

# Programación I

Repaso recorrer listas y Matrices

Profesor: Ignacio Lincolao Venegas

Ingeniería Civil Informática, UCT

## Crear un arreglo

#### Serie de datos sin arreglos

$$num1 = randint(0,10) \qquad num1 = 7$$

$$num1 = randint(0,10) \qquad num2 = 8$$

$$num1 = randint(0,10) \qquad num3 = 9$$

$$num1 = randint(0,10) \qquad num4 = 5$$

$$num1 = randint(0,10) \qquad num5 = 3$$

#### Serie de datos con arreglos

# Manera más fácil de asignar

Código	Ciclos								
nums = 5 * [0]	x=0	nums[x] =	7	0	0	0	0		
for x in range(len(nums)):	x=1	nums[x] =	7	8	0	0	0		
nums[x] = randint(0,10)	x=2	nums[x] =	7	8	9	0	0		
	x=3	nums[x] =	7	8	9	5	0		
	x=4	nums[x] =	7	8	9	5	3		
				,		,			

# Cómo encontrar un número en la lista y asignar

Código	Ciclos							
	x=0	nums[x] =	7	8	9	5	3	
for x in range(len(nums)):	x=1	nums[x] =	7	8	9	5	3	
if num[x] == 9:	x=2	nums[x] =	7	8	0	5	3	
nums[x] = 0	x=3	nums[x] =	7	8	0	5	3	
	x=4	nums[x] =	7	8	0	5	3	

## Cómo asignar un 0 cada 2 números

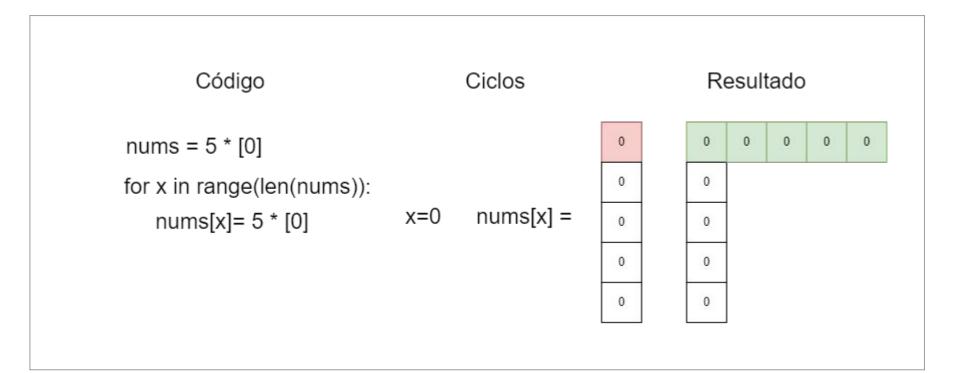
Ciclos								
x=0	nums[x] =	0	8	9	5	3		
x=1	nums[x] =	0	8	9	5	3		
x=2	nums[x] =	0	8	0	5	3		
x=3	nums[x] =	0	8	0	5	3		
x=4	nums[x] =	0	8	0	5	0		
	x=1 x=2 x=3	<pre>x=0    nums[x] = x=1    nums[x] = x=2    nums[x] = x=3    nums[x] =</pre>	x=0  nums[x] = 0 $x=1  nums[x] = 0$ $x=2  nums[x] = 0$ $x=3  nums[x] = 0$	x=0 $nums[x] = 0$ 8 $x=1$ $nums[x] = 0$ 8 $x=2$ $nums[x] = 0$ 8 $x=3$ $nums[x] = 0$ 8	x=0 $nums[x] = 0 8 9x=1$ $nums[x] = 0 8 9x=2$ $nums[x] = 0 8 0x=3$ $nums[x] = 0 8 0$	x=0 $nums[x] = 0  8  9  5  x=1 nums[x] = 0  8  9  5  x=2 nums[x] = 0  8  0  5  x=3 nums[x] = 0  8  0  5$		

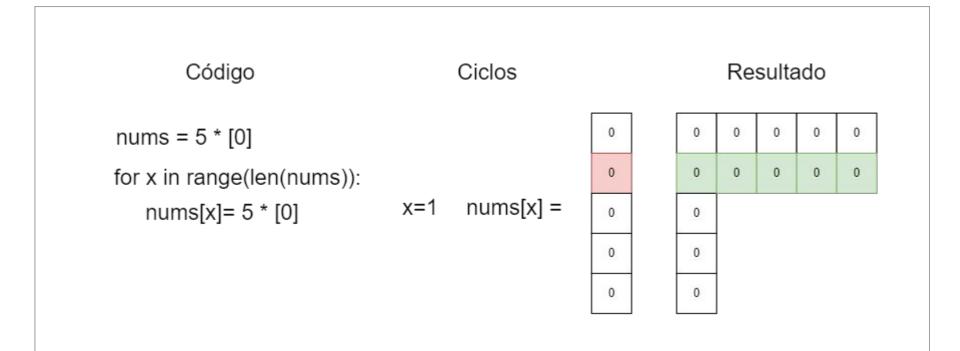
Código

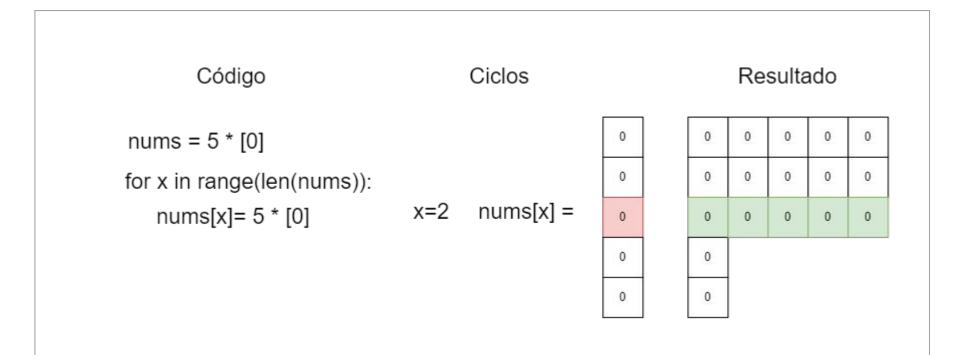
nums = 
$$5 * [0]$$
  
for x in range(len(nums)):  
nums[x]=  $5 * [0]$ 

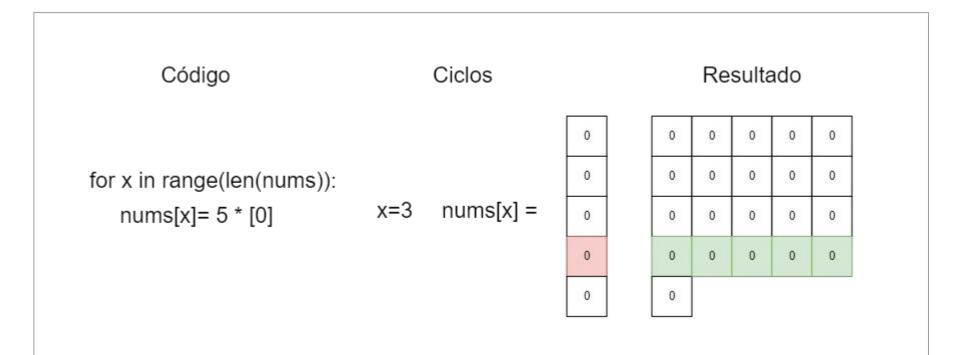
nums = 5 \* [0]

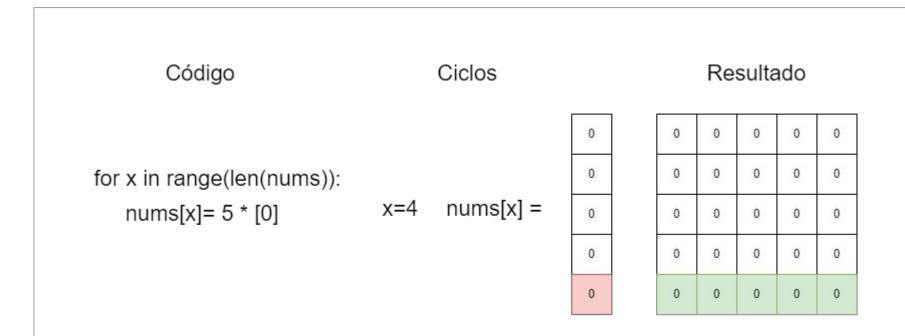
0 0 0

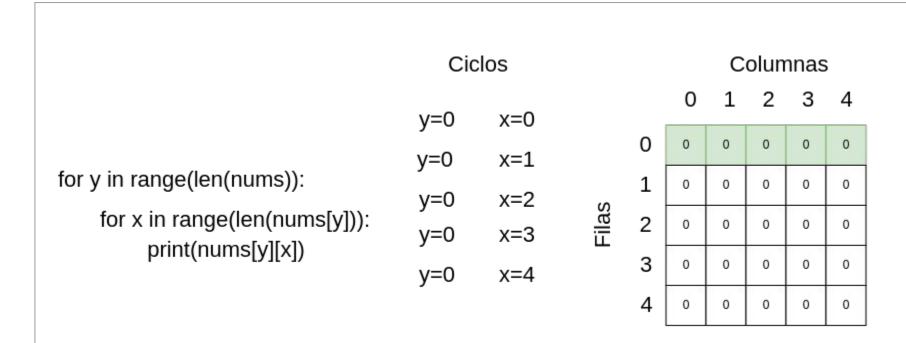


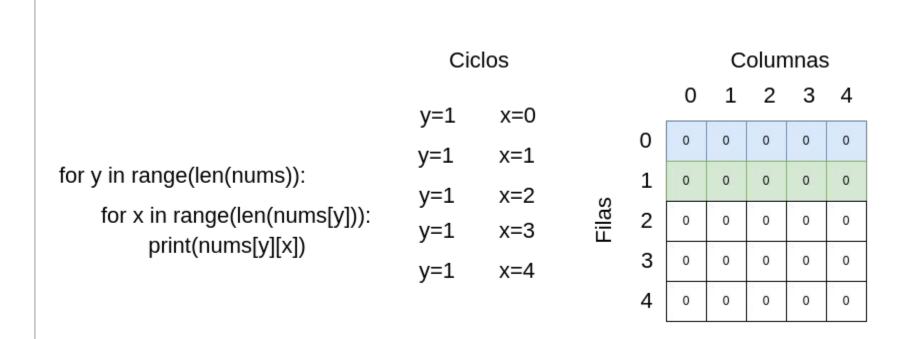


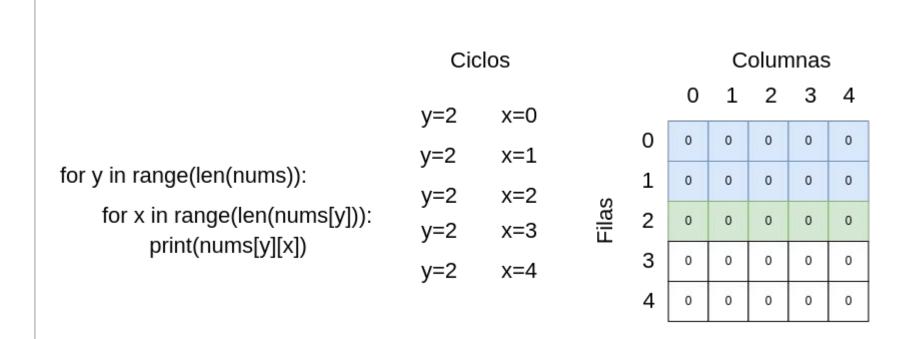


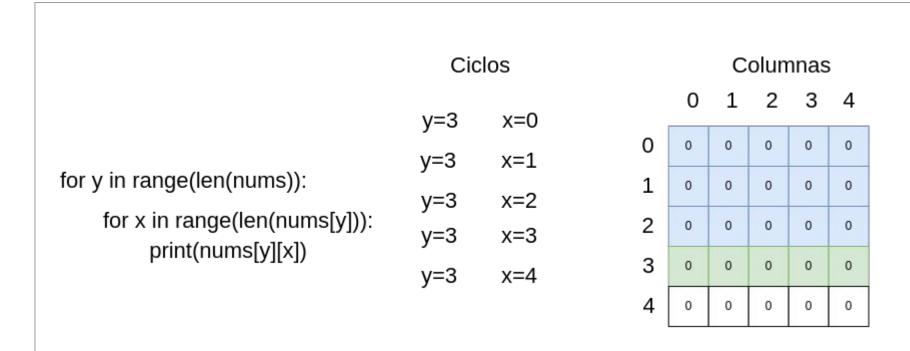


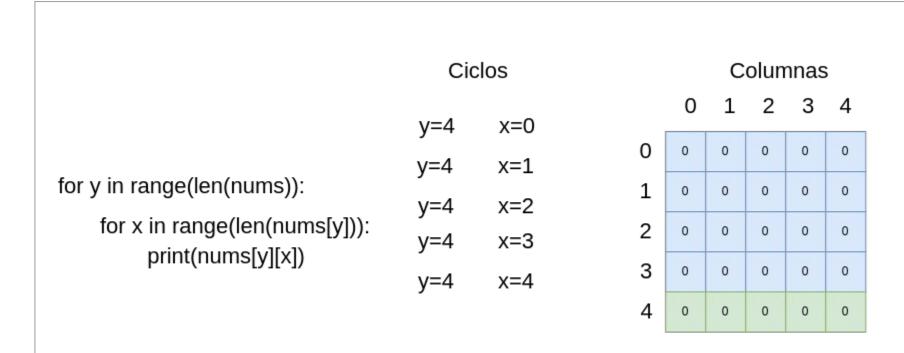












#### Actividad en clases

Los siguientes ejercicios puede ser realizado en maximo 3 personas durante la clase:

- 1.- Realiza el juego del gato usando una matriz, el usuario debe jugar contra la máquina.
- 2. Crea una matriz de 6 x 6 vacía, el usuario debe seleccionar una posición dentro de la matriz, una vez seleccionada se cambiarán los valores de las posiciones que están alrededor de la seleccionada. Si al cambiar el valor es un 0 se reemplaza por un \*, si es un \* se reemplaza por un 0. Cada vez que se selecciona una posición se debe mostrar por pantalla la matriz, El juego está constantemente solicitando posiciones al usuario, si el usuario ingresa salir, el juego acaba. Ejemplo:

