en Python:

```
def saludar_lucia():
    return "Hola, Lucia!"
```

Varias cosas a notar del código:

- 1. saludar_lucia es el nombre de la función. Podría ser cualquier otro nombre, pero es una buena práctica que el nombre de la función describa lo que hace.
- 2. def es una palabra clave que indica que estamos definiendo una función.
- 3. return indica el valor que devuelve la función. Es decir, el *resultado*. Puede devolverse una sola cosa, como en este caso, o varias cosas separadas por comas.
- 4. La sangría (el espacio inicial) en el renglón 2 le indica a Python que estamos dentro del *cuerpo* de la función. El *cuerpo* de la función es el bloque de código que se ejecuta cuando se llama a la misma.

i Sangría

La sangría puede ingresarse utilizando dos o más espacios, o presionando la tecla Tab. Es importante prestar atención en no mezclar espacios con tabs, para evitar "confundir" al intérprete.

Firma de la función

La firma de una función es la primera línea de la misma, donde se indica el nombre de la función y los parámetros que recibe. La firma permite identificar y diferenciar a una función de otra.

Pero, como vemos, el bloque de código anterior no hace nada. Para que la función haga algo, tenemos que llamarla. Para llamar a una función, escribimos su nombre, seguido de paréntesis y los parámetros que recibe, separados por comas.

```
saludar_lucia()
```

Se dice que estamos *invocando* o *llamando* a la función. Y al invocar una función, se ejecutan las instrucciones que habíamos escrito en su cuerpo.

Pero de nuevo, vemos que no pasa nada. ¿Por qué? Porque la función usa return para devolver un valor. Pero nosotros no estamos haciendo nada con ese valor. Para poder verlo, tenemos que imprimirlo por pantalla.

```
saludo = saludar_lucia()
print(saludo)
```

Hola, Lucia!

Lo que hicimos fue asignar el resultado devuelto por saludar_lucia a la variable saludo, y luego imprimir el valor de la variable por pantalla.

Bueno, ahora podemos saludar a Lucia. Pero vamos a querer saludar a otras personas también. ¿Cómo hacemos? Podemos hacer una función que reciba el nombre de la persona a saludar como parámetro.

```
def saludar(nombre):
   return "Hola, " + nombre + "!"
```

De esta forma, podemos saludar a cualquier persona, pasando su nombre como parámetro.

```
# Esta es otra forma de imprimir, sin necesidad de guardarnos
# el resultado de la función en una variable,
# simplemente la imprimimos
print(saludar("Lucia"))

Hola, Lucia!

print(saludar("Serena"))
Hola, Serena!
```

2.1.4.1 Ejemplos

Ejemplo

Escribir una función que calcule el doble de un número.

```
def obtener_doble(numero):
    return numero * 2
```

Para invocarla, debemos llamarla pasándole un número:

```
doble = obtener_doble(5)
print(doble)
```

10

Ejemplo

Pensá un número, duplícalo, súmale 6, divídelo por 2 y resta el número que elegiste al comienzo. El número que queda es siempre 3.

```
def f(numero):
    return ((numero * 2) + 6) / 2 - numero
print(f(5))
```

3.0

2.1.5 Ingreso de Datos por Consola

Hasta ahora, los programas que hicimos no interactuaban con el usuario. Pero para que nuestros programas sean más útiles, vamos a querer que el usuario pueda ingresar datos, y que el programa pueda mostrarle datos por pantalla. Para esto, vamos a usar la función input.

```
input()
```

Input es una función que bloquea el flujo del programa, esperando a que el usuario ingrese una entrada por consola y presione *enter*. Cuando el usuario presiona *enter*, la función devuelve el valor ingresado por el usuario.

```
input()
print("terminé!")
```

Si corremos el bloque de código anterior, vamos a tener un comportamiento como este:

- 1. La consola va a quedar vacía, esperando el ingreso del usuario
- 2. Ingresamos un valor, el que tengamos ganas, y presionamos enter.
- 3. La consola muestra el mensaje "terminé!".

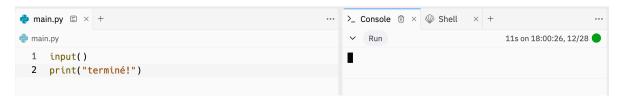


Figure 2.2: Input bloquea el flujo del programa

2.1.5.1 Obteniendo el Valor Ingresado

Como dijimos más arriba, la función input devuelve el valor ingresado por el usuario. Para poder usarlo, tenemos que guardarlo en una variable.

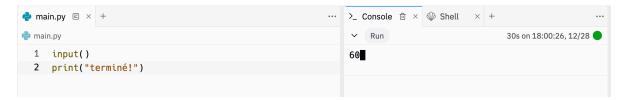


Figure 2.3: Ingresamos un valor (puede ser un número, texto, o ambos)



Figure 2.4: Al presionar Enter, la consola muestra el mensaje "terminé!"

Figure 2.5: Ingresamos "Mariana" y presionamos Enter.

Para hacer nuestro programa más amigable, podemos mostrarle al usuario un mensaje antes de pedirle que ingrese un valor. Para esto, podemos pasarle un parámetro a la función input, que es el mensaje que queremos mostrarle al usuario.

```
nombre = input("Ingresá tu nombre: ")
print("Hola, " + nombre + "!")
```

⚠ ¡Cuidado!

A partir de la guía 2, a menos que el ejercicio diga específicamente "pedirle al usuario", no se debe usar input, sino que todo tiene que recibirse por parámetro en la función. Lo mismo con print: A menos que el ejercicio diga específicamente "imprimir", todo siempre se tiene que devolver con un return.

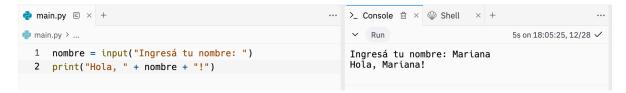


Figure 2.6: Ingresamos "Mariana" y presionamos Enter.

2.2 Buenas Prácticas de programación

2.2.1 Sobre Comentarios

Los comentarios son líneas que se escriben en el código, pero que no se ejecutan. Sirven para que el programador pueda dejar notas en el código, para que se entienda mejor qué hace el programa.

Los comentarios se escriben con el símbolo #. Todo lo que esté a la derecha del # no se ejecuta. También se pueden encerrar entre tres comillas dobles (""") para escribir comentarios de varias líneas.

```
# Esto es un comentario
""" Esto es un comentario
de varias líneas """
```

No es correcto escribir comentarios que no aporten nada al código, o tener el código absolutamente plagado de comentarios. Los comentarios deben ser útiles, y deben aportar información que no se pueda inferir del código. Nuestro primer intento de hacer el código más entendible no tienen que ser los comentarios, sino mejorar el código en sí.

2.2.2 Sobre Convención de Nombres

Para nombres de variables y funciones, se usa snake_case, que es básicamente dejar todas las palabras en minúscula y unirlas con un guión bajo. Ejemplos: numero_positivo, sumar_cinco, pedir_numero, etc. Siempre emplear un nombre que nos remita al significado que tendrá ese dato, siempre en snake_case: numero, letra, letra2, edad_hermano, etc.

2.2.2.1 Variables

Las variables son cosas. Entonces sus nombres son sustantivos: nombre, numero, suma, resta, resultado, respuesta_usuario. La única excepción son las variables booleanas (ya las vamos

a ver, son aquellas que pueden guardar dos posibles valores: verdadero o falso), que suelen tener nombres como es_par, es_cero, es_entero, porque su valor es true o false.

A veces es útil alguna frase para identificar mejor el contenido: edad_mayor_hijo, apellido_conyuge

2.2.2.2 Funciones

Las funciones hacen algo. Entonces sus nombres son verbos. Se usan siempre verbos en infinitivo (terminan en -ar, -er, -ir): calcular_suma, imprimir_mensaje, correr_prueba, obtener triplicado, etc.

De nuevo, las excepciones son las funciones que devuelven un valor booleano (V o F). Esas pueden llamarse como: es_par, da_cero, tiene_letra_a, porque devuelven verdadero o falso, y eso nos confirma o niega la afirmación que hace el nombre.

2.2.3 Sobre Ordenamiento de Código

Cuando uno corre Python, lo que hace el lenguaje es leer línea a línea nuestro código. Lo que se puede ejecutar, lo ejecuta. Las funciones las guarda en memoria para poder usarlas luego. Entonces es más ordenado y prolijo primero poner todas las funciones, y después el código "ejecutable" (si van a dejar código suelto en el archivo).

Además, no olvidemos que Python tiene un flujo de control de arriba para abajo. Si intentamos invocar funciones antes de que estén definidas (def), Python no va a saber qué hacer, y nos va a tirar un error.

Esto es correcto:

Esto es incorrecto:

2.2.4 Sobre uso de Parámetros en Funciones

Una función se puede pensar como una caja cerrada o una fábrica. La función tiene dos puertas: una de entrada y una de salida.

La puerta de entrada son los parámetros y la de salida es el output (el resultado).

Cuando se llama o invoca a la función, la puerta de entrada se abre, permitiéndonos enviarle (pasarle) cero, uno o más parámetros a la función (según cómo esté definida). Los parámetros son datos que la función necesida para funcionar, y como ya dijimos, se le pasan a la misma entre los paréntesis de la llamada.

Ejemplo: saludar(nombre), imprimir elementos(lista), sumar(numero1, numero2), etc.

Una vez que la función se empieza a ejecutar, ambas puertas se cierran. Esto quiere decir que, mientras la función se está ejecutando, nada entra y nada sale de la misma.

La función debería trabajar únicamente con los datos que se le hayan pasado por parámetro o que se le pidan al usuario dentro de ella, pero no debería utilizar nada que esté por fuera de la misma.



🛕 ¡Cuidado!

Python nos deja usar cosas por fuera de la función y sin recibir los datos por parámetro, porque es un lenguaje muy benevolente. Pero está mal usar cosas que no se hayan recibido por parámetro: es una mala práctica.

Una vez que la función terminó de ejecutarse, el o los valores de salida (resultados) se devuelven por el output. Una función puede retornar uno o más elementos, o podría simplemente no retornar nada.

return suma, return numero1, numero2, return, etc.

Podemos ver la diferencia entre enviar algo por parámetro y usarlo por fuera de la función a continuación:

Esto está mal

Esto está bien

```
def saludar():
  print("Hola, " + nombre + "!")
nombre = "Manuela"
saludar()
def saludar(persona):
  print("Hola, " + persona + "!")
nombre = "Manuela"
saludar(nombre)
```



Tip

Como podemos observar los nombres de los argumentos cuando se invoca y en la definición de la firma pueden ser los mismos o distintos. En este caso, la función sabe

que está recibiendo algo como parámetro, y sabe que dentro de su cuerpo a este dato lo va a identificar como persona, pero no hace falta que la variable que nosotros le pasamos como parámetro también se llame persona: en este caso se llama nombre.

2.3 Tipos de Datos

2.3.1 Datos Simples

Los programas trabajan con una gran variedad de datos. Los datos más simples son los que ya vimos: números enteros, números de punto flotante y cadenas.

Pero dependiendo de la naturaleza o el **tipo** de información, cabrá la posibilidad de realizar distintas transformaciones aplicando **operadores**. Por eso, a la hora de representar información no sólo es importante que identifiquemos al dato y podamos conocer su valor, sino saber qué tipo de tratamiento podemos darle.

Todos los lenguajes tienen tipos predefinidos de datos. Se llaman predefinidos porque el lenguaje ya los conoce: sabe cómo guardarlos en memoria y qué transformaciones puede aplicarles.

En Python, tenemos los siguientes tipos de datos:

Tipo	Descripción	Ejemplo
int	Números enteros	5, 0, -5, 10000
float	Números de punto flotante o reales	3.14159, 1.0, 0.0
complex	Números complejos	(1, 2j), (1.0,-2.0j),(0,1j). La componente con j es la parte imaginaria.
bool	Valores booleanos o valores lógicos	True, False
str	Cadenas de caracteres	"Hola", "Python", "¡Hola, mundo!", "" (cadena vacía, no contiene ningún caracter)

¿Por qué se llaman "cadenas de caracteres"?

Porque son una cadena de caracteres, es decir, una secuencia de caracteres. Por ejemplo, la cadena "Hola" está formada por los caracteres "H", "o", "l" y "a". Esto nos permite acceder a cada uno de los caracteres de la cadena por separado si quisiéramos, o a

porciones de una cadena, como vamos a ver más adelante.

Más aún, podemos ver que el texto "hola" no será igual a "aloh" ni a "Holá", porque son cadenas distintas.

Un string permite almacenar cualquier tipo de caracter unicode dentro (letras, números, símbolos, emojis, etc.).

2.3.2 Operadores Numéricos

Los operadores son símbolos que representan una operación. Por ejemplo, el operador + representa la suma.

Para transformar datos numéricos, emplearemos los siguientes operadores:

Símbolo	Definición	Ejemplo
+	Suma	5 + 3
-	Resta	5 - 3
*	Producto	5 * 3
**	Potencia	5 ** 2
/	División	5 / 3
//	División entera	5 // 3
%	Módulo o Resto	5 % 3
+=	Suma abreviada	x = 0x += 3
-=	Resta abreviada	x = 0x -= 3
*=	Producto abreviado	x = 0x *= 3
/=	División abreviada	x = 0x /= 3
//=	División entera abreviada	x = 0x //= 3
%=	Módulo o Resto abreviado	x = 0x % = 3

Como pasa en matemática, para alterar cualquier precedencia (prioridad de operadores) se pueden usar paréntesis.

$$(5 + 3) * 2$$

16

11

El orden de prioridad de ejecución para los operadores va a ser el mismo que en matemática.

2.3.3 Operadores de Texto

Para transformar datos de texto, emplearemos los siguientes operadores:

Símbolo Definición Ejemplo + Concatenación "Hola" + " " + "Mundo" * Repetición "Hola" * 3 += Concatenación abreviada x = "Hola"x += " Mundo" *= Repetición abreviada x = "Hola"x *= 3 [k] o [-k] Acceso a un caracter "Hola" [0] "Hola" [-1] [k1:k2] Acceso a una porción "Hola" [0:2] "Hola" [1:] "Ho
* Repetición "Hola" * 3 += Concatenación abreviada x = "Hola" x += " Mundo" *= Repetición abreviada x = "Hola" x *= 3 [k] o [-k] Acceso a un caracter "Hola" [0] "Hola" [-1]
+= Concatenación abreviada x = "Hola"x += " Mundo" *= Repetición abreviada x = "Hola"x *= 3 [k] o [-k] Acceso a un caracter "Hola" [0] "Hola" [-1]
*= Repetición abreviada $x = "Hola"x *= 3$ [k] o [-k] Acceso a un caracter "Hola" [0] "Hola" [-1]
[k] o [-k] Acceso a un caracter "Hola" [0] "Hola" [-1]
[k1:k2] Acceso a una porción "Hola" [0:2] "Hola" [1:] "Ho

De nuevo, para alterar precedencias, se deben usar ().

2.3.3.1 Manipulando Strings

Si bien esto se va a ahondar en la siguiente sesión de la materia, es importante saber que los strings, como se dijo más arriba, son un conjunto de caracteres. Pero no sólo un conjunto, sino un **conjunto ordenado**. Esto quiere decir que cada caracter tiene una posición dentro de la cadena, y que esa posición es importante.

Por ejemplo, la cadena "Hola" tiene 4 caracteres: "H", "o", "l" y "a". La posición de cada caracter es la siguiente:

Posición	0	1	2	3
Caracter	"H"	"o"	"1"	"a"

Entonces, si queremos acceder al caracter "H", tenemos que usar la posición 0. Si queremos acceder al caracter "a", tenemos que usar la posición 3.



Para acceder a un caracter de una cadena, usamos los corchetes ([]) y dentro de ellos la posición del caracter que queremos acceder.

```
letra = "Hola"[0]
print(letra)
```

Η

Pero no sólo puedo obtener los caracteres en las posicione de la palabra, sino que puedo obtener slices o porciones de la misma, usando algo que vemos por primera vez: los **rangos**.

Un rango tiene tres partes:

```
[start : end : step]
```

- start es el índice de inicio del rango. Si no se especifica, se toma el índice 0. El caracter en la posición de inicio siempre se incluye.
- end es el índice de fin del rango. Si no se especifica, se toma el índice final de la cadena. El caracter en la posición de fin nunca se incluye.
- step es el tamaño del paso. Si no se especifica, se toma el valor 1.

Ejemplos:

2.3.4 Input y Casteo

Cuando usamos la función input, el valor que devuelve es siempre una cadena. Esto es porque el usuario puede ingresar cualquier cosa, y no sabemos qué tipo de dato es.

Por ejemplo, si le pedimos al usuario que ingrese un número, el usuario puede ingresar un número entero, un número de punto flotante, un número complejo, o incluso un texto. Entonces, el valor que devuelve **input** es siempre una cadena, y nosotros tenemos que transformarla al tipo de dato que necesitemos.

Por ejemplo:

```
edad = input("Indique su edad:")
print("Su edad es:", edad_nueva)
```

Imprimiendo Strings y Variables

Existen muchas formas de concatenar variables con texto.

1. Usando el operador +: "Su edad es: " + edad

- 2. Usando el método fstring: f"Su edad es: {edad}"
- 3. Usando el caracter ,: print("Su edad es:", edad)

La forma más recomendada es la segunda, usando fstring. Pero dependerá de cada caso.

El problema es que, si bien nuestro código anterior funciona, no podemos operar edad como si fuese un número, porque es un string.

El siguiente código va a fallar:

```
edad = input("Indique su edad:")
edad_nueva = edad + 1
print("Edad siguiente:", edad_nueva)
```

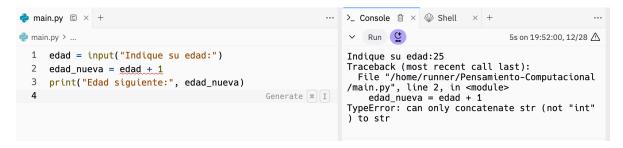


Figure 2.7: Ejecución del bloque de código

Como vemos, la consola nos arroja un error, o en términos simples decimos que "explotó".

¿Qué es un error?

Los errores son información que nos da la consola para que podamos corregir nuestro código.

En este caso, nos dice que no se puede concatenar un string con un int.

¿Por qué nos dice eso? Porque edad es un string: "25", y estamos tratando de sumarle 1, que es un int: 1.

Para poder operar con edad como si fuese un número, tenemos que transformarla a un número. Esto se llama castear.

Para castear un valor a un tipo de dato, usamos el nombre del tipo de dato, seguido de paréntesis y el valor que queremos castear.

```
int("25")
```

De esta forma, podemos modificar nuestro código anterior:

```
edad = int(input("Indique su edad:")) # Le agregamos int
edad_nueva = edad + 1
print("Edad siguiente:", edad_nueva)
```

Y obtenemos un código que funciona correctamente.



Figure 2.8: Ejecución del bloque de código

De esta forma, podemos castear a varios tipos de datos:

```
numero_entero = int(input("Ingrese un número"))
punto_flotante = float(input("Ingrese un número"))
punto_flotante2 = float(numero_entero)
numero_en_str = str(numero_entero)
```

Ejemplo:

```
nombre_menor = input('Ingresá el nombre de un conocido/a:')
edad_menor = int(input(f'Ingresá la edad de { nombre_menor } '))
nombre_mayor = input(f'Cómo se llama el hermano/a mayor de {nombre_menor}? ')
diferencia = int(input(f'Cuántos años más grande es {nombre_mayor}? '))
edad_mayor = edad_menor + diferencia

print(nombre_menor,'tiene',edad_menor,'años')
print(nombre_mayor,'es mayor y tiene', edad_mayor, 'años')
```

Figure 2.9: Ejecución del bloque de código

2.4 Bonus Track: Algunas Funciones Predefinidas de Python

i Recomendación

Te recomendamos que te animes a probar estas funciones, para ver qué hacen y terminar de entenderlas.

Función	Definición	Ejemplo de uso
print()	Imprime un mensaje o valor en la consola	print("Hello, world!")
<pre>input()</pre>	Lee una entrada de texto desde el usuario	<pre>name = input("Enter your</pre>
abs()	Devuelve el valor absoluto de un número	abs(-5)
round()	Redondea un número al entero más cercano	round(3.7)
int()	Convierte un valor en un entero	x = int("5")
float()	Convierte un valor en un número de punto flotante	y = float("3.14")
str()	Convierte un valor en una cadena de texto	message = str(42)
bool()	Convierte un valor en un booleano	<pre>is_valid = bool(1)</pre>
len()	Devuelve la longitud (número de elementos) de un objeto	<pre>length = len("Hello")</pre>

Función	Definición	Ejemplo de uso
max()	Devuelve el valor máximo entre varios elementos o una secuencia	max(4, 9, 2)
min()	Devuelve el valor mínimo entre varios elementos o una secuencia	min(4, 9, 2)
pow()	Calcula la potencia de un número	result = pow(2, 3)
range()	Genera una secuencia de números	<pre>numbers = range(1, 5)</pre>
type()	Devuelve el tipo de un objeto	<pre>data_type = type("Hello")</pre>
round()	Redondea un número a un número de decimales específico	<pre>rounded_num = round(3.14159, 2)</pre>
isinstance()	Verifica si un objeto es una instancia de una clase específica	<pre>is_instance = isinstance(5, int)</pre>
replace()	Reemplaza todas las apariciones de un substring por otro	<pre>text = "Hello, World!"new_text = text.replace("Hello",</pre>
eval(<expr>)</expr>	Evalúa una expresión	eval("2 + 2")

3 Estructuras de Control

3.1 Decisiones

Ejemplo Leer un número y, si el número es positivo, imprimir en pantalla "Número positivo".

Necesitamos decidir de alguna forma si nuestro número x es positivo (>0) o no. Para resolver este problema, introducimos una nueva instrucción, llamada condicional: if.

Donde if es una palabra reservada, <expresion> es una condición y <cuerpo es un bloque de código que se ejecuta sólo si la condición es verdadera.

Por lo tanto, antes de seguir explicando sobre la instrucción if, debemos entender qué es una condición. Estas expresiones tendrán valores del tipo sí o no.

3.1.1 Expresiones Booleanas

Las expresiones booleanas forman parte de la lógica binomial, es decir, sólo pueden tener dos valores: True o False. Estos valores no tienen elementos en común, por lo que no se pueden comparar entre sí. Por ejemplo, True > False no tiene sentido. Y además, son complementarios: algo que **no** es True, es False; y algo que **no** es False, es True. Son las únicas dos opciones posibles.

Python, además de los tipos numéricos como inty float, y de las cadenas de caracteres str, tiene un tipo de datos llamado bool. Este tipo de datos sólo puede tener dos valores: True o False. Por ejemplo:

```
n = 3 # n es de tipo 'int' y tiene valor 3
b = True # b es de tipo 'bool' y tiene valor True
```

3.1.2 Expresiones de Comparación

Las expresiones booleanas se pueden construir usando los operadores de comparación: sirven para comparar valores entre sí, y permiten construir una pregunta en forma de código.

Por ejemplo, si quisiéramos saber si 5 es mayor a 3, podemos construir la expresión:

5 > 3

True

Como 5 es en efecto mayor a 3, esta expresión, al ser evaluada, nos devuelve el valor True. Si quisiéramos saber si 5 es menor a 3, podemos construir la expresión:

5 < 3

False

Como 5 no es menor a 3, esta expresión, al ser evaluada, nos devuelve el valor False.

Las expresiones booleanas de comparación que ofrece Python son:

Expresión	Significado
a == b	a es igual a b
a != b	a es distinto de b
a < b	a es menor que b
a > b	a es mayor que b
a <= b	a es menor o igual que b
a >= b	a es mayor o igual que b

Veamos algunos ejemplos:

5 == 5

5 != 5

5 < 5

5 >= 5

```
5 > 4
```



Te recomendamos probar estas expresiones para ver qué valores devuelven. Podés hacerlo de dos formas:

1. Guardando el resultado de la expresión en una variable, para luego imprimirla:

```
resultado = 5 == 5
print(resultado)
```

2. Imprimiendo directamente el resultado de la expresión:

```
print(5 == 5)
```

3.1.3 Operadores Lógicos

Además de los operadores de comparación, Python también tiene operadores lógicos, que permiten combinar expresiones booleanas para construir expresiones más complejas. Por ejemplo, quizás no sólo queremos saber si 5 es mayor a 3, sino que también queremos saber si 5 es menor que 10. Para esto, podemos usar el operador and:

```
5 > 3 and 5 < 10
```

Python tiene tres operadores lógicos: and, or y not. Veamos qué hacen:

Operador	Significado
a and b	El resultado es Truesolamente si aes Truey bes True. Ambos deben ser True, de lo contrario
	devuelve False.
a or b	El resultado es Truesi aes True o bes True (o ambos). Si ambos son False, devuelve False.
not a	El resultado es True si aes False, y viceversa.

Algunos ejemplos:

```
5 > 2 and 5 > 3
```

True

True

False

True

False

True

True

False

♦ Prioridad de Operadores

Las expresiones lógicas complejas (con más de un operador), se resuelven al igual que en matemáticas: respetando precedencias y de izquierda a derecha. También admiten el uso de () para alterar las precedencias.

Sin embargo, si no tenemos precedencias explícitas con (), Python prioriza resolver primero los and, luego los or y por último los not. Ejemplos:

True or False and False

True

Por la prioridad del and, primero se resuelve False and False, que da False. Luego, se resuelve True or False, que da True.

True or False or False

True

Como no hay and, se resuelve de izquierda a derecha. Primero se resuelve True or False, que da True. Luego, se resuelve True or False, que da True.

(True or False) and False

False

Como hay paréntesis, se resuelve primero lo que está dentro de los paréntesis. True or False da True. Luego, True and False da False.

3.1.4 Comparaciones Simples

Volvamos al problema inicial: Queremos saber, dado un número x, si es positivo o no, e imprimir un mensaje en consecuencia.

Recordemos la instrucción if que acabamos de introducir y que sirve para tomar decisiones simples. Esta instrucción tiene la siguiente estructura:

donde:

- 1. <expresión>debe ser una expresión lógica.
- 2. <cuerpo>es un bloque de código que se ejecuta sólo si la expresión es verdadera.

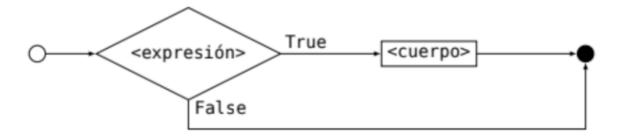


Figure 3.1: Diagrama de Flujo para la instrucción if

Como ahora ya sabemos cómo construir condiciones de comparación, vamos a comparar si nuestro número x es mayor a 0:

```
def imprimir_si_positivo(x):
   if x > 0:
      print("Número positivo")
```

Podemos probarlo:

```
imprimir_si_positivo(5)
imprimir_si_positivo(-5)
imprimir_si_positivo(0)
```

Número positivo

Como vemos, si el número es positivo, se imprime el mensaje. Pero si el número no es positivo, no se imprime nada. Necesitamos además agregar un mensaje "Número no positivo", si es que la condición no se cumple.

Modifiquemos el diseño: 1. Si x > 0, se imprime "Número positivo". 2. En caso contrario, se imprime "Número no positivo".

Podríamos probar con el siguiente código:

```
def imprimir_si_positivo(x):
   if x > 0:
        print("Número positivo")
   if not x > 0:
        print("Número no positivo")
```

Otra solución posible es:

```
def imprimir_si_positivo(x):
   if x > 0:
        print("Número positivo")
   if x <= 0:
        print("Número no positivo")</pre>
```

Ambas están bien. Si lo probamos, vemos que funciona:

```
imprimir_si_positivo(5)
imprimir_si_positivo(-5)
imprimir_si_positivo(0)
```

```
Número positivo
Número no positivo
Número no positivo
```

Sin embargo, hay una mejor forma de hacer esta función. Existe una condición alternativa para la estructura de decisión if, que tiene la forma:

donde if y else son palabras reservadas. Su efecto es el siguiente:

- 1. Se evalúa la <expresion>.
- 2. Si la <expresion> es verdadera, se ejecuta el <cuerpo> del if.
- 3. Si la <expresion> es falsa, se ejecuta el <cuerpo> del else.

Por lo tanto, podemos reescribir nuestra función de la siguiente forma:

```
def imprimir_si_positivo_o_no(x): # le cambiamos el nombre
  if x > 0:
     print("Número positivo")
  else:
     print("Número no positivo")
```

Probemos:

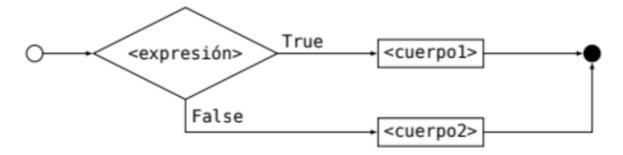


Figure 3.2: Diagrama de Flujo para la instrucción if-else

```
imprimir_si_positivo_o_no(5)
imprimir_si_positivo_o_no(-5)
imprimir_si_positivo_o_no(0)

Número positivo
Número no positivo
Número no positivo
```

¡Sigue funcionando!

Lo importante a destacar es que, si la condición del if es verdadera, se ejecuta el <cuerpo> del if y no se ejecuta el <cuerpo> del else. Y viceversa: si la condición del if es falsa, se ejecuta el <cuerpo> del else y no se ejecuta el <cuerpo> del if. Nunca se ejecutan ambos casos, porque son caminos paralelos que no se cruzan, como vimos en el diagrama de flujo más arriba.

3.1.5 Múltiples decisiones consecutivas.

Supongamos que ahora queremos imprimir un mensaje distinto si el número es positivo, negativo o cero. Podríamos hacerlo con dos decisiones consecutivas:

```
def imprimir_si_positivo_negativo_o_cero(x):
    if x > 0:
        print("Número positivo") # cuerpo del primer if
    else:
        if x == 0:  #
            print("Número cero")  #
        else:  #
            print("Número negativo") # todo esto es el cuerpo del primer else
```

A esto se le llama *anidar*, y es donde dentro de unas ramas de la decisión (en este caso, la del else), se anida una nueva decisión. Pero no es la única forma de implementarlo. Podríamos hacerlo de la siguiente forma:

```
def imprimir_si_positivo_negativo_o_cero(x):
    if x > 0:
        print("Número positivo")
    elif x == 0:
        print("Número cero")
    else:
        print("Número negativo")
```

La estructura elif es una abreviatura de else if. Es decir, es un else que tiene una condición. Su efecto es el siguiente:

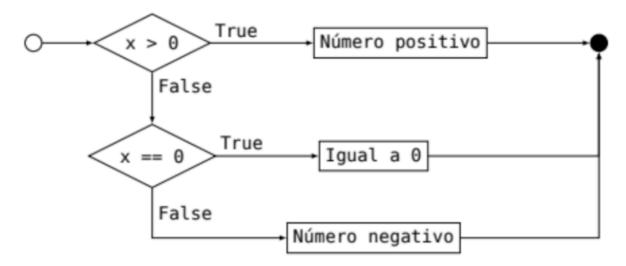


Figure 3.3: Diagrama de Flujo para la instrucción if-elif-else del ejemplo

- 1. Se evalúa la <expresion> del if.
- 2. Si la <expresion> es verdadera, se ejecuta el <cuerpo> del if.
- 3. Si la <expresion> es falsa, se evalúa la <expresion> del elif.
- 4. Si la <expresion> del elif es verdadera, se ejecuta su <cuerpo>.
- 5. Si la <expresion> del elif es falsa, se ejecuta el <cuerpo> del else.

? Sabías que...?

En Python se consideran *verdaderos* (True) también todos los valores numéricos distintos de 0, las cadenas de caracteres que no sean vacías, y cualquier valor que no sea vacío en

general. Los valores nulos o vacíos son falsos.

```
if x == 0:
```

es equivalente a:

```
if not x:
```

Y además, existe el valor especial **None**, que representa la ausencia de valor, y es considerado *falso*. Podemos preguntar si una variable tiene el valor **None** usando el operador is:

```
if x is None:
```

o también:

if not x:

Liercicio Desafío

Debemos calcular el pago de una persona empleada en nuestra empresa. El cálculo debe hacerse por la cantidad de horas trabajadas, y se le debe pedir al usuario la cantidad de horas y cuánto vale cada hora.

Adicionalmente, se abona un plus fijo de guardería a todo empleado/a con infantes a su cargo. Y se paga un 10% de incentivo a todo empleado/a que haya trabajado 30 horas o más y **no** reciba el plus por guardería.

Pista: pensar los distintos tipos de liquidación:

- a) Empleado/a con menos de 30 horas y sin infantes a cargo.
- b) Empleado/a con 30 horas o más y sin infantes a cargo.
- c) Empleado/a con menos de 30 horas y con infantes a cargo.
- d) Empleado/a con 30 horas o más y con infantes a cargo.



3.2 Ciclos y Rangos

Supongamos que en una fábrica se nos pide hacer un procedimiento para entrenar al personal nuevo. Para comenzar se nos encarga la descripción de uno muy simple: descarga de cajas de material del camión del proveedor y almacenamiento en el depósito. Así que aplicamos lo que venimos aprendiendo hasta ahora sobre algoritmos y describimos la operación para la descarga de 3 cajas:

- 1 Abrir la puerta del depósito y encender luces
- 2 Ir al garage o playón donde estacionó el camión
- 3 Abrir las puertas traseras de la caja del transporte
- 4 Tomar una caja con ambas manos, asegurándola para no tirarla
- 5 Caminar sosteniendo la caja hasta el depósito
- 6 Colocar la caja sobre el piso en el sector correspondiente
- 7 Ir al garage o playón donde estacionó el camión
- 8 Tomar OTRA caja con ambas manos, asegurándola para no tirarla
- 9 Caminar sosteniendo la caja hasta el depósito
- 10 Colocar la caja sobre la caja anterior
- 11 Ir al garage o playón donde estacionó el camión
- 12 Tomar OTRA caja con ambas manos, asegurándola para no tirarla
- 13 Caminar sosteniendo la caja hasta el depósito
- 14 Colocar la caja sobre la caja anterior
- 15 Apagar luces y cerrar puerta del depósito
- 16 Ir al garage o playón donde estacionó el camión
- 17 Cerrar y trabar puertas del camión
- 18 Avisar fin de descarga al transportista

Ya lo tenemos. Ahora el jefe dice que en el camión suelen venir entre 5 y 15 cajas de material y nos pide que definas el mismo procedimiento para todos los casos posibles. Notemos que se repiten las instrucciones 2, 3, 4, 5 y 6 para cada caja ¿Qué hacemos? ¿Vamos a seguir copiando y pegando las instrucciones para cada caja? ¿Y si algún día vienen más de 15 o menos de 5? ¿Vamos a tener una lista de instrucciones distinta para cada cantidad de cajas que puedan venir? Parece ser necesario hacer algo más genérico que le facilite la vida a todos. Una nueva versión:

- 1 Abrir la puerta del depósito y encender luces
- 2 Ir al garage o playón donde estacionó el camión

```
3 Abrir las puertas traseras de la caja del transporte
4 Tomar una caja con ambas manos, asegurándola para no tirarla
5 Caminar sosteniendo la caja hasta el depósito
6 Si es la primera caja, colocarla sobre el piso en el sector correspondiente;
si no, apilarla sobre la anterior;
salvo que ya haya 3 apiladas,
en ese caso colocarla a la derecha sobre el piso
7 Ir al garage o playón donde estacionó el camión
8 Repetir 4,5,6,7 mientras queden cajas para descargar
9 Cerrar y trabar puertas del camión
10 Avisar fin de descarga al transportista
11 Volver a depósito
```

Esta descripción es bastante más compacta y cubre todas las posibles cantidades de cajas en un envío (habituales y excepcionales), de modo que con una única página en el manual de procedimientos será suficiente.

12 Apagar luces y cerrar puerta del depósito

Sin embargo, los algoritmos que venimos escribiendo se parecen más al primer procedimiento que al segundo. ¿Cómo podemos mejorarlos?

i Ciclos

El ciclo, bucle o sentencia iterativa es una instrucción que permite ejecutar un bloque de código varias veces. En Python, existen dos tipos de ciclos: while y for.

3.2.1 Ciclo for

La instrucción for nos indica que queremos repetir un bloque de código una cierta cantidad de veces. Por ejemplo, si queremos imprimir los números del 1 al 10, podemos hacerlo de la siguiente forma:

El ciclo for incluye una línea de *inicialización* y una línea de <cuerpo>, que puede tener una o más instrucciones. El ciclo definido es de la forma:

El ciclo se dice *definido* porque una vez evaluada la <expresion>, se sabe cuántas veces se va a ejecutar el <cuerpo>: tantas veces como elementos tenga la <expresion>.

La expresión puede indicarse con range:

- range(n) devuelve una secuencia de números desde 0 hasta n-1.
- range(a, b) devuelve una secuencia de números desde a hasta b-1.
- range(a, b, c) devuelve una secuencia de números desde a hasta b-1, de a c en c.

Se podría decir que el range puede recibir 3 valores: range(start, end, step) o range(inicio, fin, paso), donde:

- start o inicio es el valor inicial de la secuencia. Por defecto es 0.
- end o fin es el valor final de la secuencia. No se incluye en la secuencia.
- step o paso es el incremento entre cada elemento de la secuencia. Por defecto es 1.

Si le pasamos un sólo parámetro, lo toma como end.

Si le pasamos dos, los toma como start y end.

Y si le pasamos tres, los toma como start, end y step.

Note

¿Te suena quizás a algo que ya vimos? Quizás... ¿los slices de las cadenas de caracteres?

Además, la variable <nombre> va a ir tomando el valor de cada elemento de la <expresion> en cada iteración. En nuestro ejemplo de imprimir los números del 1 al 10, vemos que i toma los valores 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y 10, en ese orden.

Ejemplo

Se pide una función que imprima todos los números pares entre dos números dados

a y b. Se considera que a y b son siempre números enteros positivos, y que a es menor que b.

```
def imprimir_pares(a, b):
    for i in range(a, b):
        if i % 2 == 0: # si el resto de dividir por 2 es cero, es par
            print(i)

imprimir_pares(1,15)

2
4
6
8
10
12
14
```

Ejemplo

Se pide una función que imprima todos los números del 1 al 10, en orden inverso.

```
def imprimir_inverso():
    for i in range(10, 0, -1):
        print(i)

imprimir_inverso()

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
```

3.2.1.1 Iterables

Como dijimos más arriba, la expresión del for puede ser cualquier expresión que devuelva una secuencia de valores. A estas expresiones se las llama *iterables*.

Un ciclo for también podría iterar sobre elementos de una lista (tema que vamos a ver más adelante), o sobre caracteres de una palabra. Por ejemplo:

```
for num in [1, 3, 7, 5, 2]:
    print(num)

1
3
7
5
2

for c in "Hola":
    print(c)
H
o
1
a
```

3.2.2 Ciclo while

La instrucción while nos indica que queremos repetir un bloque de código mientras se cumpla una condición. Por ejemplo, si queremos imprimir los números del 1 al 10, podemos hacerlo de la siguiente forma:

```
i = 1
while i < 11:
    print(i)
    i += 1</pre>
```

El ciclo while incluye una línea de inicialización y una línea de <cuerpo>, que puede tener una o más instrucciones. El ciclo definido es de la forma:

```
while <expresion>:
    <cuerpo>
```

El ciclo se dice indefinido porque una vez evaluada la <expresion>, no se sabe cuántas veces se va a ejecutar el <cuerpo>: se ejecuta mientras la <expresion> sea verdadera.

Para usar la instrucción while, tenemos cuatro aspectos para armar y afinar correctamente:

- Cuerpo
- Condición
- Estado Previo
- Paso

Antes, para la instrucción for, sólo considerábamos el cuerpo y la condición. Ahora, además, tenemos que considerar el estado previo y el paso.

El cuerpo es la porción de código que se repetirá mientras la condición sea verdadera.

La **condición** es la expresión booleana que se evalúa para decidir si se ejecuta el cuerpo o no. El estado previo es el estado de las variables antes de ejecutar el cuerpo. En general, se refiere al estado de las variables que participan de la condición.

El paso es la porción de código que modifica el estado previo. En general, se refiere a la modificación de las variables que participan de la condición.



⚠ Warning

Con los ciclos while hay que tener mucho cuidado de no caer en un loop infinito. Esto sucede cuando la condición siempre es verdadera, y el cuerpo no modifica el estado previo. Por ejemplo:

```
while True: # más adelante sobre el uso de `while True`
    print("Hola")

o bien:

i = 0
while i < 10:
    print(i) # el valor de i nunca cambia</pre>
```

Ejercicio

Repetir el ejercicio 7.b de la guía 2 usando un ciclo while. Repetir usando un ciclo for. ¿Qué diferencias hay entre ambos?

3.2.3 Break, Continue y Return

break y continueson dos palabras clave en Python que se utilizan en bucles (tanto for como while) para alterar el flujo de ejecución del bucle.

3.2.3.1 Break

La declaración break se usa para salir inmediatamente de un bucle antes de que se complete su iteración normal. Cuando se encuentra una declaración break dentro de un bucle, el bucle for o while se detiene inmediatamente y continúa con la ejecución de las instrucciones que están después del mismo.

Por ejemplo, supongamos que queremos encontrar al primer número múltiplo de 3 entre 10 y 30:

```
numero = 10
while numero <= 30:
   if numero % 3 == 0:
      print("El primer número múltiplo de 3 es:", numero)
      break
   numero += 1</pre>
```

El primer número múltiplo de 3 es: 12

```
for numero in range(10, 31):
   if numero % 3 == 0:
      print("El primer número múltiplo de 3 es:", numero)
      break
```

El primer número múltiplo de 3 es: 12

3.2.3.2 Continue

La declaración continue se usa para omitir el resto del código dentro de una iteración actual del bucle y continuar con la siguiente iteración. Cuando se encuentra una declaración continue dentro de un bucle, el bucle for o while salta a la siguiente iteración del bucle sin ejecutar las instrucciones que están después del continue.

Por ejemplo, supongamos que queremos imprimir todos los números entre 1 y 20, excepto los múltiplos de 4:

```
numero = 1
  while numero <= 20:
    if numero % 4 == 0:
        numero += 1
         continue
    print(numero)
    numero += 1
1
2
3
5
6
7
9
10
11
13
14
15
17
18
19
```

```
for numero in range(1, 21):
    if numero % 4 == 0:
         continue
    print(numero)
1
2
3
5
6
7
10
11
13
14
15
17
18
19
```

Note

Notemos que tanto para el uso de break como de continue, si el código se encuentra con uno de ellos en la ejecución, no ejecuta nada posterior a ellos: en el caso de break, corta o interrumpe la ejecución del bucle; en el case de continue, saltea el resto del código de esa iteración y pasa a la siguiente, volviendo a evaluar la condición si el bucle es while.

3.2.3.3 Return

Cuando estamos dentro de una función, la instrucción **return** nos permite devolver un valor y salir de la función. Ahora, si además estamos dentro de un ciclo, también nos permite salir del mismo sin ejecutar el resto del código.

Por ejemplo:

```
def obtener_primer_par_desde(n):
  for num in range(n, n+10):
    print(f"Analizando si el número {num} es par")
    if num % 2 == 0:
      return num
```

```
return None

obtener_primer_par_desde(9)

Analizando si el número 9 es par
Analizando si el número 10 es par
```

Como vemos, la función obtener_primer_par_desde recibe un número n, y devuelve el primer número par que encuentra a partir de n. Si no encuentra ningún número par, devuelve None. Si encuentra un número par, no sigue analizando el resto de los números. Usa return para salir del ciclo y devuelve el número encontrado.

3.2.4 Consideraciones del While

Es importante **no** ser redundantes con el código y no "hacer preguntas" que ya sabemos.

Veamos un ejemplo:

```
numero = 0
while numero < 3:
    print(numero)
    numero += 1

if numero == 3:
    print("El número es 3")
else:
    print("El número no es 3")</pre>
```

El output va a ser siempre el mismo:

```
1
2
3
El número es 3
```

¿Por qué? Porque nuestra condición del while es lo que dice "mientras esto se cumpla, yo repito el bloque del código de adentro". Nuestra condición es que numero < 3. En el momento en que numero llega a 3, el bucle whiledeja de cumplir con la condición, y la ejecución se corta, se termina con el bucle.

Es decir, el bloque

```
if numero == 3:
    print("El número es 3")
siempre se ejecuta.
Y el bloque
else:
    print("El número no es 3")
```

nunca se ejecuta.

Por lo tanto, podemos reescribir el código de la siguiente forma:

```
numero = 0
while numero < 3:
   print(numero)
   numero += 1

print("El número es 3")</pre>
```

De la misma forma, no tendría sentido hacer algo así:

```
numero = 0
while numero < 3:
  print(numero)
  numero += 1
  continue

if numero == 3:
    break</pre>
```

1. if numero == 3 está absolutamente de más. Si numero es 3, el bucle while no se ejecuta, por lo que nunca se va a llegar a esa línea de código. No es necesario "re-chequear" la condición del while dentro del mismo, porque asumimos que si llegamos a esa línea de

código, es porque la condición se cumplió. Por lo tanto, podemos reescribir el código de la siguiente forma:

```
numero = 0
while numero < 3:
   print(numero)
   numero += 1
   continue</pre>
```

2. Ahora, el continue está de más también, porque se usa cuando nosotros queremos forzar a que el ciclo pase a la siguiente iteración. Pero en este caso, el ciclo ya va a pasar a la siguiente iteración, porque estamos en la última línea del cuerpo.

Este es nuestro código final, escrito de forma correcta:

```
numero = 0
while numero < 3:
   print(numero)
   numero += 1</pre>
```

3.2.4.1 While True

La instrucción while está hecha para que se ejecute mientras la condición sea verdadera. Pero, ¿qué pasa si usamos while True? Lo que pasa al usar while True es que nuestro código se vuelve más propenso al error: si no tenemos cuidado, podemos caer en un loop infinito.

Como no tenemos una condición a evaluar ni modificar en cada iteración, el bucle se ejecuta infinitamente. Dependería de nosotros, como programadores, que el bucle se corte en algún momento. Es decir, dependería de que nos acordemos de poner dentro del while alguna decisión que haga que el bucle se corte. Y si por alguna razón no nos acordamos, el bucle se ejecutaría infinitamente, dejando al programa "congelado" o "colgado", sin responder, y usando todos los recursos de la computadora.

En pocas palabras, podemos afirmar que el uso de while True en Python es una mala práctica de programación, y recomendamos evitarla fuertemente.

3.2.4.2 Modificando la Condición

```
while <condicion>:
     <cuerpo>
```

La mejor decisión que se puede tomar para el de un bloque while es asumir que, durante toda su ejecución exceptuando la última línea, la condición se cumple. Es decir, que el cuerpo del bucle se ejecuta mientras la condición sea verdadera. Por lo tanto, si queremos modificar la condición, debemos hacerlo en la última línea del cuerpo.

Por ejemplo, esto no es correcto:

```
# Se deben imprimir los números 0, 1, 2
numero = 0
while numero < 3:
   numero += 1  # actualización de la condición
   print(numero)</pre>
1
2
3
```

Como vemos, se imprimen los números 1, 2, 3; pero no el 0. Esto es porque estamos modificando la condición ni bien empieza el bucle, y no en la última línea del cuerpo.

La forma correcta de hacerlo sería:

```
# Se deben imprimir los números 0, 1, 2
numero = 0
while numero < 3:
   print(numero)
   numero += 1  # actualización de la condición
0
1
2</pre>
```

De esta forma, todo lo que se encuentre antes de la última línea del cuerpo se ejecuta mientras la condición sea verdadera. Y la última línea del cuerpo es la que modifica la condición.

▲ Ejercicio Desafío

Escribir un programa que pida al usuario un número entero positivo y muestre por pantalla todos los números pares desde 1 hasta ese número.

Resolver primero usando un ciclo while y luego usando un ciclo for.

▲ Ejercicio Desafío

Escribir un programa que pida al usuario un número par. Mientras el usuario ingrese números que no cumplan con lo pedido, se lo debe volver a solicitar.

Pista: resolver usando while.

4 Tipos de Datos Estructurados

4.1 Subtitle

5 Entrada y Salida de Información

5.1 Subtitle

6 Bibliotecas

6.1 Subtitle

Referencias

Guía de Ejercicios

Recomendaciones al realizar las guías

- Prestá atención al leer el enunciado. En particular:
 - Si se pide una función que devuelva o calcule un valor, la función debe tener una función return.
 - Si se pide una función que *imprima* un valor, la función debe tener un print.
 - Si se pide una función que pida o pregunte algo al usuario, la función debe tener un input.
 - A menos que se diga específicamente "pedirle al usuario", no es necesario que el programa contenga input. En todo caso, hacer que la función reciba el o los datos por parámetro.
- Cada ejercicio puede tener muchas soluciones posibles. Una vez que encuentres una solución, en lugar de pasar al siguiente ejercicio, pensá si se te ocurre una solución cuya codificación sea más simple.
- Es muy importante que el código sea lo más claro y legible posible.
 - En particular, nombres de funciones y variables deben ser descriptivos.
 - También prestá atención a los espacios en blanco y a la indentación.
- No documentes en exceso, pero tampoco ahorres documentación necesaria.
- Probá siempre que el código cumpla con lo solicitado.

Guía 1: Introducción a la Algoritmia y la Programación

i Recomendación

En esta guía nos dedicaremos a introducirnos en los conceptos de programación y algoritmo. Para los primeros seis ejercicios, te recomendamos ver este video para recordar cómo entiende la computadora nuestras instrucciones.

1. Se tiene que explicar a una máquina exactamente cómo servir un vaso de jugo (de los que vienen en cartón) de la heladera. Recordando la definición de algoritmo, hacer una

- descripción paso a paso de lo que se tiene que hacer y usar para lograr el objetivo. Pista: No vas a necesitar nada de código en este ejercicio, sólo nombrar los pasos.
- 2. Se tiene que explicar a una máquina exactamente cómo hacer una tostada con queso, pensá qué ingredientes se necesitan con sus cantidades, cómo tiene que ser el espacio de trabajo y los elementos que va a necesitar usar. Recordando la definición de algoritmo, hacer una descripción paso a paso de lo que se tiene que hacer y usar para hacer una tostada con queso. Pista: No vas a necesitar nada de código en este ejercicio, sólo nombrar los pasos.
- 3. Se te pide que organices una colecta de alimentos no perecederos por la Ciudad de Buenos Aires. Contamos con algunos automóviles y camionetas de voluntarios, un listado de donaciones, listado de los alimentos a donar, la disponibilidad horaria y la dirección en la cual se dejan los alimentos. La colecta se realiza en un solo día. ¿Cómo la organizarías? Pista: No vas a necesitar nada de código en este ejercicio, sólo nombrar los pasos.
- 4. Tenés que enviar invitaciones personalizadas para tu cumpleaños. Cada invitación tiene que mencionar el nombre de la persona y la relación que tiene con vos. Contamos con una impresora a la que le das el texto a enviar, un listado con los nombres de los invitados y la relación que cada uno tiene con vos. ¿Cómo redactarías el texto de la invitación? Pista: No vas a necesitar nada de código en este ejercicio, sólo nombrar los pasos.
- 5. Se te encargó definir qué datos son necesarios para el registro de estudiantes en un curso de inglés. ¿Qué datos crees que deberían ser obligatorios y cuáles opcionales? ¿Y si el curso es de cocina? Pista: No vas a necesitar nada de código en este ejercicio, sólo nombrar los pasos.
- 6. Contás con un listado de cosas a comprar y tenes que ir a un supermercado que cuenta con distintas góndolas o pasillos. Cada góndola o pasillo puede contar con varios, uno o ninguno de los productos de tu lista. ¿Cuál sería el listado de instrucciones para poder terminar lo más rápido posible? Pista: No vas a necesitar nada de código en este ejercicio, sólo nombrar los pasos.
- 7. Con el anexo de Replit de la Unidad 1, realizá tu primer programa: hacé que se imprima por pantalla un "¡Hola mundo!".

Guía 2: Tipos de Datos, Expresiones y Funciones

- 1. Guardar el texto "Hola, Mundo!" en una variable e imprimirla por pantalla.
- 2. Guardar los números 1, 2 y 3 en tres variables distintas e imprimirlos por pantalla.
- 3. a. Guardar los números 1, 2 y 3 en tres variables distintas y luego sumarlos e imprimir el resultado por pantalla.

- b. Repetir con las distintas operaciones disponibles que se vieron en la unidad 2: resta, multiplicación, división, división entera, resto, potencia; combinando los números entre sí.
- 4. Crear un programa que le solicite al usuario:
 - a. Su nombre y lo imprima por pantalla.
 - b. Su edad y la imprima por pantalla.
 - c. Su edad, le sume 1, y la imprima por pantalla.
- 5. Crear un programa que le solicite al usuario un número, y que devuelva el resto obtenido de dividirlo por 2.
 - ¿Qué operador vimos para obtener el resto?
- 6. Escribir un programa que le pida al usuario su año de nacimiento, y que le diga qué edad tiene en el año actual.
- 7. Crear un programa que le solicite al usuario 5 enteros y que muestre por pantalla el promedio de ellos. Hacerlo de dos formas:
 - a. Primero, usando 5 variables para cada entero.
 - b. Después, usando una sola variable para almacenar la suma de los 5 enteros. ¿Cómo se te ocurre que podrías hacer?
- 8. Crear una función que reciba un número y que devuelva el valor absoluto.
- 9. Crear una **función** que reciba un número y que devuelva **True** si es par, y **False** si es impar.
- 10. Crear una **función** que reciba un número y un string, y que devuelva ambos concatenados dentro de un nuevo string.
- 11. Crear una **función** que reciba dos enteros y que devuelva el resto y el cociente entre ellos.
- 12. Crear una función que le pida al usuario su nombre y apellido, e los imprima con el siguiente formato: "Apellido, Nombre".
- 13. Hacer una función que reciba una palabra y devuelva la cantidad de letras que tiene.
- 14. a. Hacer una **función** que reciba una palabra y que imprima los primeros 5 caracteres únicamente. Ejemplo: Si se recibe "pensamiento" se debe imprimir "pensa".
 - b. Hacer una **función** que reciba una palabra y que imprima sólo los caracteres ubicados en posiciones pares. Ejemplo: Si se recibe "pensamiento" se debe imprimir "pnaino".
 - c. Hacer una **función** que reciba una palabra y que imprima la palabra dada vuelta. Ejemplo: Si se recibe "materia" se debe imprimir "airetam".

- 15. Hacer una **funcion** que reciba una palabra, le borre todas las letras "a" e imprima el resultado por pantalla. Pista: usar una función predefinida de Python. Ejemplo: Si se recibe "casa" se debe imprimir "cs". Pista: usar *slices*.
- 16. Analizar qué tipo de dato (o error) se obtiene al hacer las siguientes operaciones:
 - a. 5 / 2
 - b. 5 // 2
 - c. 5 % 2
 - d. 5 ** 2
 - e. 5.0 / 2
 - f. 5.0 // 2
 - g. 5.0 % 2
 - h. 5.0 ** 2
 - i. 5 / 2.0
 - j. 5 // 2.0
 - k. 5 % 2.0
 - l. 5 ** 2.0
 - $\mathrm{m.}$ 5.0 / 2.0
 - n. 5.0 // 2.0
 - o. 5.0 % 2.0
 - p. 5.0 ** 2.0
 - q. "Hola" * 2
 - r. "Hola" + 2
 - s. "Hola" + "2"
 - t. x = "Hola"
 - x += " mundo"
- 17. a. Escribir una función que convierta un valor dado en grado Celcius, a Fahrenheit. Recordar que la fórmula para la conversión es: F = 9/5 * C + 32.
 - b. Escribir una función que convierta un valor dado en grados Fahrenheit, a Celcius. Usar la misma fórmula anterior.
- 18. Escribir una función que calcule el área de un triángulo recibiendo como parámetros su base y su altura.
- 19. Siendo el cálculo de la norma de un vector v en \mathbb{R}^3 :

$$||v|| = \sqrt{v_1^2 + v_2^2 + v_3^2}$$

Escribir una función que calcule la norma de un vector en R3 recibiendo como parámetros las 3 componentes $v_1,\,v_2$ y v_3 del mismo.

20. **Desafío** (no obligatorio): Calcular el área de un rectángulo (alineado con los ejes x e y), dadas sus coordenadas x_1 , x_2 , y_1 e y_2 .

Guía 3: Estructuras de Control

1. Decisiones

- 1. Escribir una función que, dado un número entero n, calcule si es impar o no.
- 2. Escribir una implementación propia de la función abs, que devuelva el valor absoluto de cualquier valor que reciba. Ejemplo: mi_abs(5) devuelve 5 y mi_abs(-5) devuelve 5. Pista: No se puede usar la función predefinida abs.
- 3. Escribir una función que reciba un número y devuelva True si es entero y False si no lo es. Pista: no se puede usar la función isinstance.
- 4. Escribir una función para determinar si una letra recibida es vocal o no. La misma debe devolver un valor booleano. Luego, escribir una función para determinar si una letra es consonante o no.
 - a. Resolver sin el uso de in ni not in.
 - b. Resolver usando in y not in.
 - c. Resolver para que la función identifique tanto mayúsculas como minúsculas. Pista: investigar los métodos lower y upper de string.

```
© Tip: in y not in

¿Conocés el uso de in?

Para saber si un elemento está en una lista o en un string, podemos usar in y not in.

Por ejemplo:

'a' in 'hola'

True

'w' in 'hola'

False

'u' not in 'hola'

True

'casa' in ['cama', 'mesa', 'silla']

False
```

- 5. Escribir funciones que resuelvan los siguientes problemas:
 - a. Dado un año, que devuelva si es bisiesto. Nota: un año es bisiesto si es un número divisible por 4, pero no si es divisible por 100, excepto que también sea divisible por 400.
 - b. Dado un mes y un año, que devuelva la cantidad de días correspondientes.
 - c. Pedirle al usuario su día y mes de cumpleaños. El programa debe imprimir un mensaje indicando a qué signo corresponde el usuario.

```
Aries: 21 de marzo al 20 de abril.

Tauro: 21 de abril al 20 de mayo.

Geminis: 21 de mayo al 21 de junio.

Cancer: 22 de junio al 23 de julio.

Leo: 24 de julio al 23 de agosto.

Virgo: 24 de agosto al 23 de septiembre.

Libra: 24 de septiembre al 22 de octubre.

Escorpio: 23 de octubre al 22 de noviembre.

Sagitario: 23 de noviembre al 21 de diciembre.

Capricornio: 22 de diciembre al 20 de enero.

Acuario: 21 de enero al 19 de febrero.

Piscis: 20 de febrero al 20 de marzo.
```

6. Piedra, papel o tijera: escribir un programa de "Piedra, papel o tijera" tal que sea imposible que el usuario gane. El usuario debe ingresar **R** (piedra), **P** (papel), o **T** (tijera) y la computadora debe siempre ganarle. Ejemplo:

```
¡Piedra (R), papel (P) o tijera (T)!
Ingrese jugada: R
¡Papel! ¡Gané!
¡Piedra (R), papel (P) o tijera (T)!
Ingrese jugada: P
¡Tijera! ¡Gané!
¡Piedra (R), papel (P) o tijera (T)!
Ingrese jugada: T
¡Piedra! ¡Gané!
¡Piedra (R), papel (P) o tijera (T)!
Ingrese jugada: T
¡Piedra! ¡Gané!
¡Piedra (R), papel (P) o tijera (T)!
Ingrese jugada: M
Esa jugada no está disponible.
```

7. Suponiendo que el primer día del año fue lunes, escribir una función que reciba un número con el día del año (de 1 a 366) y devuelva el día de la semana que le toca. Por ejemplo: si se recibe '3', debe devolver "miércoles", y si se recibe '9', debe devolver "martes".

2. Ciclos

- 1. Escribir función que:
 - a. Imprima por pantalla todos los números entre 10 y 20.
 - b. Salude a todas las personas de esta lista [Flaminia, Iara, Agostina, Priscila, Sol, Lucía] con el mensaje "Hola <nombre>! Vamos a aprender a programar".
 - c. Le pida al usuario que ingrese 5 números y le muestre la suma total de todos ellos.
 - d. Imprima por pantalla todos los números entre 100 y 199 que sean divisibles por 7.
 - e. Reciba dos números, y recorra todos los números entre ellos, imprimiendo en pantalla si es par o impar. Por ejemplo, recibiendo 1 y 3, debe imprimir:
 - 1 es impar
 2 es par
 3 es impar
- 2. Se quiere hacer un programa para enseñar a los niños las tablas de multiplicar del 1 al 10. Crear una función que reciba un número e imprima por pantalla la tabla de multiplicar de ese número. Ejemplo:

3. Crear una función que cante el feliz cumpleaños. Dado un entero, debe imprimir 'Que los cumplas feliz' en distintas líneas por esa cantidad de veces.

4. a. Necesitamos escribir un programa de cobro en el supermercado. La función debe recibir un número entero que representa el monto a pagar y debe permitir al usuario que ingrese valores, hasta que el pago se haya realizado en su totalidad. Además, le debe ir indicando cuánto le queda por pagar. El programa no da vuelto.

Ejemplo: Su total a pagar es: 500 Ingrese el monto a pagar: 100 Pendientes: 400. Ingrese el monto a pagar: 200 Pendientes: 200. Ingrese el monto a pagar: 200 Pendientes: 0. Gracias por su compra.

b. Hacer que el programa anterior dé vuelto:

Ejemplo: Su total a pagar es: 500 Ingrese el monto a pagar: 100 Pendientes: 400. Ingrese el monto a pagar: 200 Pendientes: 200. Ingrese el monto a pagar: 300 Pendientes: 0. Su vuelto es: 100. Gracias por su compra.

5. Escribir un programa que le pida al usuario que ingrese un número. Para ese número, se imprime la tabla de multiplicar del 1 al 10. Luego, se le vuelve a pedir otro número. Si el usuario ingresa "X", el programa debe terminar. El usuario debe poder ingresar números indefinidamente hasta que ingrese "X". Se puede reutilizar la función del ejercicio 9 de esta guía.

Ejemplo: Hola! Esto es Tablas de Multiplicar Ingrese un número o "X" para salir: 1 1 x 1 = 1 1 x 2 = 2 1 x 3 = 3 1 x 4 = 4 1 x 5 = 5 1 x 6 = 6 1 x 7 = 7 1 x 8 = 8 1 x 9 = 9 1 x 10 = 10 Ingrese un número o "X" para salir: -2 Error: El número debe ser positivo y estar entre 1 y 10 Ingrese un número o "X" para salir: X ¡Adios!

6. Manejo de contraseñas

- a. Escribir un programa que contenga una constraseña inventada, que le pregunte al usuario la contraseña, y no le permita continuar hasta que la haya ingresado correctamente.
- b. Modificar el programa anterior para que solamente permita una cantidad fija de intentos.
- c. Modificar el programa anterior para que sea una función que devuelva si el usuario ingresó o no la contraseña correctamente, mediante un valor booleano (True o False).
- 7. a. Hacer una función que reciba un número del 1 al 10, y luego permita al usuario poder adivinar ese número, ingresando valores repetidamente. Para cada ingreso del usuario, el programa debe indicarle si su numero es menor o mayor al número a adivinar. Una vez que el usuario ingresa el número correcto, lo felicita y termina.
 - b. Repetir permitiendo únicamente 3 intentos.

c. Repetir generando el número aleatoriamente de la siguiente forma dentro de la función, sin recibirlo por parámetro:

```
::: {.cell execution_count=5} {.python .cell-code} import random numero_a_adivinar
= random.randint(1, 10) print(numero_a_adivinar)
::: {.cell-output .cell-output-stdout} 1 ::: :::
```

Tip: Librerías

¿Sabías que Python tiene muchas librerías que podés usar para hacer cosas más complejas? Por ejemplo, la librería random tiene funciones para generar números aleatorios. También hay otras librerías como Pandas para trabajar con datos, Matplotlib para hacer gráficos, Numpy para trabajar con matrices, y muchas más. Vamos a estar viendo estas tres en la última unidad de la materia.

Una librería es un conjunto de funciones que alguien más escribió y que podemos usar en nuestros programas. Para usar una librería, primero tenemos que importarla. Por ejemplo, para usar la librería random, tenemos que poner import random al principio de nuestro programa (arriba de todo en nuestro archivo). Luego, podemos usar las funciones de la librería, como random.randint(1, 10).

8. a. Queremos modelar una máquina de sacar juguetes. Debemos hacer una función que reciba un número que representa la cantidad de fichas x que necesita la máquina para funcionar. Se debe imprimir un mensaje en pantalla que indique "Ingresá x fichas para comenzar". El usuario deberá ingresar entonces letras "F", que representan a las fichas. Notar que si se ingresa algo distinto a "F", se ignora.

Se debe seguir solicitando fichas siempre que no se haya alcanzado la cantidad necesaria para funcionar. Cuando se haya alcanzado la cantidad necesaria, se debe imprimir un mensaje que indique "¡A jugar!". Ejemplo:

```
Ingresá 2 fichas para comenzar: F
Ingresá 2 fichas para comenzar: B
Ingresá 2 fichas para comenzar: Hola
Ingresá 2 fichas para comenzar: F
¡A jugar!
```

b. Modificar el programa anterior para que vaya mostrando la cantidad de fichas que faltan para comenzar a jugar. Ejemplo:

```
Ingresá 2 fichas para comenzar: F
Ingresá 1 fichas para comenzar: B
Ingresá 1 fichas para comenzar: ficha
Ingresá 1 fichas para comenzar: F
¡A jugar!
```

- 9. Crear una función que calcule si un número es primo o no. Un número es primo cuando solamente es divisible por sí mismo y por 1. Pista: usar el operador módulo %.
- 10. **Desafío** (obligatorio): Crear una función que reciba un número entero e imprima los números primos entre 0 y el número ingresado.

11. **Desafío** (obligatorio):

- a. Crear una función que reciba dos números, y devuelva la suma de todos los números múltiplos de 7 entre esos dos números. Por ejemplo, si recibe 3 y 25, debe devolver 7 + 14 + 21 = 42. Si recibe 3 y 4, debe devolver 0, ya que no hay múltiplos de 7 entre esos dos números.
- b. Repetir calculando el promedio en vez de la suma.
- c. Repetir calculando únicamente el promedio entre los primeros 3 múltiplos de 7 encontrados. Pista: usar break.
- d. Repetir calculando únicamente el promedio entre los múltiplos de 7 encontrados que no sean múltiplos de 2. Pista: usar continue.

12. **Desafío** (no obligatorio):

a. Escribir una función que dada la cantidad de ejercicios de un examen, y el porcentaje de ejercicios bien resueltos necesario para aprobar dicho examen, revise un grupo de exámenes.

Para ello, en cada paso debe preguntarle al usuario la cantidad de ejercicios resueltos por el alumno, o pedirle que ingrese "*" para salir. Debe mostrar por pantalla el porcentaje correspondiente a la cantidad de ejercicios resueltos respecto a la cantidad de ejercicios del examen y una leyenda que indique si aprobó o no.

b. Adicional al punto anterior: imprimir un mensaje informándole al usuario la cantidad de ejercicios y el % de aprobación.

Validar que el usuario siempre ingrese números positivos y menor o iguales a la cantidad de ejercicios del examen, o "*". De lo contrario, mostrar un mensaje de error y volver a pedirle el dato al usuario.