

Soporte a Gestion de Datos con Programacion Visual – 2018
Trabajo Práctico Nro 1

1. Definir una función max() que tome como argumento dos números y devuelva el mayor de ellos.
2. Definir una función max_de_tres(), que tome tres números como argumentos y devuelva el mayor de ellos.
3. Definir una función que calcule la longitud de una lista o una cadena dada.
4. Escribir una función que tome un carácter y devuelva True si es una vocal, de lo contrario devuelve False.
5. Escribir una función multip() que multiplique respectivamente todos los números de una lista. Por ejemplo: multip([1,2,3,4]) debería devolver 24.
6. Definir una función inversa() que calcule la inversión de una cadena. Por ejemplo la cadena "estoy probando" debería devolver la cadena "odnaborp yotse".
7. Definir una función es_palindromo() que reconoce palíndromos (es decir, palabras que tienen el mismo aspecto escritas invertidas), ejemplo: es_palindromo ("radar") tendría que devolver True.
8. Definir una función superposicion() que tome dos listas y devuelva True si tienen al menos 1 miembro en común o devuelva False de lo contrario. Escribir la función usando el bucle for anidado.
9. Definir una función generar_n_caracteres() que tome un entero n y devuelva el caracter multiplicado por n. Por ejemplo: generar_n_caracteres(5, "x") debería devolver "xxxxx".
10. Escribir una función mas_larga() que tome una lista de palabras y devuelva la más larga.
11. Determinar la cantidad de dígitos de un número ingresado.
12. Determinar la suma de todos los numeros de 1 a N. N es un número que se ingresa por consola.
13. Programe una funcion que determine si un numero entero suministrado como argumento es primo .
14. Programa un algoritmo recursivo que encuentre la salida de un laberinto , teniendo en cuenta que el laberinto se tomo como entrada y que es una matriz de valores True , False , (x,y) , donde True indica un obstáculo , False una celda donde se

SOPORTE A LA GESTION DE DATOS CON PROGRAMACION VISUAL – 2017
GUIA DE PROBLEMAS Nº 1

puede caminar , (x,y) es el punto donde comienza a buscarse la salida y (a,b) , la salida del laberinto .

15. Reescribe el programa que pide al usuario una lista de números e imprime en pantalla el máximo y mínimo de los números introducidos al final, cuando el usuario introduce "fin". Escribe ahora el programa de modo que almacene los números que el usuario introduzca en una lista y usa las funciones `Max ()` y `min ()` para calcular los números máximo y mínimo después de que el bucle termine.

Introduzca un número: 6

Introduzca un número: 2

Introduzca un número: 9

Introduzca un número: 3

Introduzca un número: 5

Introduzca un número: fin

Maximo: 9.0

Mínimo: 2.