



Nombre del Módulo	FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN EN PYTHON
Experiencia de Aprendizaje	Trabajo Práctico Módulo 3
Tipo	Práctica en parejas
Tiempo Estimado	2 días

Aprendizajes
Estructurar contenido con código básico en Python.
Construir un programa básico para resolver un problema utilizando Python.
Uso de diferentes tipos de datos, condicionales, bucles y funciones en Python.

Competencias
Capacidad para visualizar y obtener soporte en la web.
Dominio de lenguajes de programación Python.
Capacidad para analizar y resolver problemas.
Capacidad de organización dentro de su trabajo.
Habilidad para el trabajo en equipo.

**Objetivo:** Lograr las competencias necesarias para resolver un problema planteado ocupando el lenguaje de programación Python.

### **Instrucciones:**

#### **Ejercicio 1:**

Al ingresar un numero par cualquiera que sea del 2 al 100, este imprima en pantalla todos los números pares siguientes, y si ingreso un número impar cualquiera sea del 1 al 99 se imprima en pantalla todos los números impares siguientes hasta el 99.



Si ingreso el 0 o un número menor y si ingreso un número mayor al 100, el programa debe enviar un mensaje de que no es posible realizarlo y volver a preguntar por el ingreso del número.

Ejemplos:

Numero ingresado: 80

Resultado: usted ha ingresado un numero par y los números pares siguientes son: Resultado:

82 84 86 88 90 92 94 96 98 100

Numero ingresado: 81

Resultado: usted ha ingresado un número impar y los números impares siguientes son:

Resultado: 83 85 87 89 91 93 95 97 99

### **Ejercicio 2:**

Realizar un programa que lea por teclado las 5 notas obtenidas por un alumno (comprendidas entre 0 y 10). A continuación, debe mostrar todas las notas, la nota media, la nota más alta que ha sacado y la menor.

### **Ejercicio 3:**

Crea un programa que pida un número al usuario un número de mes (por ejemplo, el 4) y diga cuántos días tiene (por ejemplo, 30) y el nombre del mes. Debes usar listas. Para simplificarlo vamos a suponer que febrero tiene 28 días.

### **Entregables**

1.- Código fuente del proyecto (.zip).