



Cadenas de caracteres.

Se debe generar para cada apartado un documento Python con el siguiente formato:

UT1A2_n.py → donde n será el apartado de la actividad.

Todos los *.py, se deben comprimir en un fichero .zip nombrarlo como se muestra a continuación y subirlo a la actividad.

2DAM/DAW_UT1A2_Apellido1_Apellido2_Nombre.zip

Nota: Indicar **DAW** o **DAM** según el ciclo.

Si no se cumple estas normas se evaluará la actividad con un **0**

1. Escribir un programa que pregunte el nombre del usuario en la consola y un número entero e imprima por pantalla en líneas distintas el nombre del usuario tantas veces como el número introducido.
2. Escribir un programa que pregunte el nombre completo del usuario en la consola y después muestre por pantalla el nombre completo del usuario tres veces, una con todas las letras minúsculas, otra con todas las letras mayúsculas y otra solo con la primera letra del nombre y de los apellidos en mayúscula. El usuario puede introducir su nombre combinando mayúsculas y minúsculas como quiera.
3. Escribir un programa que pregunte el nombre del usuario en la consola y después de que el usuario lo introduzca muestre por pantalla **<NOMBRE> tiene <n> letras**, donde **<NOMBRE>** es el nombre de usuario en mayúsculas y **<n>** es el número de letras que tienen el nombre.
4. Los teléfonos de una empresa tienen el siguiente formato **prefijo-número-extension** donde el prefijo es el código del país **+34**, y la extensión tiene dos dígitos (por ejemplo **+34-913724710-56**). Escribir un programa que pregunte por un número de teléfono con este formato y muestre por pantalla el número de teléfono sin el prefijo y la extensión.
5. Escribir un programa que pida al usuario que introduzca una frase en la consola y muestre por pantalla la frase invertida.
6. Escribir un programa que pida al usuario que introduzca una frase en la consola y una vocal, y después muestre por pantalla la misma frase pero con la vocal introducida en mayúscula.
7. Escribir un programa que pregunte el correo electrónico del usuario en la consola y muestre por pantalla otro correo electrónico con el mismo nombre (la parte delante de la arroba **@**) pero con dominio **ceu.es**.
8. Escribir un programa que pregunte por consola el precio de un producto en euros con dos decimales y muestre por pantalla el número de euros y el número de céntimos del precio introducido.
9. Escribir un programa que pregunte al usuario la fecha de su nacimiento en formato **dd/mm/aaaa** y muestre por pantalla, el día, el mes y el año. Adaptar el programa anterior para que también funcione cuando el día o el mes se introduzcan con un solo carácter.



10. Escribir un programa que pregunte por consola por los productos de una cesta de la compra, separados por comas, y muestre por pantalla cada uno de los productos en una línea distinta.
11. Escribir un programa que pregunte el nombre el un producto, su precio y un número de unidades y muestre por pantalla una cadena con el nombre del producto seguido de su precio unitario con 6 dígitos enteros y 2 decimales, el número de unidades con tres dígitos y el coste total con 8 dígitos enteros y 2 decimales.