

PE1: Módulo 4: Funciones, Tuplas, Diccionarios y Procesamiento de Datos

Profesor:

Javier Jesús Torres Yañez

Unidad 1:

Principios de Programación de Redes

Alumno:

Juan Miguel Hernández Beltrán 1223100787

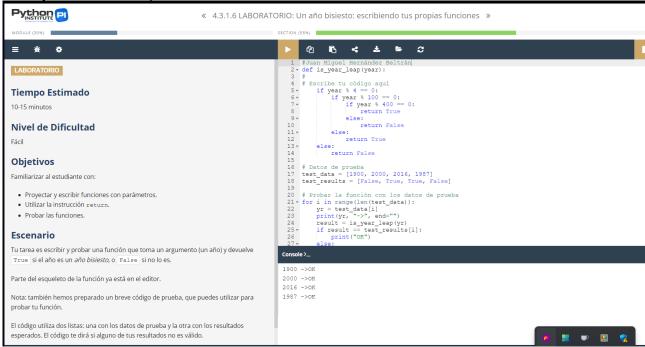
GRUPO:

GIR0642

TSU Infraestructura de Redes Digitales

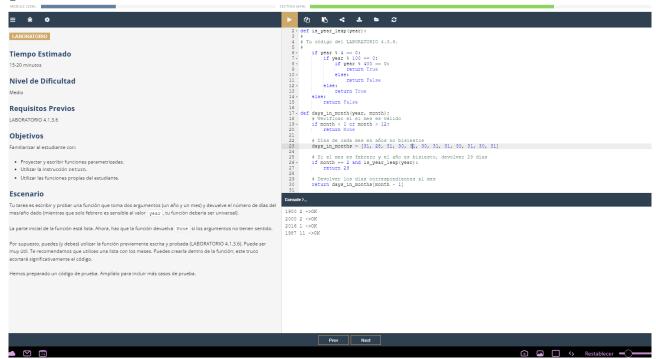
4.3.1.6 LABORATORIO: Un año bisiesto: escribiendo tus propias funciones

En este laboratorio, aprendí a crear funciones, escribí una función que toma un año como argumento y devuelve True si es bisiesto, o False si no lo es. Al probarla con listas de años y resultados esperados.



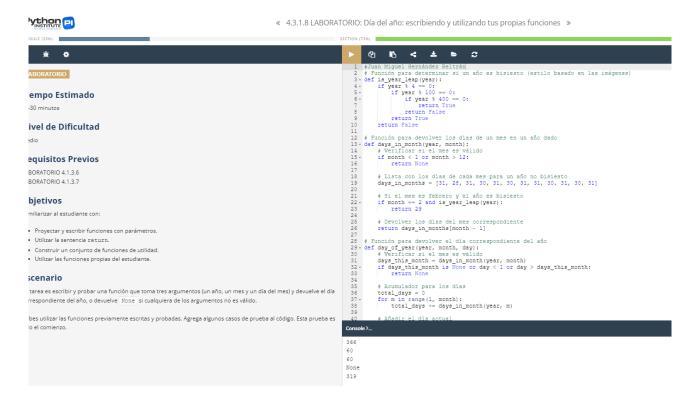
4.3.1.7 LABORATORIO: ¿Cuántos días?: escribiendo y utilizando tus propias funciones

En este laboratorio, aprendí a escribir funciones parametrizadas y Desarrollé una función que toma un año y un mes como argumentos y devuelve el número de días en ese mes, considerando si el año es bisiesto. Implementé validaciones para devolver None si los argumentos no son válidos.



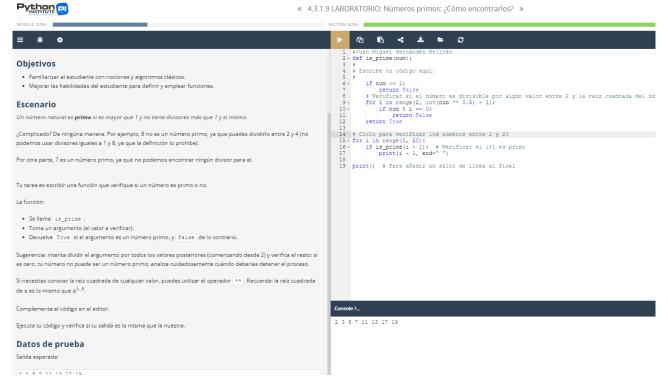
4.3.1.8 LABORATORIO: Día del año: escribiendo y utilizando tus propias funciones

En este laboratorio, aprendí a crear funciones con múltiples parámetros. Desarrollé una función que toma un año, un mes y un día como argumentos, y devuelve el día correspondiente del año, o None si alguno de los argumentos no es válido.



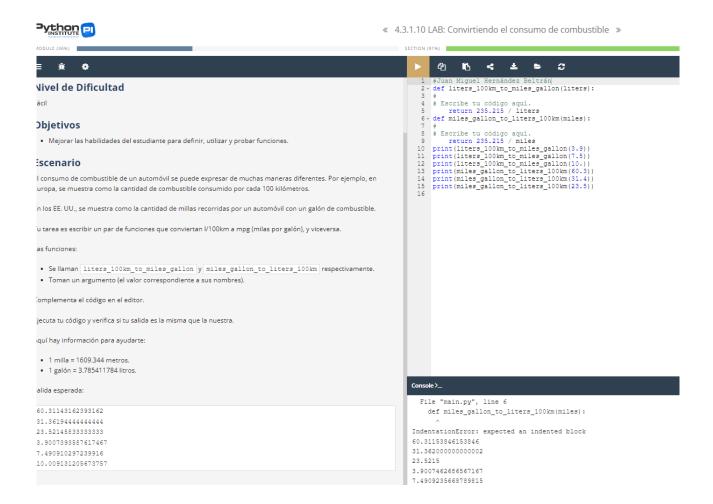
4.3.1.9 LABORATORIO: Números primos: ¿Cómo encontrarlos?

En este laboratorio, aprendí sobre los conceptos y algoritmos clásicos relacionados con los números primos. Escribí una función llamada is_prime que toma un número como argumento y verifica si es primo.



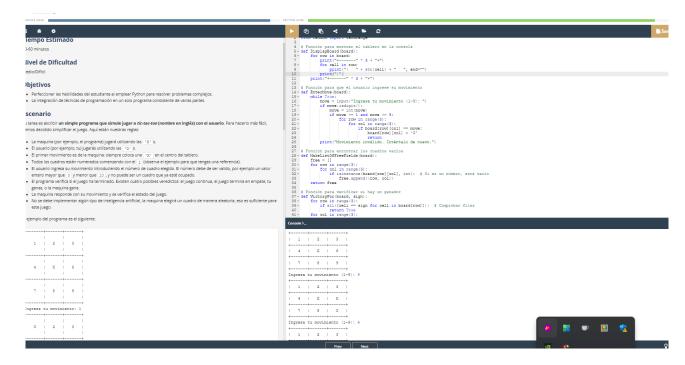
4.3.1.10 LAB: Convirtiendo el consumo de combustible

En este laboratorio, mejoré mis habilidades para definir, utilizar y probar funciones en Python. Escribí dos funciones: liters_100km_to_miles_gallon, que convierte el consumo de combustible de litros por cada 100 kilómetros a millas por galón, y miles_gallon_to_liters_100km, que realiza la conversión inversa.



4.7.2.1 PROYECTO: TIC-TAC-TO

En este laboratorio desarrolle un programa que simula el juego de tic-tac-toe. Implementé un tablero utilizando una lista de listas, donde cada elemento representa una celda del juego. La máquina juega con 'X' y el usuario con 'O', comenzando siempre con una 'X' en el centro.



Pantalla de Quiz

