

CURSO: Modulo 1. Introducción al desarrollo de software con Python

Práctica de laboratorio 1: Estructuras de control de decisión e iterativas

Objetivos

1. Identificar estructuras de control de decisión
2. Crear programas Python con uso de la estructura if

Uso de estructuras de iteración y colecciones

Ejercicios

1. Verificar si una palabra es palíndroma(charAt(0)), no se vale con librerías de java
2. Calcular la potencia de un número, considere negativos y potencia 0, sin la librería Math de java
3. Contar palabras en una cadena
4. programa que solicite una fecha (día, mes, año) y una cantidad de días, elabore algoritmo para sumar días a la fecha capturada
5. Escribir una función que reciba una cadena y devuelva un diccionario con la cantidad de apariciones de cada palabra en la cadena. Por ejemplo, si recibe "Qué lindo día que hace hoy" debe devolver: 'que': 2, 'lindo': 1, 'día': 1, 'hace': 1, 'hoy': 1
6. Escribir un programa que vaya solicitando al usuario que ingrese nombres.
 - Si el nombre se encuentra en la agenda (implementada con un diccionario), debe mostrar el teléfono y, opcionalmente, permitir modificarlo si no es correcto.
 - Si el nombre no se encuentra, debe permitir ingresar el teléfono correspondiente. El usuario puede utilizar la cadena "*", para salir del programa.
7. Crear un programa que solicite N números por teclado y los guarde en una lista, a partir de la lista, ordenarlos de menor a mayor (no se vale usar sort), mostrar el mayor, el menor, y la sumatoria y promedio de todos
8. Escribe una función llamada "elimina_duplicados" que tome una lista y devuelva una nueva lista con los elementos únicos de la lista original. No tienen por qué estar en el mismo orden.