

# Guia 1: Tipos de Datos (I) - Primitivos y Operadores

1. Crea una variable llamada `mi_nombre` y asígnale tu nombre como un string.
2. Crea una variable llamada `mi_edad` y asígnale tu edad como un número entero.
3. Crea una variable llamada `mi_altura` y asígnale tu altura en metros como un número flotante.
4. Crea una variable llamada `es_estudiante` y asígnale el valor booleano que corresponda a si eres estudiante o no.
5. Usa la función `print()` para imprimir el valor de cada una de las variables creadas anteriormente en la consola.
6. Usa la función `type()` para imprimir el tipo de dato de cada una de las variables creadas anteriormente en la consola.
7. Crea una variable llamada `mi_peso` y asígnale tu peso en kilogramos como un número flotante.
8. Calcula tu índice de masa corporal (IMC) usando la fórmula `IMC = mi_peso / (mi_altura ** 2)` y guárdalo en una variable llamada `mi_IMC`.
9. Usa la función `round()` para redondear el valor del IMC a dos decimales y guárdalo en una nueva variable llamada `mi_IMC_redondeado`.
10. Usa operadores aritméticos para calcular cuántos años tendrás dentro de 5 años y guárdalo en una nueva variable llamada `edad_en_5_años`.
11. Usa operadores aritméticos para calcular cuántos días has vivido aproximadamente (asumiendo que todos los años tienen 365 días) y guárdalo en una nueva variable llamada `dias_vividos`.
12. Usa operadores relacionales para determinar si eres mayor o igual a 18 años e imprime el resultado en la consola.
13. Usa operadores relacionales para determinar si tu IMC está dentro del rango normal ( $18,5 \leq \text{IMC} < 25$ ) e imprime el resultado en la consola.

14. Usa operadores lógicos para determinar si eres mayor o igual a 18 años Y estudiante e imprime el resultado en la consola.
15. Usa operadores lógicos para determinar si eres mayor o igual a 18 años O estudiante e imprime el resultado en la consola.
16. Calcula cuánto tiempo tardarías en recorrer 10 km corriendo a un ritmo constante de 12 km/h usando operadores aritméticos e imprime el resultado en la consola.
17. Convierte tu altura a pulgadas (1 metro = 39,37 pulgadas) usando operadores aritméticos e imprime el resultado redondeado a dos decimales en la consola.
18. Convierte tu peso a libras (1 kg = 2,20462 libras) usando operadores aritméticos e imprime el resultado redondeado a dos decimales en la consola.
19. Calcula cuánto tiempo tardarías en recorrer 100 millas conduciendo a un ritmo constante de 60 millas por hora usando operadores aritméticos e imprime el resultado redondeado a dos decimales en horas:minutos:segundos
20. Crea una variable llamada `mi_color_favorito` y asígnale tu color favorito como un string. Luego, usa la función `len()` para calcular la longitud de este string y guárdalo en una nueva variable llamada `longitud_color_favorito`. Finalmente, imprime en la consola un mensaje que diga **"Mi color favorito es [color] y tiene [longitud] letras"**, reemplazando `[color]` y `[longitud]` por los valores correspondientes.