

Moduluen ariketak

1 Eragiketak

Sortu **eragiketak.py** modulua:

Moduluak 4 funtzio izango ditu bi zenbakiren arteko batuketa, kenketa, biderketa eta zatiketa egiteko. Eragiketa guztiek izango dute emaitza.

Moduluaren funtzioetan, eskuzko manipulazioa eta akatsak deitu behar dira funtzionalitate bat blokeatzea ekiditeko, hau da:

- **TypeError**: funtziora zenbakiak ez diren balioak bidaltzen badira. Gainera, mezu bat agertu beharko da: "Akatsa: datu mota baliogabea."
- **ZeroDivisionError**: zeroz zatituz gero. Gainera, mezu bat agertu beharko da: "Akatsa: Zenbakia ezin da zeroz zatitu".

Modulua sortu ondoren, sortu **kalkuluak.py** script bat direktorio berean, eta eragiketa guztiak bertatik kudeatu.

2 Datetime

Datetime modulu estandarra erabiliz sortu ezazu hurrengo egiten duen script bat:

- Erabiltzaileari bere jaiotze data AAAA-MM-DD formatuan eskatu
 - Ez badu formatu horretan sartzen akats bat eman dela azaltzen duen mezua erakutsi.
- Bere urtebetetzerako zenbat egun falta diren mezua erakutsi.
- Bere jaioteguna asteko zein egun izan zen azaltzen duen mezua erakutsi.

3 Zenbakia asmatu

Sortu zenbakiaAsmatu.py izeneko script bat behar hauek betetzen dituen:

- **irakurri_zenbakiak** izeneko funtzio bat izan behar du. Funtzio horrek bi parametro izango ditu (maximoa eta minimoa). Funtzioak bi zenbaki hoiene arteko zenbaki oso bat ausaz kalkulatu eta itzuli beharko du.
 - Zenbakiak berdinak badira edo minimoa maximoa baino handiagoa bada funtzioak ValueError akatsa sortu beharko du.
- **zenbakia_asmatu** izeneko beste funtzio bat izan behar du. Honek irakurri_zenbakiak funtzioa deitu eta 7 aukera emango dizkio erabiltzaileari ausaz kalkulatu zenbakia asmatzeko. Amaieran erabiltzaileak asmatu badu True eta bestela False itzuliko du.

Horretarako, asmatzen ez duen bitartean, saiakera bakoitzean emaitza sartutako zenbakia baino handiagoa edo txikiagoa den erantzun beharko du.

Beste pakete batean dagoen script batean erabiltzaileari bi zenbakiak eskatu beharko zaizkio, jokoa martxan jartzeko beharrezkoa den funtzioa deitu eta ValueError bat egotekotan mezu bat erakutsi beharko zaio, gertatutakoa azalduz.