



Entrega 4 de ejercicios de Python

DESDE 53. PYTHON DICTIONARIES HASTA 65. PYTHON FOR LOOPS

1. Haz un programa que imprima en pantalla un diccionario creado por ti. El diccionario tendrá cuatro pares de *clave:valor*. Las claves serán nombre, apellido1, apellido2 y edad.
2. Haz un programa que incluya un diccionario y muestre en pantalla el diccionario, su longitud y el tipo de datos del diccionario mismo.
3. Crea un programa que incluya un diccionario y luego imprima el diccionario completo. Haz que imprima también el valor una clave concreta por separado.
4. Crea un programa que diga si una clave determinada se encuentra en un diccionario creado por ti.
5. Haz un programa que imprima un diccionario de partida. Luego cambia el valor de un elemento del diccionario, añade un nuevo elemento, e imprime de nuevo el diccionario completo.
6. A partir del programa anterior, crea un programa que borre dos ítems o elementos del diccionario.
7. Iterando un diccionario imprime en líneas independientes primero todas las claves, luego todos los valores y finalmente los pares clave y valor.
8. Crea un programa en el que haya tres diccionarios. A continuación añade estos tres diccionarios a uno nuevo.
9. Escribe un programa que compare dos números y diga si son iguales o cuál de ellos es mayor (utiliza if, elif, else).
10. Escribe un programa que determine si una persona puede pasar a una fiesta. Sólo puede pasar si tiene 18 o más años y además es de Talavera (pregunta la edad, la localidad y utiliza la palabra clave and).
11. Escribe un programa que determine si un alumno puede aprobar una evaluación: aprobará si tiene una nota de examen mayor o igual que 5, o bien si tiene una nota mayor o igual que 7 en las prácticas (pregunta la nota de examen, la de prácticas y utiliza la palabra clave or).
12. Utilizando un bucle while imprime los diez primeros números en pantalla.
13. Haz un programa como el anterior, pero que no imprima el número 5.
14. Haz un programa que sirva para que adivines números secretos. Te preguntará un número entre 1 y 5 hasta que adivines un número guardado en el programa y te dirá los intentos que has necesitado. Utiliza un bucle while.
15. Utilizando un bucle for y la función range(), imprime en pantalla los números de 3 a 60, pero de tres en tres.
16. ¿Quién está en la estación espacial? Inspirándote en el proyecto <https://projects.raspberrypi.org/es-ES/projects/where-is-the-space-station> realiza un programa que informe sobre los ocupantes de la Estación Espacial Internacional (ISS). El desafío de mostrar también la nave es opcional y tiene que estar muy personalizado.
17. Programa de información meteorológica en una ubicación dada. En clase se darán las condiciones para realizar este ejercicio.