

**Ejercicio 1:** Crear un programa que imprima el mensaje “hello world!” por pantalla.

**Ejercicio 2:** Crear un programa que almacene el mensaje “hello world!” en una variable y luego lo imprima por pantalla.

**Ejercicio 3:** Crear un programa que pida al usuario nombre y edad e imprima dichos datos en renglones distintos.

**Ejercicio 4:** Crear un programa que pregunte el nombre del usuario y un número entero e imprima por pantalla en líneas distintas el nombre del usuario tantas veces como el número introducido.

**Ejercicio 5:** Crear un programa que pregunte el nombre del usuario y después de que el usuario lo introduzca muestre por pantalla <NOMBRE> tiene <n> letras.

**Ejercicio 6:** Crear un programa que realice la siguiente operación aritmética  $[(3+2)/2*5]^2$ . Mostrar el resultado por pantalla.

**Ejercicio 7:** Crear un programa que pida al usuario dos números enteros y muestre por pantalla la división de <n> en <m> da un cociente <c> y un resto <r> donde <n> y <m> son los números introducidos por el usuario, y <c> y <r> son el cociente y el resto de la división entera respectivamente.

**Ejercicio 8:** Crear un programa que pregunte al usuario una cantidad a invertir, el interés anual y el número de años, y muestre por pantalla el capital obtenido en la inversión.

**Ejercicio 9:** Una juguetería tiene mucho éxito en dos de sus productos: payasos y muñecas. Suele hacer venta por correo y la empresa de logística *les cobra por el peso* de cada paquete así que deben calcular el peso de los payasos y muñecas que saldrán en cada paquete a demanda. Cada payaso pesa 112 g y cada muñeca 75 g. Crear un programa que lea el número de payasos y muñecas vendidos en el último pedido y calcule el peso total del paquete que será enviado. Mostrar el resultado por pantalla.

**Ejercicio 10:** Crear un programa que pida al usuario su edad y muestre por pantalla si es mayor de edad o no, siendo 18 años la mayoría de edad.

**Ejercicio 11:** Crear un programa que almacene la cadena de caracteres *contraseña* en una variable, pregunte al usuario por la contraseña e imprima por pantalla si la contraseña introducida por el usuario coincide con la guardada en la variable.

**Ejercicio 12:** Crear un programa que pida al usuario dos números y muestre por pantalla su división. Si el divisor es cero, el programa debe devolver un mensaje indicando que no se puede dividir por 0.

**Ejercicio 13:** Crear un programa que pida al usuario un número entero y muestre por pantalla si es par o impar.

**Ejercicio 14:** En una determinada empresa, sus empleados son evaluados al final de cada año. Los puntos que pueden obtener en la evaluación comienzan en 0.0 y pueden ir aumentando, traduciéndose en mejores beneficios. Los puntos que pueden conseguir los empleados pueden ser 0.0, 0.4, 0.6 o más, pero no valores intermedios entre las cifras mencionadas. A continuación se muestra una tabla con los niveles correspondientes a cada puntuación. La cantidad de dinero conseguida en cada nivel es de 100000 multiplicada por la puntuación del nivel.

#### **Nivel Puntuación**

Inaceptable 0.0

Aceptable 0.4

Meritorio 0.6 o más

Crear un programa que lea la puntuación del usuario e indique su nivel de rendimiento, así como la cantidad de dinero que recibirá el usuario.

**Ejercicio 15:** Crear un programa para una empresa que tiene salas de juegos para todas las edades y quiere calcular de forma automática el precio que debe cobrar a sus clientes por entrar. El programa debe preguntar al usuario la edad del cliente y mostrar el precio de la entrada. Si el cliente es menor de 4 años puede entrar gratis, si tiene entre 4 y 18 años debe pagar 500 y si es mayor de 18 años, 1000.

**Ejercicio 16:** Crear un programa que pregunte al usuario su edad y muestre por pantalla todos los años que ha cumplido (desde 1 hasta su edad).

**Ejercicio 17:** Crear un programa que muestre por pantalla la tabla de multiplicar del 1 al 10.

**Ejercicio 18:** Crear un programa que pida al usuario una palabra y luego muestre por pantalla una a una las letras de la palabra introducida empezando por la última.

**Ejercicio 19:** Crear un programa en el que se pregunte al usuario por una frase y una letra, y muestre por pantalla el número de veces que aparece la letra en la frase.

**Ejercicio 20:** Crear un programa que muestre el eco de todo lo que el usuario introduzca hasta que el usuario escriba “salir” que terminará.

**Ejercicio 21:** Crear un programa que almacene las asignaturas de un curso (por ejemplo Matemáticas, Física, Química, Historia y Lengua) en una lista y muestre por pantalla el mensaje “Yo estudio <asignatura>”, donde <asignatura> es cada una de las asignaturas de la lista.

**Ejercicio 22:** Crear un programa que guarde en un diccionario los precios de las frutas de la tabla, pregunte al usuario por una fruta, un número de kilos y muestre por pantalla el precio de ese número de kilos de fruta. Si la fruta no está en el diccionario debe mostrar un mensaje informando de ello.

### **Fruta**

Banana: 80

Manzana:100

Pera: 120

Naranja: 150

**Ejercicio 24:** Crear un programa que almacene el diccionario con los créditos de las asignaturas de un curso {'Matemáticas': 6, 'Física': 4, 'Química': 5} y después muestre por pantalla los créditos de cada asignatura en el formato <asignatura> tiene <créditos> créditos, donde <asignatura> es cada una de las asignaturas del curso, y <créditos> son sus créditos. Al final debe mostrar también el número total de créditos del curso.