



Contenido del curso

Sección 1: DÍA 1 - PROGRAMA UN CREADOR DE NOMBRES

19 / 21 | 59 minSe han completado 19 clases de 2159 min

Sección 2: DÍA 2 - PROGRAMA UN CALCULADOR DE COMISIONES

31 / 33 | 1 h 14 minSe han completado 31 clases de 331 h 14 min

Sección 3: DÍA 3 - PROGRAMA UN ANALIZADOR DE TEXTO

33 / 42 | 2 h 6 minSe han completado 33 clases de 422 h 6 min

- ☒ Clase completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.
Reproducir
26. Meta del Día 3
2 min
- ☒ Clase completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.
Reproducir
27. Método Index()
9 min
Recursos
- ☒ Clase completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.
Iniciar
Ejercicio de codificación 28: Práctica Método Index() 1
- ☒ Clase completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.
Iniciar
Ejercicio de codificación 29: Práctica Método Index() 2
- ☒ Clase completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.
Iniciar

Ejercicio de codificación 30: Práctica Método Index() 3

- ☒ Clase completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.
Reproducir
28. Extraer Sub-Strings
5 min
Recursos
- ☒ Clase completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.
Iniciar
Ejercicio de codificación 31: Práctica Sub-Strings 1
- ☒ Clase completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.
Iniciar
Ejercicio de codificación 32: Práctica Sub-Strings 2
- ☒ Clase completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.
Iniciar
Ejercicio de codificación 33: Práctica Sub-Strings 3
- ☒ Clase completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.
Reproducir
29. Métodos de String
11 min
Recursos
- ☒ Clase completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.
Iniciar
Ejercicio de codificación 34: Práctica Métodos de String 1
- ☒ Clase completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.
Iniciar
Ejercicio de codificación 35: Práctica Métodos de String 2
- ☒ Clase completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.
Iniciar
Ejercicio de codificación 36: Práctica Métodos de String 3
- ☒ Clase completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.
Reproducir
30. Propiedades de String

9 min

Recursos

- ☒ Clase completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.

Iniciar

Ejercicio de codificación 37: Práctica Propiedades de Strings 1

- ☒ Clase completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.

Iniciar

Ejercicio de codificación 38: Práctica Propiedades de Strings 2

- ☒ Clase completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.

Iniciar

Ejercicio de codificación 39: Práctica Propiedades de Strings 3

- ☒ Clase completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.

Reproducir

31. Listas

14 min

Recursos

- ☒ Clase completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.

Iniciar

Ejercicio de codificación 40: Práctica Listas 1

- ☒ Clase completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.

Iniciar

Ejercicio de codificación 41: Práctica Listas 2

- ☒ Clase completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.

Iniciar

Ejercicio de codificación 42: Práctica Listas 3

- ☒ Clase completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.

Reproducir

32. Dicionarios

15 min

Recursos

- ☒ Clase completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.

Iniciar

Ejercicio de codificación 43: Práctica Diccionarios 1

- ☒ Clase completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.

Iniciar

Ejercicio de codificación 44: Práctica Diccionarios 2

- ☒ Clase completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.

Iniciar

Ejercicio de codificación 45: Práctica Diccionarios 3

- ☒ Clase completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.

Reproducir

33. Tuples

10 min

Recursos

- ☐ Clase completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.

Iniciar

Ejercicio de codificación 46: Práctica Tuples 1

- ☐ Clase completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.

Iniciar

Ejercicio de codificación 47: Práctica Tuples 2

- ☐ Clase completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.

Iniciar

Ejercicio de codificación 48: Práctica Tuples 3

- ☐ Clase completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.

Reproducir

34. Sets

13 min

Recursos

- ☐ Clase completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.

Iniciar

Ejercicio de codificación 49: Práctica Sets 1

- ☐ Clase completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.

Iniciar

Ejercicio de codificación 50: Práctica Sets 2

- ☐ Clase completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.
Iniciar
Ejercicio de codificación 51: Práctica Sets 3
- ☐ Clase no completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.
Reproducir
35. Booleanos
8 min
Recursos
- ☐ Clase no completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.
Iniciar
Ejercicio de codificación 52: Práctica Booleanos 1
- ☐ Clase no completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.
Iniciar
Ejercicio de codificación 53: Práctica Booleanos 2
- ☐ Clase no completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.
Iniciar
Ejercicio de codificación 54: Práctica Booleanos 3
- ☐ Clase no completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.
Iniciar
Cuestionario 3: Repasemos el Día 3
- ☐ Clase no completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.
Iniciar
36. Soluciones a las Prácticas del Día 3
2 min
- ☐ Clase no completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.
Reproducir
37. Proyecto del Día 3
4 min
Recursos
- ☐ Clase no completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.
Reproducir
38. Solución al Proyecto del Día 3

19 min

Recursos

- ☐ Clase no completada. No se puede cambiar el progreso para este elemento.

Reproducir

39. ResuMate Día 3

5 min

Sección 4: DÍA 4 - PROGRAMA EL JUEGO 'ADIVINA EL NÚMERO'

0 / 52 | 2 h 15 minSe han completado 0 clases de 522 h 15 min

Sección 5: DÍA 5 - PROGRAMA EL JUEGO 'EL AHORCADO'

0 / 40 | 2 h 29 minSe han completado 0 clases de 402 h 29 min

Sección 6: DÍA 6 - PROGRAMA UN RECETARIO

0 / 32 | 2 h 18 minSe han completado 0 clases de 322 h 18 min

Sección 7: DÍA 7 - PROGRAMA UNA CUENTA BANCARIA

0 / 40 | 1 h 51 minSe han completado 0 clases de 401 h 51 min

Sección 8: DÍA 8 - PROGRAMA UNA CONSOLA DE TURNOS

0 / 24 | 1 h 50 minSe han completado 0 clases de 241 h 50 min

Sección 9: DÍA 9 - PROGRAMA UN BUSCADOR DE NÚMEROS DE SERIE

0 / 28 | 1 h 50 minSe han completado 0 clases de 281 h 50 min

Sección 10: DÍA 10 - PROGRAMA EL JUEGO 'INVASIÓN ESPACIAL'

0 / 20 | 1 h 52 minSe han completado 0 clases de 201 h 52 min

Sección 11: DÍA 11 - PROGRAMA UN EXTRACTOR DE DATOS WEB

0 / 13 | 1 h 21 minSe han completado 0 clases de 131 h 21 min

Sección 12: DÍA 12 - PROGRAMA UN GESTOR DE RESTAURANTES

0 / 17 | 2 h 16 minSe han completado 0 clases de 172 h 16 min

Sección 13: DÍA 13 - PROGRAMA UN ASISTENTE DE VOZ

0 / 14 | 1 h 9 minSe han completado 0 clases de 141 h 9 min

Sección 14: DÍA 14 - PROGRAMA UN CONTROLADOR DE ASISTENCIA

0 / 13 | 1 h 19 minSe han completado 0 clases de 131 h 19 min

Sección 15: DÍA 15 - PROGRAMA UN MODELO DE MACHINE LEARNING

0 / 13 | 2 h 9 minSe han completado 0 clases de 132 h 9 min

Sección 16: DÍA 16 - PROGRAMA UNA APLICACIÓN WEB DE TAREAS PENDIENTES

0 / 26 | 3 h 37 minSe han completado 0 clases de 263 h 37 min

Sección 17: ¿OTRO DÍA MÁS?

0 / 3 | 3 minSe han completado 0 clases de 33 min

Descripción general

Preguntas y respuestasPreguntas y respuestas

Notas

Anuncios

Valoraciones

Herramientas de aprendizaje

alerta informativa

Programa un tiempo de aprendizaje

Aprender un poco cada día marca la diferencia. Hay estudios que muestran que los estudiantes que hacen del aprendizaje un hábito tienen una mayor probabilidad de alcanzar sus objetivos. Reserva tiempo para aprender y recibe recordatorios con la herramienta de planificación del aprendizaje.

EmpezarDescartar

Acerca de este curso

Desde 0. Cada día un proyecto REAL. 160 ejercicios de código. Machine Learning, Data Science, Django, IGU, Juegos y más!

Por cifras

Nivel de habilidad: Todos los niveles

Estudiantes: 30225

Idiomas: Español

Subtítulos: Sí

clases: 244

Vídeo: 30,5 horas en total

Certificados

Consigue el certificado de Udemy al completar todo el curso

Certificado de Udemy

Características

Disponible en [iOS](#) y [Android](#)

Ejercicios de codificación

Descripción

Aprende TODO PYTHON en 16 días.

Nuestro programa intensivo fue diseñado para que aprendas y practiques, en un calendario de 16 días de estudio:

- Cada día crearás un programa real y completo
- Cada concepto incluye un PDF descargable para tener todo a mano
- Cada video tiene una introducción teórica y una demostración práctica
- Cada lección viene con 3 ejercicios de código para que practiques lo aprendido
- Cada tema se cierra con un cuestionario para afianzar lo aprendido
- Cada jornada termina con un momento para reflexionar y celebrar lo aprendido

El programa se divide en 3 partes:

1. Desde el día 1 al día 6: Entrenamiento básico. Los conceptos fundamentales de Python para ser un programador robusto y con la base bien firme
2. Desde el día 7 al día 9: Fase avanzada. Ingresa a la Programación Orientada a Objetos (OOP), para crear programas ágiles, sólidos, económicos, repetibles, y fáciles de mantener.
3. Desde el día 10 en adelante: Evolucionas a Experto. Ya eres un programador avanzado de python, y ha llegado la hora de conocer sus principales aplicaciones en el mundo real. Profundizarás en áreas de desarrollo como:
 - Juegos
 - Interfaces Gráficas
 - Web Scraping
 - Inteligencia Artificial
 - Desarrollo Web
 - Data Science
 - Reconocimiento Facial
 - Machine Learning
 - y mucho (pero mucho) más.

¿Por qué puedo ayudarte?

Mi nombre es Federico Garay y soy instructor Best Seller, con las mejores calificaciones en Udemy. He ayudado a más de 180.000 personas a lograr aprendizajes que cambiaron sus vidas. Mis cursos de programación en JavaScript, C# y VBA y Pandas/Python llevaron a muchos estudiantes a lograr ese trabajo soñado o esa promoción tan merecida. Mira lo que dicen:

"Este programa es perfecto, las clases bien explicadas y el profesor transmite animo y muy profesional sobre todo, después de tomar el curso estoy bastante seguro para aprender mas y continuar mi camino en el mundo de la programación y los videojuegos." (Ares Xavier Aren)

"Hasta ahora me ha parecido un curso excelente, bastante detallado, pero no me sorprende ya que he tomado otro curso anteriormente con el profe Fede y la verdad aprendes porque aprendes, de los mejores profesores que he visto que realmente se interesa en que te quede claro el tema, en cuanto

vi que el profe impartía este tema no dude en comprarlo.." (Erika Raquel Gutiérrez Aguilar)

"Como un novato quería aprender a programar para poder tener un hobby mas, pero como lo explica este tipo, como lo enseña, como sabe lo que dice, me esta convenciendo de convertirlo en una profesión real" (Carlos David Villamarin Marrugo)

Por qué aprender PYTHON

Python es uno de los lenguajes más buscados del mundo. Por su sencillez, su ductilidad y su flexibilidad, se ha transformado en el lenguaje favorito. Sus instrucciones son lo más cercanas posible al lenguaje humano, lo cual hace que sea más fácil de aprender, y esto hace que sea ideal para personas que se están iniciando en el mundo de la programación.

Además de sencillo es poderoso: con unas pocas líneas de código puedes realizar tareas que en otros lenguajes de programación ocuparían cientos de líneas, y esto hace que aumente considerablemente tu productividad.

Por otro lado es uno de los lenguajes de programación más versátiles que existen, y puede ser usado en muchos campos diferentes. Es decir, permite programar desde videojuegos hasta sitios web y aplicaciones móviles.

Razones para NO tomar este curso

A mí no se me ocurren. Pero si quieres tomar el curso SIN RIESGOS, recuerda que cuentas con la garantía de Udemy de devolución del 100% del dinero dentro de los 30 días. No me preocupa, sé que vas a amar a Python Total.

Nos vemos en la lección #1

Fede

Lo que aprenderás

- Dominarás la programación profesional en Python
- Crearás programas sólidos, avanzados y útiles

- Trabajarás en programas del mundo real todos los días. Cada sección finaliza con un proyecto que podrás completar con lo aprendido en el día
- Aplicarás Python en aplicaciones como: Juegos, Inteligencia Artificial, Machine Learning, Data Science, Gestión Administrativa y mucho más
- Comprenderás la Programación Orientada a Objetos (OOP)
- Aprenderás con claridad los temas más complejos

¿Hay requisitos para realizar el curso?

- Acceso a un ordenador con conexión a internet
- Deseo de crecimiento rápido y ganas de aprender con alegría

¿Para quién es este curso?

- Principiantes que no saben nada de programación
- Iniciados que desean llevar sus habilidades al máximo
- Usuarios avanzados de Python que quieren aplicarlo en áreas específicas de desarrollo
- Programadores de otros lenguajes que quieren incluir a Python en su CV
- Emprendedores que quieren crear sus propias aplicaciones para sus negocios
- Soñadores que quieren dar un giro a sus vidas y dijeron: "voy a ser programador, ¿por donde comienzo?"

Instructor

Federico Garay

Instructor Best-Seller. Apasionado por enseñar. Padre Feliz.

¿Por qué tengo **más de 190k estudiantes** y mi calificación global no baja de **4.7 estrellas**?

En primer lugar, porque me lo tomo muy en serio, pero sin dejar de divertirme. Aunque tal vez también porque soy un apasionado por aprender y por compartir lo aprendido. Quizás por curioso, inquieto y por tener la necesidad de desarrollar nuevas habilidades para ampliar las herramientas que me vinculan con el mundo.

Soy como mis estudiantes: quiero ser mejor, cada día, un poquito.

Me he propuesto desarrollar cursos en Udemey (¡más de 40 ya!) para transmitir mi experiencia, conocer personas con ganas de ser mejores, y mejorar mi calidad de vida haciendo lo que me gusta. Más de 190k estudiantes se han unido a esta aventura.

Soy el fundador de Escuela Directa, una usina de contenido que promueve la **a educación ACCESIBLE para TODOS.**

Hasta los 42 años, mi profesión formal era la Psicología (con más de 20 años de experiencia clínica y especializado en Drogadependencias).

Mi profesión me ha llevado a trabajar mucho en docencia y en especial con jóvenes.

También soy Licenciado en Artes Plásticas, y me paso horas dibujando cómics, programando, o tomando fotos. He cantado en coros, he bailado en murgas, he militado en política, me apasiona la buena cocina, viajar mucho, participar en mi comunidad y tener mis sentidos siempre abiertos.

Y ya que estamos, soy Especialista en Excel (MO-200) certificado por Microsoft.

¿Soy todo eso? No lo sé. Mi profesión no me define. Soy lo que hago cada día, y cada día es un día nuevo.

Te invito a reinventarte conmigo.

Instructor

Escuela Directa

Aprende a tu ritmo, a tu tiempo, y en el lugar que elijas
En Escuela Directa creemos que el aprendizaje debe ser una experiencia satisfactoria, flexible y adecuada a las necesidades de cada persona en el mundo.

Brindamos herramientas de formación personal y profesional para que el estudiante pueda aprender a su tiempo, a su modo y allí donde se encuentre.

El mundo actual requiere personas que se preocupan constantemente por su desarrollo, pero que a su vez eligen disfrutar cada paso de la vida, incluido el aprendizaje.

Lecciones claras, recursos descargables, asistencia virtual y personalizada permanente, material actualizado... cada herramienta pensada en el derecho de aprender en un entorno de crecimiento óptimo.

Vive como si fuera el ultimo día. Estudia como si fueras a vivir para siempre.

Ver más

Las principales empresas eligen a [Udemy Business](#) para desarrollar sus habilidades profesionales más demandadas.

Español

- [Udemy Business](#)
- [Enseña en Udemy](#)
- [Consigue la aplicación](#)
- [¿Quiénes somos?](#)
- [Ponte en contacto con nosotros](#)
- [Empleo](#)
- [Blog](#)
- [Ayuda y asistencia](#)
- [Afiliado](#)
- [Inversores](#)
- [Condiciones](#)
- [Política de privacidad](#)
- Configuración de cookies
- [Mapa del sitio](#)
- [Declaración de accesibilidad](#)

© 2023 Udemy, Inc.

36. Soluciones a las Prácticas del Día 3

Soluciones a las Prácticas del Día 3

Soluciones a las Prácticas del Día 3

Antes de dar por finalizadas las prácticas del día de hoy y pasar al proyecto, te comparto las posibles soluciones para cada una de las prácticas que fueron propuestas el día de hoy, en caso de que hayas tenido alguna dificultad para terminirlas.

¡Ten en cuenta que estas soluciones no son únicas! Si has arribado por otro camino a un código que arroja un resultado correcto en PyCharm o tu editor de

código de preferencia, quiero que sepas que has hecho un buen trabajo (no siempre pueden contemplarse todos los casos a la hora de evaluar una tarea).

Práctica Método Index() 1

```
1. palabra = "ordenador"
2.
3. print(palabra[4])
```

Práctica Método Index() 2

```
1. frase = "En teoría, la teoría y la práctica son los mismos. En la
   práctica, no lo son."
2.
3. print(frase.index("práctica"))
```

Práctica Método Index() 3

```
1. frase = "En teoría, la teoría y la práctica son los mismos. En la
   práctica, no lo son."
2.
3. print(frase.rindex("práctica"))
```

Práctica Sub-Strings 1

```
1. frase = "Controlar la complejidad es la esencia de la programación"
2.
3. print(frase[:9])
```

Práctica Sub-Strings 2

```
1. frase = "Nunca confíes en un ordenador que no puedas lanzar por una
   ventana"
2.
3. print(frase[8::3])
```

Práctica Sub-Strings 3

```
1. frase = "Es genial trabajar con ordenadores. No discuten, lo recuerdan
   todo y no se beben tu cerveza"
2.
3. print(frase[::-1])
```

Práctica Métodos de String 1

```
1. frase = "Especialmente en las comunicaciones electrónicas, la escritura
   enteramente en mayúsculas equivale a gritar."
2.
3. print(frase.upper())
```

Práctica Métodos de String 2

```
1. lista_palabras = ["La","legibilidad","cuenta."]
2.
3. frase = " ".join(lista_palabras)
4.
5. print(frase)
```

Práctica Métodos de String 3

```
1. frase = "Si la implementación es difícil de explicar, puede que sea una
mala idea."
2.
3. print(frase.replace("difícil", "fácil").replace("mala","buena"))
```

Práctica Propiedades de Strings 1

```
1. palabra = "Repetición"
2.
3. print(palabra * 15)
```

Práctica Propiedades de Strings 2

```
1. haiku = '''
2. Tierra mojada
3. mis recuerdos de viaje,
4. entre las lluvias
5. '''
6.
7. print("agua" not in haiku)
```

Práctica Propiedades de Strings 3

```
1. palabra = "electroencefalografista"
2.
3. print(len(palabra))
```

Práctica Listas 1

```
1. mi_lista = ["uno", 2, 3.33, "four", True]
```

Práctica Listas 2

```
1. medios_transporte = ["avión", "auto", "barco", "bicicleta"]
2. medios_transporte.append("motocicleta")
```

Práctica Listas 3

```
1. frutas = ["manzana", "banana", "mango", "cereza", "sandía"]
2.
```

```
3. eliminado = frutas.pop(2)
```

Práctica Diccionarios 1

```
1. mi_dic = {"nombre":"Karen", "apellido":"Jurgens", "edad":35,  
            "ocupacion":"Periodista"}
```

Práctica Diccionarios 2

```
1. mi_dict =  
    {"valores_1":{"v1":3,"v2":6},"puntos":{"points1":9,"points2":[10,300,15]}}  
    }  
2. print(mi_dict["puntos"]["points2"][1])
```

Práctica Diccionarios 3

```
1. mi_dic = {"nombre":"Karen", "apellido":"Jurgens", "edad":35,  
            "ocupacion":"Periodista"}  
2.  
3. mi_dic["edad"] = 36  
4. mi_dic["ocupacion"] = "Editora"  
5. mi_dic["pais"] = "Colombia"
```

Práctica Tuples 1

```
1. mi_tupla = (1, 2, 3, 2, 3, 1, 3, 2, 3, 3, 3, 1, 3, 2, 2, 1, 3, 2)  
2.  
3. print(mi_tupla.count(2))
```

Práctica Tuples 2

```
1. mi_tupla = (1, 2, 3, 2, 3, 1, 3, 2)  
2.  
3. mi_lista = list(mi_tupla)
```

Práctica Tuples 3

```
1. mi_tupla = (1, 2, 3, 4)  
2.  
3. a, b, c, d = mi_tupla
```

Práctica Sets 1

```
1. mi_set_1 = {1, 2, "tres", "cuatro"}  
2. mi_set_2 = {"tres", 4, 5}  
3. mi_set_3 = mi_set_1.union(mi_set_2)
```

Práctica Sets 2

```
1. sorteo = {"Camila", "Margarita", "Axel", "Jorge", "Miguel", "Mónica"}
```

```
2. sorteo.pop()
```

Práctica Sets 3

```
1. sorteo = {"Camila", "Margarita", "Axel", "Jorge", "Miguel", "Mónica"}  
2. sorteo.add("Damián")
```

Práctica Booleanos 1

```
1. prueba = 1 == 2
```

Práctica Booleanos 2

```
1. print((17834/34)>87*56)
```

Práctica Booleanos 3

```
1. print(25**0.5==5)
```

Recuerda que si tienes alguna duda que aún no quede resuelta, tienes a tu disposición el espacio de Preguntas y Respuestas.

Te veo en el proyecto!