

Ejercicios de Python, para llevar.

Ejercicio 1: Escribir un programa que muestre por pantalla la cadena ¡Hola Mundo!.

Ejercicio 2: Escribir un programa que almacene la cadena ¡Hola Mundo! en una variable y luego muestre por pantalla el contenido de la variable.

Ejercicio 3: Escribir un programa que pregunte el nombre del usuario en la consola y después de que el usuario lo introduzca muestre por pantalla la cadena ¡Hola <nombre>!, donde <nombre> es el nombre que el usuario haya introducido.

Ejercicio 4: Escribir un programa que pregunte el nombre del usuario en la consola y un número entero e imprima por pantalla en líneas distintas el nombre del usuario tantas veces como el número introducido.

Ejercicio 5: Escribir un programa que pregunte el nombre completo del usuario en la consola y después muestre por pantalla el nombre completo del usuario tres veces, una con todas las letras minúsculas, otra con todas las letras mayúsculas y otra solo con la primera letra del nombre y de los apellidos en mayúscula. El usuario puede introducir su nombre combinando mayúsculas y minúsculas como quiera.

Ejercicio 6: Escribir un programa que pida al usuario que introduzca una frase en la consola y muestre por pantalla la frase invertida.

Ejercicio 7: Escribir un programa que pregunte al usuario su edad y muestre por pantalla si es mayor de edad o no.

Ejercicio 8: Escribir un programa que pida al usuario un número entero y muestre por pantalla si es par o impar.

Ejercicio 9: Los alumnos de un curso se han dividido en dos grupos A y B de acuerdo al sexo y el nombre. El grupo A esta formado por las mujeres con un nombre anterior a la M y los hombres con un nombre posterior a la N y el grupo B por el resto. Escribir un programa que pregunte al usuario su nombre y sexo, y muestre por pantalla el grupo que le corresponde.

Ejercicio 10: Escribir un programa para una empresa que tiene salas de juegos para todas las edades y quiere calcular de forma automática el precio que debe cobrar a sus clientes por entrar. El programa debe preguntar al usuario la edad del cliente y mostrar el precio de la entrada. Si el cliente es menor de 4 años puede entrar gratis, si tiene entre 4 y 18 años debe pagar 5 MXN y si es mayor de 18 años, 10 MXN.

Ejercicio 11: Escribir un programa que pida al usuario un número entero positivo y muestre por pantalla todos los números impares desde 1 hasta ese número separados por comas.

Ejercicio 12: Escribir un programa que pida al usuario un número entero y muestre por pantalla un triángulo rectángulo como el de más abajo, de altura el número introducido.

```
*  
**  
***  
****  
*****
```

Ejercicio 13: Escribir un programa en el que se pregunte al usuario por una frase y una letra, y muestre por pantalla el número de veces que aparece la letra en la frase.

Ejercicio 14: Escribir un programa que almacene las asignaturas de un curso (por ejemplo Matemáticas, Física, Química, Historia y Lengua) en una lista y la muestre por pantalla.

Ejercicio 15: Escribir un programa que almacene las asignaturas de un curso (por ejemplo Matemáticas, Física, Química, Historia y Lengua) en una lista, pregunte al usuario la nota que ha sacado en cada asignatura, y después las muestre por pantalla con el mensaje En <asignatura> has sacado <nota> donde <asignatura> es cada una des las asignaturas de la lista y <nota> cada una de las correspondientes notas introducidas por el usuario.

Ejercicio 16: Escribir una función que muestre por pantalla el saludo ¡Hola amiga! cada vez que se la invoque.

Ejercicio 17: Escribir una función a la que se le pase una cadena <nombre> y muestre por pantalla el saludo ¡hola <nombre>!.

Ejercicio 18: Escribir una función que reciba una muestra de números en una lista y devuelva otra lista con sus cuadrados.

Ejercicio 19: Escribir una función que pida un número entero entre 1 y 10 y guarde en un archivo con el nombre tabla-n.txt la tabla de multiplicar de ese número, done 'n' es el número introducido.

Ejercicio 20: Compártenos un script que hayas hecho.