

Ejercicio 15.1

Usá un diccionario para guardar información sobre una persona que conozcas. Guardá su nombre, apellido, edad y la ciudad en la que vive. Tenés que usar claves como nombre, apellido, edad y ciudad. Mostrá cada dato almacenado en tu diccionario.

Ejercicio 15.2

Usá un diccionario para guardar los números favoritos de distintas personas. Pensá en cinco nombres y usalos como claves en tu diccionario. Para cada persona, asigná su número favorito como valor. Mostrá cada nombre junto con su número favorito. Si querés hacerlo más entretenido, preguntale a algunos amigos y usá datos reales en tu programa.

Ejercicio 15.3

Un diccionario en Python se puede usar para modelar un diccionario de palabras, pero para evitar confusiones, llamémoslo glosario.

- Pensá en cinco palabras de programación que hayas visto en clase. Usalas como claves en tu glosario y guardá sus definiciones como valores.
- Mostrá cada palabra con su significado bien formateado. Podés imprimir la palabra seguida de dos puntos y su significado, o escribir la palabra en una línea y su definición en la siguiente, con una sangría. Usá el carácter de nueva línea (\n) para separar cada par de palabra-significado y que quede más prolijo.

Ejercicio 16.1

Ahora que vimos cómo recorrer con un loop un diccionario, mejorá el código del ejercicio 15.3 reemplazando la serie de llamadas a print() por un loop que pase por todas las claves y valores del diccionario. Cuando estés seguro de que el loop funciona, agregá cinco términos más de Python a tu glosario. Cuando vuelvas a ejecutar el programa, estas nuevas palabras y sus significados deberían aparecer automáticamente en la salida.

Ejercicio 16.2

Creá un diccionario con tres ríos importantes y el país por el que pasa cada uno. Un par clave-valor podría ser 'nilo': 'egipto'.

- Usá un loop para imprimir una oración sobre cada río, por ejemplo: El Nilo pasa por Egipto.
- Usá un loop para imprimir el nombre de cada río que está en el diccionario.
- Usá un loop para imprimir el nombre de cada país que está en el diccionario.

Ejercicio 16.3

A partir de este diccionario:

```
lenguajes_favoritos = {'Juan': 'python', 'Sara': 'c', 'Eduardo':  
'rust', 'Agustina': 'c#'}
```

Armá una lista con personas que deberían responder la encuesta sobre sus lenguajes favoritos. Incluir algunos nombres que ya estén en el diccionario y otros que no.

Recorriendo la lista con un loop, si la persona ya respondió la encuesta, imprimí un mensaje agradeciéndole.

Si todavía no respondió, imprimí un mensaje invitándola a participar.

Ejercicio 17.1

Empezá con el programa que escribiste en el ejercicio 15.1. Creá dos diccionarios nuevos que representen a distintas personas y guardá los tres diccionarios en una lista llamada gente. Después, recorré la lista con un loop e imprimí toda la información que tengas sobre cada persona.

Ejercicio 17.2

Creá varios diccionarios, donde cada uno represente una mascota distinta. En cada diccionario, incluí el tipo de animal y el nombre de su dueño. Guardá estos diccionarios en una lista llamada mascotas. Luego, recorré la lista con un loop e imprimí todo lo que sepas sobre cada mascota.

Ejercicio 17.3

Creá un diccionario llamado lugares_favoritos. Elegí tres nombres como claves y asignales de uno a tres lugares favoritos a cada uno. Para hacer este ejercicio más interesante, podés preguntarles a algunos amigos cuáles son sus lugares favoritos. Luego, recorré el diccionario con un loop e imprimí el nombre de cada persona junto con sus lugares favoritos.

Ejercicio 17.4

Creá un diccionario llamado ciudades. Usá el nombre de tres ciudades como claves y, para cada una, creá otro diccionario con información sobre la ciudad, incluyendo el país en el que está, su población aproximada y un dato interesante. Las claves dentro de cada ciudad deberían ser algo como país, población y dato. Luego, imprimí el nombre de cada ciudad y toda la información que guardaste sobre ella.

Ejercicio 18.1

Escribí un programa que le pregunte al usuario cuántas personas hay en su grupo para cenar. Si la respuesta es más de ocho, mostrale un mensaje diciendo que van a tener que esperar por una mesa. Si son ocho o menos, avísales que su mesa está lista.

Ejercicio 18.2

Pedile al usuario un número y después decile si es múltiplo de 10 o no.

Ejercicio 19.1

Escribí un loop que le pida al usuario ingresar una serie de ingredientes para la pizza hasta que escriba 'salir'. A medida que ingrese cada ingrediente, mostrá un mensaje diciendo que lo vas a agregar a su pizza.

Ejercicio 19.2

Un cine cobra diferentes precios según la edad de la persona.

Menores de 3 años: entrada gratis.

Entre 3 y 12 años: la entrada cuesta \$10.

Mayores de 12 años: la entrada cuesta \$15.

Escribí un loop que le pregunte la edad a los usuarios y les diga cuánto cuesta su entrada.

Ejercicio 19.3

Escribí diferentes versiones de los ejercicios 19.1 o 19.2 en las que hagas lo siguiente al menos una vez:

Usá una prueba condicional en la declaración while para detener el loop.

Usá una variable de control para decidir cuánto dura el loop.

Usá una declaración break para salir del loop cuando el usuario ingrese 'salir'.

Ejercicio 19.4

Escribí un loop que nunca termine y ejecutalo. (Para detenerlo, presioná CTRL+C o cerrá la ventana donde se muestra la salida).

Ejercicio 20.1

Hacé una lista llamada pedidos_sandwiches y llenala con los nombres de distintos sándwiches. Después, creá una lista vacía llamada sandwiches_terminados. Recorré la lista de pedidos y

mostrá un mensaje para cada uno, por ejemplo: Preparé tu sándwich de atún. A medida que cada sándwich se va haciendo, pasalo a la lista de sandwiches_terminados. Cuando todos los sándwiches estén listos, imprimí un mensaje con la lista de sándwiches preparados.