## DR. CARLOS MARÍA CARENA TALLAZERA - COSOGA

## Instituto Superior Dr. Carlos María Carena Tecnicatura Superior en Desarrollo de Software

## Guia de ejercicios 3

- 1. Generar una serie de 20 números al azar de hasta 3 dígitos.
  - a. Importar la biblioteca random (import random).
  - b. Generar números aleatorios entre 100 y 999 (random.randint(100, 999).
  - c. Contar y acumular los divisibles por 2 (operador módulo %).
  - d. Contar y acumular los divisibles por 3.
  - e. Contar y acumular los divisibles por 4.
  - f. Contar y acumular los divisibles por 5.
  - g. Mostrar los resultados al finalizar el bucle.
- 2. Genera una serie de 30 números al azar de hasta 3 dígitos.
  - a. Importar la biblioteca random (import random).
  - b. Generar números aleatorios entre 0 y 999 (random.randint(0, 999).
  - c. Contar y acumular los valores entre 0 y 300 inclusivos.
  - d. Contar y acumular los valores entre 301 y 600 inclusivos.
  - e. Contar y acumular los valores entre 601 y 1000 inclusivos.
  - Mostrar los resultados.
- 3. Realice un algoritmo que:
  - a. Permite ingresar una serie de números enteros entre 1 y 999.
  - b. Salir con cero (0).
  - c. Validar que no se ingresen valores fuera del rango y mostrar un mensaje "Valor fuera de rango".
  - d. Contar y acumular los menores o igual a 500.
  - e. Contar y acumular los valores mayores a 500.
  - f. Mostrar los resultados.
- 4. Realice un algoritmo que:
  - a. Permitir el ingreso de 12 valores entre 1 y 100.
  - b. Salir con -1 en caso de no completar la lista de los 12 números.
  - c. Validar que el valor ingresado esté entre 1 y 100 inclusivos.
  - d. Contar y acumular los divisibles por 2. (número % 2)
  - e. Contar y acumular los no divisibles por 2. (else)
  - f. Mostrar los resultados en caso de completar la lista.

Programación I Página 1



## Instituto Superior Dr. Carlos María Carena Tecnicatura Superior en Desarrollo de Software

- g. En caso de no completar la lista mostrar el mensaje "No ha completado la lista de 12 números".
- 5. Realice un algoritmo que:
  - a. Genere una lista de 30 números al azar de hasta 2 dígitos.
  - b. Mostrar los pares con un "\*" asterisco delante. (nro % 2 = 0)
  - c. Mostrar los impares con un "#" numeral delante. (else)
  - d. Contar y acumular los pares.
  - e. Contar y acumular los impares.
  - f. Mostrar el resultado de la cuenta y el acumulado de cada grupo.

Programación I Página 2