## Pruébalo tú mismo

10-11. Número favorito: Escribe un programa que pregunte por el número favorito del usuario. Utiliza json.dumps() para almacenar este número en un archivo. Escribe otro programa que lea este valor e imprima el mensaje "¡Sé cuál es tu número favorito! Es \_\_\_\_\_".

10-12. Número Favorito Recordado: Combina los dos programas que escribiste en el Ejercicio 10-11 en un solo archivo. Si el número ya está almacenado, informa del número favorito al usuario. Si no, pregunta al usuario por su número favorito y guárdalo en un archivo. Ejecuta el programa dos veces para comprobar que funciona.

10-13. Diccionario del usuario: El ejemplo de *remember\_me.py* sólo almacena un dato, el nombre de usuario. Amplía este ejemplo pidiendo dos datos más sobre el usuario, y almacena toda la información que recopiles en un diccionario. Escribe este diccionario en un archivo utilizando json.dumps(), y vuelve a leerlo utilizando json.loads(). Imprime un resumen que muestre exactamente lo que tu programa recuerda sobre el usuario.

10-14. Verificar usuario: El listado final de *remember\_me.py* asume que el usuario ya ha introducido su nombre de usuario o que el programa se está ejecutando por primera vez. Deberíamos modificarlo en caso de que el usuario actual no sea la persona que utilizó el programa por última vez.

Antes de imprimir un mensaje de bienvenida en greet\_user(), pregunta al usuario si éste es el nombre de usuario correcto. Si no lo es, llama a get\_new\_username() para obtener el nombre de usuario correcto.

[anterior](c10_35.html)[Subtema 36 de 37: (Ver todo)](c10.html)[siguiente](c10_37.html)