



1) Complete el fragmento de código para que muestre a cada persona haciendo cada una de las siguientes actividades

```
personas = ["Maria", "Juan", "Juana", "Romina"]
actividades = ["corre", "come", "ríe", "baila"]
for persona in personas:
    for _____:
        print(persona, _____)
```

2) El siguiente fragmento de código calcula el promedio de los valores impares, complete para que funcione correctamente. Además conteste: ¿Cuándo finaliza la carga de datos?

```
x = int(input('Ingrese valor (* para salir)'))
suma = 0
cant = 0
while x >= 0:
    if x%2 != 0: # ingresa si x es Impar
        .....
        .....
    x = int(input('Ingrese valor (* para salir)'))
print('El promedio de valores es', suma/cant)
```

3) Escriba en el cuadro de la derecha un ciclo while equivalente al ciclo for.

```
for n in range(10):
    print(n)
```

4) Indique qué fragmento de código corresponde a cada secuencia: i) 1, 1, 1, 1, 1. ii) 1,2,3,4,5
iii) 1,6

```
for i in (1,6):
    print(i)
```

```
for n in range(5):
    print(1)
```

```
for n in range(1,6):
    print(n)
```

5) Sea L1=[1,2,3] una lista, indique el fragmento de que muestra el último elemento

```
print(L[-1])
```

```
print(L[2])
```

```
print(L[len(L)-1])
```

6) Una función recibe dos listas L1 y L2 como argumentos, ¿cómo retornaría la suma de la longitud de ambas?

[] return len(L1) + len(L2)

[] len(L1) + len(L2)

[] return L1 + L2

7) Explique el error en las funciones que encuentra incorrectas:

```
def fa(a1, a2):  
    return a1+a2
```

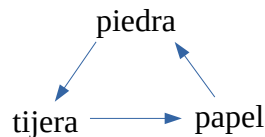
```
def fb(a1, a2):  
    a1+a2
```

```
function fc(a1, a2):  
    return a1+a2
```

8) Explique brevemente lo que hace la línea 2, y el funcionamiento del siguiente código:

```
1  import random  
2  r = random.randrange(100, 340, 5)  
3  cant = 0  
4  for n in range(5):  
5      num = int(input("Ingrese un valor multiplo de 5 entre 100 y 340")):  
6      if num == r:  
7          cant += 1  
8  print(m)
```

10) Programe una función que reciba dos cadenas referidas a la jugada de dos competidores del juego “Piedra, Papel, Tijera”. La función debe retornar “empate” cuando ambas sean iguales, “jugA” en caso que el primer argumento gane sobre el segundo, y “jugB” para el caso opuesto. Recuerde que piedra gana a tijera, tijera a papel y papel a piedra:



11) En el archivo *queloscumplas.txt* se encuentra almacenado un registro de fechas de nacimientos de un grupo de personas, con el formato *año-mes-dia hora:minuto:segundo*, por ejemplo *1988-05-02 22:26:04* . Realice un programa que lea este archivo e informe: a) la cantidad de personas que cumplen en cada mes. b) El mes en que hay mas cumpleaños.

12) El juego "Generala" consiste en tirar cinco dados y establecer el puntaje de la jugada. De las posibles, la escalera se da cuando suceden algunas de las tres secuencias: 1-2-3-4-5, 2-3-4-5-6 y 3-4-5-6-1. Realice un programa que tire los 5 dados al azar y determine si se produjo una escalera.