**E001**

Crear una variable con el nombre ‘miVariable’, cargar el valor “Hola” y mostrarlo por pantalla.

**E002**

Crear la variable ‘x’ con el valor 1, crear la variable ‘y’ con el valor 2, crear la variable ‘z’ con la suma de la variable ‘x’ e ‘y’. Mostrar el valor de la variable ‘z’ por pantalla

**E003**

Crear la variable ‘cadena’ con el valor “Javi”. Mostrar por pantalla el texto “Hola” y el contenido de la variable ‘cadena’

**E004**

Crear la variable ‘saludo’ con el valor “Hola”. Crear la variable ‘cadena’ con el valor “Javi”. Mostrar por pantalla la concatenación de la variable ‘saludo’ con la variable ‘cadena’

**E005**

Pedir por pantalla un nombre con el texto “¿Cuál es tu nombre?” y a continuación mostrar por pantalla “Hola” y el nombre introducido

**E006**

Pide un nombre por pantalla, a continuación, pide un apellido por pantalla. Muestra a continuación el apellido, una coma y el nombre, todo en la misma línea.

**E007**

Pide primero un número por pantalla, a continuación, pide otro número y muestra la suma de ambos. Pista: tendrás que utilizar un operador cast

**E008**

Pide primero un número por pantalla, a continuación, pide otro número y muestra los siguientes resultados utilizado estos datos: la suma, la resta, la multiplicación, la división, la división entera, el resto de la división (el módulo), y el exponente

**E009**

Pedir por pantalla el alto y el ancho de un rectángulo. Mostrar el área y el perímetro del mismo.

**E010**

Solicitar por pantalla un número y decir si es par o impar

**E011**

Solicitar por pantalla una edad y decir si es mayor de edad o no

**E012**

Pedir un número por pantalla y decir si está entre el 5 y el 10 (ambos inclusive). Utilizar el operador ‘and’

**E013**

Pedir un número por pantalla y decir si está entre el 5 y el 10 (ambos inclusive). NO utilizar el operador ‘and’

**E014**

Pedir al usuario dos números y pintar por pantalla cuál es el mayor

**E015**

Un usuario tiene que proporcionar la siguiente información:

* Nombre de libro
* ID
* Precio (con decimales)
* Si el envío es gratuito (el usuario pone True o False)

Mostrar la información utilizando tres comillas, print(f’’’………..’’’)

**E016**

Cambiar el separador del comando print para escribir en la consola “palabras-separadas-por-guiones”

**E017**

Solicitar un nombre por pantalla y cargarlo en una variable. Mostrar el texto “Nombre: XXXX”, utilizando el comando print junto con f y la variable con {}

**E018**

Imprimir 25 asteriscos con la sentencia print (no escribir los 25 asteriscos dentro del comando)

**E019**

Pedir por pantalla una edad, y decir si es mayor de edad o menor de edad.

**E020**

Pedir un número por pantalla y decir si es par o impar.

**E021**

Pedir un número por pantalla y decir si es positivo, igual a 0 o negativo. Utilizar **if elif y else**.

**E022**

Pedir un número por pantalla y decir si es par, igual a 0 o impar. Utilizar **if elif y else.**

**E023**

Pedir un número por pantalla y decir por pantalla “uno” si es 1, “dos” si es 2, “tres” si es 3, o “fuera de rango” si es cualquier otro valor. Utilizar **if elif y else**.

**E024**

Solicitar una edad y decir si es mayor de edad o menor. Utilizar un **operador ternario**

**E025**

Solicitar un número y decir si es par o impar. Utilizar un **operador ternario**

**E026**

Pedir una opción por pantalla y decir por pantalla si es “opción 1” , “opción 2”, “opción 3 o 4”, “ninguna de las anteriores”. Utilizar un **match case**

**E027**

Solicitar un mes por pantalla y decir a que estación del año pertenece (del mes 1 al 3: invierno, del mes 4 al 6: primavera, del mes 7 al 9: verano y del mes 10 al 12: otoño)

**E028**

Pedir una nota del 0 al 10 por teclado que puede tener decimales y transformarla en:

* Si está entre 9 y 10: imprimir una A
* Si está entre 8 y menor a 9: imprimir una B
* Si está entre 7 y menor a 8: imprimir una C
* Si está entre 6 y menor a 7: imprimir una D
* Si está entre 0 y menor a 6: imprimir una F
* Cualquier otro valor debe imprimir: Valor incorrecto

**E029**

Sacar por pantalla los números del 1 al 10. Utilizar un **while**

**E030**

Pedir un número por pantalla y mostrar con un guion en medio todos los números desde el cero hasta ese valor introducido. Utilizar un **while**

**E031**

Pedir un número por pantalla y mostrar con un asterisco en medio todos los números desde el número introducido hasta el cero. Utilizar un **while**

**E032**

Imprimir por pantalla números desde el 0 al 10. Utilizar un **for**

**E033**

Imprimir por pantalla números desde el 5 al 15. Poner un guion entre los números mostrados. Utilizar un **for**

**E034**

Imprimir por pantalla números desde el 5 al 15 de dos en dos (5-7-9-11-13-15-). Poner un guion entre los números mostrados. Utilizar un **for**

**E035**

Pedir un número por pantalla y sacar por pantalla desde ese número hasta el 1. Utilizar un **for**

**E036**

Pedir una palabra por teclado y sacar por pantalla letra a letra. Utilizar un **for**

**E037**

Pedir una palabra por teclado y sacar por pantalla letra a letra hasta que aparezca la letra o. Utilizar un **for y break**

**E038**

Escribir un programa que pida al usuario un número entero positivo y muestre por pantalla la suma de todos los números desde 1 hasta ese número.

**E039**

Escribir un programa que pida al usuario dos números enteros positivos y muestre por pantalla la tabla de multiplicar del primer número hasta el segundo número.

**E040**

Escribir un programa que simule un juego de adivinanzas. El programa debe generar un número aleatorio entre 1 y 100 y el usuario debe intentar adivinarlo. El programa debe dar pistas al usuario sobre si su suposición es mayor o menor que el número aleatorio. Al final debe mostrar en cuantos intentos lo has conseguido adivinar.

Generar un número aleatorio del 1 al 100

import random

numero\_aleatorio = random.randint(1, 100)

**E041**

Escribir un programa que imprima la suma de los números pares del 1 al 100.

**E042**

Escribir un programa que pida al usuario una cadena de caracteres y luego imprima la cadena al revés.

len(cadena): cantidad de caracteres de una cadena

**E043**

Escribir un programa que imprima una tabla de multiplicar del 1 al 10.

**E044**

Solicitar un número y escribir una pirámide de números hasta ese número.

Introduce la altura del triángulo: 6

1

1 2

1 2 3

1 2 3 4

1 2 3 4 5

1 2 3 4 5 6

https://github.com/jagode67/Ejercicios-Python