

## Ejercicios Básicos Python

1. Imprimir “Hola mundo” por pantalla.
2. Crear dos variables numéricas, sumarlas y mostrar el resultado
3. Mostrar el precio del IVA de un producto con un valor de 100 y su precio final.
4. De dos números, saber cual es el mayor.
5. Crea una variable numérica y si esta entre 0 y 10, mostrar un mensaje indicándolo.
6. Mostrar con un while los números del 1 al 100.
7. Mostrar con un for los números del 1 al 100.
8. Mostrar los números pares entre 1 al 100.
9. Mostrar los caracteres de la cadena “Hola mundo”.
10. Mostrar los caracteres de la cadena “Hola mundo” al revés.
11. Generar un rango entre 0 y 10
12. Pide dos cadenas por teclado, muestra ambas cadenas con un espacio entre ellas y con los 2 primeros caracteres intercambiados. Por ejemplo, hola mundo pasaría a mula hondo
13. Juguemos al juego de adivinar el numero, generaremos un número entre 1 y 100. Nuestro objetivo es adivinar el número. Si fallamos nos dirán si es mayor o menor que el número buscado. También poner el número de intentos requeridos.
14. Escribir un programa que guarde en una variable el diccionario {'Euro':'€', 'Dollar':'\$', 'Yen':'¥'}, pregunte al usuario por una divisa y muestre su símbolo o un mensaje de aviso si la divisa no está en el diccionario.
15. Escribir un programa que pregunte al usuario su nombre, edad, dirección y teléfono y lo guarde en un diccionario. Después debe mostrar por pantalla el mensaje <nombre> tiene <edad> años, vive en <dirección> y su número de teléfono es <teléfono>.
16. Escribir un programa que pregunte una fecha en formato dd/mm/aaaa y muestre por pantalla la misma fecha en formato dd de <mes> de aaaa donde <mes> es el nombre del mes.
17. Escribir un programa que cree un diccionario vacío y lo vaya llenado con información sobre una persona (por ejemplo nombre, edad, sexo, teléfono, correo electrónico, etc.) que se le pida al usuario. Cada vez que se añada un nuevo dato debe imprimirse el contenido del diccionario.
18. Escribir un programa que almacene las asignaturas de un curso (por ejemplo Matemáticas, Física, Química, Historia y Lengua) en una lista y la muestre por pantalla.
19. Escribir un programa que pregunte al usuario los números ganadores de la lotería primitiva, los almacene en una lista y los muestre por pantalla ordenados de menor a mayor.
20. Escribir un programa que almacene en una lista los números del 1 al 10 y los muestre por pantalla en orden inverso separados por comas.
21. Escribir un programa que almacene el abecedario en una lista, elimine de la lista las letras que ocupen posiciones múltiplos de 3, y muestre por pantalla la lista resultante.
22. Escribir un programa que pida al usuario una palabra y muestre por pantalla si es un palíndromo.
23. Escribir un programa que almacene en una lista los siguientes precios, 50, 75, 46, 22, 80, 65, 8, y muestre por pantalla el menor y el mayor de los precios.

24. Escribir un programa que pregunte al usuario su edad y muestre por pantalla todos los años que ha cumplido (desde 1 hasta su edad).
25. Escribir un programa que pida al usuario un número entero positivo y muestre por pantalla todos los números impares desde 1 hasta ese número separados por comas.
26. Escribir un programa que pida al usuario un número entero y muestre por pantalla un triángulo rectángulo como el de más abajo, de altura el número introducido.

\*

\*\*

\*\*\*

\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

27. Escribir un programa que pida al usuario un número entero y muestre por pantalla un triángulo rectángulo como el de más abajo (con primos).

1

2 1

3 2 1

5 3 2 1

7 5 3 2 1

28. Escribir un programa que almacene la cadena de caracteres contraseña en una variable, pregunte al usuario por la contraseña hasta que introduzca la contraseña correcta.