

BOLETÍN EJERCICIOS PYTHON

1. Imprime "Hola, mundo!" en la pantalla.
2. Calcula la suma de dos números ingresados por el usuario.
3. Calcula el área de un triángulo con la fórmula: $\text{Área} = (\text{base} * \text{altura}) / 2$.
4. Convierte grados Celsius a Fahrenheit
.
5. Calcula el factorial de un número.
6. Verifica si un número es par o impar.

7. Calcula el máximo común divisor (MCD) de dos números.
8. Imprime los números del 1 al 10 usando un bucle for.
9. Calcula la suma de los números del 1 al 100.
10. Crea una lista de números y calcula su promedio.
11. Crea una clase llamada Persona con atributos nombre y edad. Luego, crea un objeto de tipo Persona e imprime sus atributos.
12. Crea una clase llamada Rectangulo con atributos ancho y altura. Agrega un método para calcular el área del rectángulo y otro para calcular su perímetro.

13. Crea una clase llamada Estudiante con atributos nombre, edad y curso. Crea varios objetos de tipo Estudiante y almacénalos en una lista. Luego, itera sobre la lista e imprime la información de cada estudiante.
14. Crea una clase llamada CuentaBancaria con atributos titular y saldo. Agrega métodos para depositar y retirar dinero de la cuenta.
15. Crea una clase llamada Coche con atributos marca y modelo. Crea un método que imprima la información del coche en un formato legible.
16. Crea una clase base llamada Animal con un método hablar que imprima un mensaje genérico. Luego, crea dos clases derivadas, Perro y Gato, que hereden de Animal y sobrescriban el método hablar para imprimir mensajes diferentes.

17. Crea una clase base llamada `FiguraGeometrica` con atributos `ancho` y `altura`, y un método `area` que calcule el área de la figura. Luego, crea clases derivadas como `Rectangulo` y `Triangulo` que hereden de `FiguraGeometrica` y sobrescriban el método `area` para calcular el área específica de cada figura.

18. Crea una clase base llamada `Vehiculo` con atributos `marca` y `modelo`, y un método `informacion` que imprima la información del vehículo. Luego, crea clases derivadas como `Coche` y `Bicicleta` que hereden de `Vehiculo` y añadan atributos y métodos específicos de cada tipo de vehículo.

19. Crea una clase base llamada `InstrumentoMusical` con un método `tocar` que imprima un mensaje genérico. Luego, crea clases derivadas como `Piano` y `Guitarra` que hereden de `InstrumentoMusical` y sobrescriban el método `tocar` para imprimir mensajes diferentes.

20. Crea una clase base llamada Empleado con atributos nombre y salario, y un método `calcular_salario_anual` que calcule el salario anual del empleado. Luego, crea clases derivadas como Gerente y Programador que hereden de Empleado y añadan atributos y métodos específicos de cada tipo de empleado.