

EJERCICIOS CLASE 2

- 1- Mostrar por pantalla el texto "Python es un lenguaje de programación de código abierto."
- 2- Un compañero se ha confundido y nos han guardado en distintas variables el texto del ejercicio anterior. Nuestro jefe nos solicitó que lo acomodemos mostrándolo por pantalla de la manera correcta:

```
variable1 = "un lenguaje de"
variabel2 = "programación de"
variable3 = "Python es"
variable4 = "código abierto"
```
- 3- Guardar en una variable tu nombre y después mostrar esa variable por pantalla.
- 4- Escriba un algoritmo que muestre su nombre, apellido y color favorito en tres líneas diferentes.
- 5- Determinar mentalmente el resultado de las siguientes sentencias:

```
a = 10
b = 5
c = -2
d = "Hola"
```



```
print(a * b)
print(b / a)
print(a + c)
print(a - c)
print(d * 2)
print(d - 5)
print(b // c)
print(a % b)
```
- 6- Escribe un algoritmo que solicite el nombre y luego la edad del usuario y los muestro por pantalla.
- 7- Escriba un algoritmo que solicite dos números al usuario, calcule la multiplicación y muestre el resultado por pantalla.
- 8- Escribir un algoritmo que pregunte al usuario por el número de horas trabajadas y el valor por hora. Después debe mostrar por pantalla el pago que le corresponde.
- 9- Escriba un algoritmo que solicite tres notas al usuario, realice el promedio y lo muestre por pantalla.
- 10- Escribir un programa que le pida al usuario un precio de alojamiento por noche y una cantidad de días de alojamiento, para luego calcular y mostrar en pantalla el precio total de la estadía.
- 11- Redondear el resultado del ejercicio anterior a 2 decimales.
- 12- Escribir un programa que le pida al usuario 3 números y muestre el máximo y el mínimo en pantalla.
- 13- Escribir un programa que le pida al usuario la base y la altura de un triángulo, y muestre en pantalla el valor de su superficie.
- 14- Escribir un programa que le pida al usuario un número y muestre en pantalla su valor absoluto.
- 15- Escribir un programa que le pida al usuario una velocidad en kilómetros por hora y la convierta a millas por hora. Mostrar el resultado en pantalla.

- 16- Escribir un programa que le pida al usuario una temperatura en grados Celsius y la convierta a grados Fahrenheit. Mostrar el resultado en pantalla.
- 17- Escribir un programa que le pida al usuario una temperatura en grados Fahrenheit y la convierta a grados Celsius. Mostrar el resultado en pantalla.
- 18- Escribir un programa que le pida al usuario ingresar 2 números y muestre en pantalla el resultado de la división entre ellos (como un entero) y el resto de la división.
- 19- Escribir un programa que le pida al usuario ingresar 2 números y muestre en pantalla el resultado de elevar uno a la potencia del otro.
- 20- Escribir un programa que le pida al usuario ingresar 2 palabras y muestre en pantalla la concatenación de ambas palabras, separadas por un espacio.
- 21- Escribir un programa que le pida al usuario ingresar una palabra y un número, y muestre en pantalla la palabra repetida tantas veces como lo indica el número (separadas por un espacio).