

# SEMINARIO DE LENGUAJES

## Opción Python

### Práctica 3 - 2018

#### Entender los errores - Pdb

- Herramienta de debugging.
- Interactivo.
- Cómo usarlo:

- `import pdb; pdb.set_trace()`  
`python -m pdb programa.py`

- Mostrar el contexto: `>>> l`
- Ver lista de comandos disponibles: `>>> help`
- Imprimir valor de variable: `>>> p variable`
- Ejecutar el código línea a línea: `>>> n`
- Continuar la ejecución del programa: `>>> c`

1. Generar la misma estructura del Ejercicio 1 de la Práctica 2 pero ahora teniendo en cuenta que las coordenadas y los colores se encuentran en 2 archivos diferentes de texto plano donde cada elemento se encuentra en una línea. Luego imprima los elementos de la estructura alineados a la derecha de la pantalla.
2. Realice una función que lea de teclado las coordenadas del ejercicio anterior, las guarde en el archivo correspondiente y asocie la misma a un color aleatorio del archivo de colores. ¿Cómo haría para almacenar la estructura completa en un archivo de texto plano? Implementarlo teniendo en cuenta la separación de las coordenadas y los colores.
3. Registrar los jugadores del Ejercicio 7 de la Práctica 1 en un archivo utilizando cualquiera de las librerías dadas en la teoría (Pickle, JSON, CSV). Implementar una función denominada “**modificoDatos**”, la cual solicita por teclado los datos de un jugador, si este existe en el archivo, modifica dichos datos en el mismo. Si no existe el jugador, lo agrega.
4. Leer un texto desde un archivo y generar uno nuevo (denominado “**verbos.json**”) que contenga una estructura con todos los verbos convertidos a infinitivo junto con la cantidad de apariciones de cada uno.
5. Dado el archivo que detalla la **cantidad de mujeres** que estudian carreras tecnológicas, recorrerlo e imprimir la cantidad total por universidad.
6. Implementar una función que reciba el nombre de un archivo en formato CSV y lo exporte a formato JSON. Probarla con el archivo del ejercicio anterior.