

Unidad 0 Boletín 0 Match

Tarea no evaluable.

Escribe un programa que:

- 1. Horario del día. Escribe un programa un programa que:
 - Lea una cadena de caracteres denominada dia
 - La convierta toda a mayúsculas con el método upper dia = dia.upper()
 - Imprima tu horario para ese día de la semana. Debe aparecer algo similar a esto.

LUNES
8-9 FOL
9-10 EDE
10-11 PROG
11-11:30 Recreo
11:30-12 Progr
12-14 BBDD

- O Si el día de la semana es Sábado o domingo, imprimiremos "Día de estudio y reflexión"
- En otro caso, debe indicar que el valor es incorrecto.
- 2. Estaciones del Año: Escribe un programa que, dado un número de mes (1 para enero, 2 para febrero, etc.), determine la estación del año correspondiente (por ejemplo, "Invierno", "Primavera", etc.)
- 3. Casa Rural. En la siguiente tabla se muestra el número de camas de las habitaciones de una casa rural, además de la planta donde está ubicada cada una de ellas:

Habitación	Camas	Planta
1. Azul	2	Primera
2. Roja	1	Primera
3. Verde	3	Segunda
4. Rosa	2	Segunda
5. Gris	1	Tercera

Escribir un programa que:

Muestre el listado de las habitaciones de la casa rural



Unidad 0 Boletín 0 Match

- Pida por teclado un número de habitación
- Muestre por pantalla la planta y el número de camas de dicha habitación
- 4. Calculadora Simple: Crea una calculadora que realice operaciones básicas (suma, resta, multiplicación y división) según la elección del usuario.
- 5. Piedra, papel o tijera. Vamos a codificar este juego. Para ello, el humano introducirá una cadena para indicar si escoge Piedra, papel o tijera. Recuerda cómo se convierte a mayúscula una cadena. Para que la máquina escoja usaremos una función que nos devuelve un número aleatorio desde el 0 al 2. De manera que si introduce 0 lo traduciremos como PIEDRA, el 1 se corresponderá con PAPEL y el 2 con la TIJERA. La función que devuelve números aleatorios en un rango es:

apuestaMaquina = random.randint(0,2)

Implementa la lógica para que te diga quién gana en cada jugada.