



Trabajo Práctico IV

Interacción con el usuario

Para crear programas interactivos con Python, haremos uso de la función built-in `input()`:

- `input()` detiene la ejecución del script, esperando a que el usuario ingrese caracteres por teclado, hasta que presione la tecla ENTER.
- Los caracteres leídos desde teclado son el valor de retorno de la función `input()`.
- Opcionalmente, podemos enviarle un mensaje como parámetro, para aclararle al usuario que estamos esperando que ingrese algo. Por ejemplo: `input("Ingrese su nombre: ")`.
- `input()` siempre interpreta los datos ingresados por teclado como un **string**; si necesitamos interpretar esos datos como un número entero (por ejemplo, para leer una edad desde teclado), o un número flotante (por ejemplo, para leer un monto de dinero con centavos), será necesario convertir el dato con la función built-in correspondiente (`int(...)` para enteros, `float(...)` para flotantes, etc.). El uso de estas funciones built-in es similar al `str(...)` de los TPs anteriores.

Para este TP asumiremos que el usuario siempre ingresa un dato válido cuando le pedimos hacerlo por teclado. En futuras clases veremos que en un contexto real, siempre deberemos validar la entrada del usuario.

1. Cree un script que, al ejecutarlo, le solicite al usuario ingresar su nombre de pila, luego lo salude y calcule la cantidad de letras del nombre, mostrando el mensaje "Hola, [NOMBRE], tu nombre tiene [N] letras."
2. Cree un script que lea dos números enteros por teclado, y luego muestre en pantalla el resultado de la suma entre ellos.
3. Cree un script que muestre en pantalla el perímetro de un rectángulo, leyendo su base y altura desde teclado.
$$\text{perímetro} = 2 * (\text{base} + \text{altura})$$
4. Cree un script que le solicite a un alumno ingresar su apellido, la nota del primer parcial, y la nota del segundo parcial. Finalmente, se debe mostrar un reporte con la siguiente información:

```
Alumno [APELLIDO]:
- Primer parcial: [NOTA1].
- Segundo parcial: [NOTA2].
- Promedio: [PROMEDIO].
```

5. Cree un script que lea dos números de teclado (una *base* y un *exponente*) y luego muestre en pantalla el resultado de elevar el número *base* a la potencia *exponente*.