



Discovery Piscine

Módulo1 - Python

Resumen: En este Módulo1 manipularás las variables.

Versión: 2.2

Índice general

I.	Unas palabras sobre esta Discovery Piscine	2
II.	Introducción	3
III.	Instrucciones generales	4
IV.	Ejercicio 00 : Mostrar un nombre	5
V.	Ejercicio 01 : Mostrando un nombre mejorado	6
VI.	Ejercicio 02: Mostrando tu edad en 42 años	7
VII.	Ejercicio 03: ¿Cuál es tu nombre?	8
VIII.	Entrega y Evaluación entre Pares	9

Capítulo I

Unas palabras sobre esta Discovery Piscine

¡Bienvenido!

Comenzarás un módulo de esta Discovery Piscine en programación informática. Nuestro objetivo es introducirte al código que se esconde detrás del software que usas a diario y sumergirte por completo en el aprendizaje entre pares, el modelo educativo de 42.

Programar trata sobre lógica, no sobre matemáticas. Te brinda bloques de construcción básicos que puedes combinar de innumerables formas. No existe una única solución “correcta” para un problema; tu solución será única, al igual que la de cada uno de tus compañeros.

Rápida o lenta, elegante o desordenada, mientras funcione, ¡eso es lo que importa! Estos bloques de construcción formarán una secuencia de instrucciones (para cálculos, visualizaciones, etc.) que el ordenador ejecutará en el orden que diseñes.

En lugar de ofrecerte un curso donde cada problema tiene una única solución, te colocamos en un entorno de aprendizaje entre pares. Buscarás elementos que te ayuden a afrontar el desafío, los refinarás mediante pruebas y experimentación, y finalmente crearás tu propio programa. Habla con otros, comparte tus perspectivas, genera nuevas ideas en conjunto y prueba todo por ti mismo para asegurarte de que funcione.

La evaluación entre pares es una gran oportunidad para descubrir enfoques alternativos y detectar posibles problemas en tu programa que podrías haber pasado por alto (piensa en lo frustrante que puede ser que un programa se bloquee). Cada revisor analizará tu trabajo de manera diferente, como clientes con expectativas variadas, brindándote nuevas perspectivas. Incluso podrías establecer conexiones para futuras colaboraciones.

Al final de esta Piscine, tu recorrido será único. Habrás enfrentado distintos desafíos, validado diferentes proyectos y elegido caminos distintos a los de los demás, ¡y eso está perfectamente bien! Esta es una experiencia tanto colectiva como individual, y todos sacarán algo valioso de ella.

Buena suerte a todos; esperamos que disfruten este viaje de descubrimiento.

Capítulo II

Introducción

Lo que aprenderás en este módulo:

- Aprenderás a manipular variables.

Capítulo III


Instrucciones generales

A menos que se indique lo contrario, las siguientes reglas se aplican todos los días de esta Piscine.

- Este documento es la única fuente confiable. No te fíes de rumores.
- Este documento puede actualizarse hasta una hora antes del plazo de entrega.
- Las tareas deben completarse en el orden especificado. No se evaluarán tareas posteriores si las anteriores no están correctamente finalizadas.
- Presta mucha atención a los permisos de acceso de tus archivos y carpetas.
- Tus tareas serán evaluadas por tus compañeros de la Piscine.
- Todos los ejercicios de terminal deben ejecutarse con `/bin/bash`.
- No debes dejar ningún archivo en tu espacio de entrega salvo aquellos explícitamente solicitados en las instrucciones.
- ¿Tienes una duda? Pregunta a tu compañero de la izquierda. Si no, prueba con el de la derecha.
- Toda respuesta técnica que necesites se encuentra en las páginas `man` o en línea.
- Recuerda usar el foro de la Piscine en tu intranet y Slack!
- Lee los ejemplos detenidamente, pueden contener requisitos que no sean evidentes en la descripción del ejercicio.
- ¡Por Thor, por Odín! ¡Usa tu cerebro!

Capítulo IV

Ejercicio 00 : Mostrar un nombre


	Ejercicio: 00
Mostrar un nombre	
Directorio de entrega: <i>ex00/</i>	
Archivos a entregar: name.py	
Funciones autorizadas: All	

- Crea un script llamado `name.py`.
- Define una variable llamada `first_name` e inicialízala con tu primer nombre.
- Define una variable llamada `last_name` e inicialízala con tu apellido.
- Muestra ambas variables en la salida estándar, seguido de un salto de línea.

```
?> python3 name.py | cat -e
Arthur Dent$
?>
```

Capítulo V

Ejercicio 01 : Mostrando un nombre mejorado

	Ejercicio: 01
Mostrando un nombre, mejorado	
Directorio de entrega: <i>ex01/</i>	
Archivos a entregar: name.py	
Funciones autorizadas: All	

- Modifica tu script **name.py**. (¡Recuerda copiarlo primero al directorio de entrega correcto!)
- Actualiza tu script para concatenar tu primer nombre y tu apellido, asignando el resultado a una nueva variable llamada **whole_name**.
- Muestra la variable **whole_name** en la salida estándar, seguido de un salto de línea.

```
?> python3 name.py | cat -e
Arthur Dent$
?>
```




Consulta la página man de **cp**.



Investiga cómo concatenar cadenas de texto en Python.

Capítulo VI

Ejercicio 02: Mostrando tu edad en 42 años


	Ejercicio: 02
Mostrando tu edad en 42 años	
Directorio de entrega: <i>ex02/</i>	
Archivos a entregar: age.py	
Funciones autorizadas: All	

- Crea un script llamado **age.py**.
- En tu script, suma tu edad con 42, y asigna el resultado a una nueva variable llamada **my_age**.
- Muestra la variable **my_age** en la salida estándar, seguido de un salto de línea.

```
?> python3 age.py | cat -e
67$
?>
```


Capítulo VII

Ejercicio 03: ¿Cuál es tu nombre?

	Ejercicio: 03
¿Cuál es tu nombre?	
Directorio de entrega: <i>ex03/</i>	
Archivos a entregar: whatsyourname.py	
Funciones autorizadas: All	

- Crea un script llamado `whatsyourname.py`.
- Este script debe pedir al usuario que ingrese su primer nombre, luego su apellido, y finalmente mostrar ambos.

```
?> python3 whatsyourname.py
Hey, what's your first name? : Arthur
And your last name? : Dent
Well, pleased to meet you, Arthur Dent.
?>
```

Capítulo VIII

Entrega y Evaluación entre Pares

- Debes tener una carpeta llamada `discovery_piscine` en la raíz de tu directorio personal.
- Dentro de `discovery_piscine`, debe existir una carpeta llamada `module1`.
- Dentro de `module1`, debe haber una carpeta para cada ejercicio.
- El Ejercicio 00 debe estar en la carpeta `ex00`, el Ejercicio 01 en `ex01`, y así sucesivamente.
- Cada carpeta de ejercicio debe contener los archivos solicitados en el enunciado.



Durante tu defensa, todo lo que no esté en la carpeta correspondiente para el día no será revisado.