

TRABAJO PRÁCTICO Nº 1 – PRIMEROS PROGRAMAS EN PYTHON

Unidades 2 y 3 - Python y tipos de datos
PROGRAMACIÓN 1 - 2022 - 1er cuatrimestre
TECNICATURA UNIVERSITARIA EN DESARROLLO WEB

EL TRABAJO PRÁCTICO Nº 1 TIENE POR OBJETIVO QUE EL ALUMNO

- Desarrolle sus primeros pasos programando en Python.
- Realice programas sencillos con lo aprendido hasta el momento:
 - Variables, expresiones y operadores.
 - Tipos de datos elementales: bool, int, float y string.

CONDICIONES DE ENTREGA

- El Trabajo Práctico deberá ser:
 - Realizado en forma individual o en **grupos de NO más de 4 (cuatro) alumnos**.
 - Cargado en la sección del Campus Virtual correspondiente, en un archivo PDF o Word con las soluciones a cada ejercicio debajo del enunciado.
 - En caso de realizar el Trabajo Práctico en grupo, deberá indicarse el apellido y nombre de los integrantes del mismo. Todos los integrantes del grupo deben realizar la entrega en el campus.
 - Entregado antes de la fecha límite informada en el campus.
- El Trabajo Práctico será calificado como Aprobado o Desaprobado.
- Las soluciones del alumno/grupo deben ser de autoría propia. Aquellas que se detecten como idénticas entre diferentes grupos serán clasificadas como **MAL** para todos los involucrados en esta situación que será comunicada en la devolución.

EJERCICIOS:

- En este Trabajo Práctico les pedimos que hagan un programa Python por cada ejercicio.
 - Resolver cada ejercicio en un archivo diferente.
1. Mostrar por pantalla: “Hola Mundo, esto es Python!”.
 2. Escriba un programa que solicite el nombre del usuario y luego muestre el mensaje de salida “Hola **nombre**”, donde **nombre** es el nombre que ingresó el usuario.
 3. Solicite al usuario su nombre y luego solicite su apellido y por último muestre el mensaje de salida “Hola **nombre apellido**”.
 4. Pida al usuario que ingrese 2 números para luego sumarlos y mostrar en pantalla: “La respuesta es XX”.
 5. Escriba un programa que pida al usuario que ingrese 3 números. Sume los dos primeros y luego multiplique este total por el tercero. Mostrar la respuesta en pantalla de la siguiente forma: “La respuesta es XX”.

6. Programe una aplicación de consola que pregunte el precio total de la cuenta, luego pregunte cuántos comensales hay. A continuación deberá dividir la cuenta total por el número de comensales y mostrar cuánto debe pagar cada persona.
7. Pida al usuario un número x de días y luego mostrar por pantalla cuántas horas, minutos y segundos son esos números de días.
8. Escriba un programa que permita al usuario ingresar la base y altura de un triángulo para luego imprimir por pantalla la superficie total.
9. Pida al usuario que ingrese un texto para luego imprimirlo al revés. Ej: HOLA -> ALOH.
10. Escriba un programa que indique si un texto es palíndromo, es decir, se escribe igual al derecho que al revés. Por ejemplo: rayar, kayak, somos.
11. Programe una aplicación de consola que muestre los primeros 5 caracteres de una cadena de texto ingresada por el usuario.
12. Pedir al usuario que ingrese una fecha en formato dd/mm/aaaa e imprimir en pantalla el día, mes y año. Ej:
Usuario ingresa: 17/05/1985
Programa imprime: Día: 17, Mes: 05 y Año: 1985
13. Programe una aplicación de consola que solicite al usuario su nombre, después su apellido y a continuación su año de nacimiento. Con esos datos deberá generar una sugerencia de usuario y contraseña. Por ejemplo: nombre: Martín, apellido: Francisconi, Año nacimiento: 1985 -> Usuario: mfrancisconi, Contraseña: mf.1985.