

Python / Guía 10

# Ejercicios

## Más funcionalidades en Python



## Ejercicios de aprendizaje

1. Generadores. Crea 3 funciones: main, unir\_números y generador\_números. Estas dos últimas serán funciones generadoras.

El programa debe generar números aleatorios (generador\_números) y crear cadenas de 5 dígitos aleatorios (unir\_números), y mostrarlos por pantalla de forma infinita, **hasta que presiones control + C**. Debes llamar a unir\_números desde main, y a generador\_números desde unir\_números, ambas son funciones generadoras.

2. A partir del ejercicio hecho en la guía anterior, Programación Orientada a Objetos II, sobre la librería y el café:

Crea 2 archivos en formato JSON que guarden y vayan actualizando los datos registrados de los **libros** y de las **bebidas**. Servirán como una base de datos que permitirá crear, modificar o eliminar registros. Agrega un campo más que registre la fecha del alta de cada libro o bebida.

Crea un tercer archivo JSON que registre a los clientes, agregando la fecha de alta (tipo datetime)

Crea un cuarto archivo JSON que lleve un historial de **préstamos**, agregando la fecha y hora del préstamo y fecha y hora de devolución de cada cliente.

Crea un quinto archivo que lleve un historial de **ventas** de bebidas, agregando la fecha y hora del préstamo y fecha y hora de devolución de cada cliente.

Crea un decorador (de clase o de función) que permita solamente al "administrador" registrar altas de libros nuevos cuando el administrador del negocio quiera adquirir nuevos libros. Puede ingresar una contraseña.

Utiliza el formato de fecha y hora según tu "localidad".

Agrega todas las funcionalidades que creas, para tener una aplicación funcional y estable, con pruebas unitarias incluidas para cada función y clase.