**Bienvenido a Fundamentos de Programación en Python - Parte 1**

**Módulo 1**

Introducción a Python y a la programación.

**Módulo 2**

Tipos de datos, variables, operaciones básicas de entrada y salida, operadores básicos.

**Módulo 3**

Valores booleanos, ejecución condicional, bucles, listas y procesamiento de listas, operaciones lógicas y bit a bit.

**Módulo 4**

Funciones, tuplas, diccionarios y procesamiento de datos.

**Fundamentos de Programación en Python: Módulo 3**

**En este módulo, aprenderás sobre:**

* Valores booleanos.
* Instrucciones if-elif-else.
* Bucles while y for.
* Control de flujo.
* Operaciones lógicas y bit a bit.
* Listas y arreglos.

**Preguntas y respuestas**

Un programador escribe un programa **y el programa hace preguntas**.

Una computadora ejecuta el programa y **proporciona las respuestas**. El programa debe ser capaz de **reaccionar de acuerdo con las respuestas recibidas**.

Afortunadamente, las computadoras solo conocen dos tipos de respuestas:

* Si, es cierto.
* No, esto es falso.

Nunca obtendrás una respuesta como *Déjame pensar ..., no lo sé*, o *probablemente sí, pero no lo sé con seguridad*.

**Para hacer preguntas, Python utiliza un conjunto de operadores muy especiales**. Revisemos uno tras otro, ilustrando sus efectos en algunos ejemplos simples.

**Comparación: operador de igualdad**

Pregunta: ¿**Son dos valores iguales**?

Para hacer esta pregunta, se utiliza el == Operador (igual igual).

No olvides esta importante distinción:

* = es un operador de asignación, por ejemplo, a = b asigna a la variable a el valor de b.
* == es una pregunta ¿Son estos valores iguales?; a == b **compara** a y b.

Es un **operador binario con enlazado a la izquierda**. Necesita dos argumentos y **verifica si son iguales**.

**Ejercicios**

Ahora vamos a hacer algunas preguntas. Intenta adivinar las respuestas.

**Pregunta #1**: ¿Cuál es el resultado de la siguiente comparación?

2 == 2

True (verdadero) - por supuesto, 2 es igual a 2. Python responderá True (Recuerda este par de literales predefinidos, True y False - También son palabras clave de Python).

**Pregunta # 2**: ¿Cuál es el resultado de la siguiente comparación?

2 == 2.

Esta pregunta no es tan fácil como la primera. Por suerte, Python es capaz de convertir el valor entero en su equivalente real, y en consecuencia, la respuesta es True

**Pregunta # 3**: ¿Cuál es el resultado de la siguiente comparación?

1 == 2

Esto debería ser fácil. La respuesta será (o mejor dicho, siempre es) False.

**Igualdad: El operador igual a (==)**

El operador == (igual a) compara los valores de dos operandos. Si son iguales, el resultado de la comparación es True. Si no son iguales, el resultado de la comparación es False.

Observa la comparación de igualdad a continuación: ¿Cuál es el resultado de esta operación?

var == 0

Ten en cuenta que no podemos encontrar la respuesta si no sabemos qué valor está almacenado actualmente en la variable (var).

Si la variable se ha cambiado muchas veces durante la ejecución del programa, o si se ingresa su valor inicial desde la consola, Python solo puede responder a esta pregunta en el tiempo de ejecución del programa.

Ahora imagina a un programador que sufre de insomnio, y tiene que contar las ovejas negras y blancas por separado siempre y cuando haya exactamente el doble de ovejas negras que de las blancas.

La pregunta será la siguiente:

ovejasNegras == 2 \* ovejasBlancas

Debido a la baja prioridad del operador == ,la pregunta será tratada como la siguiente:

ovejasNegras == (2 \* ovejaBlancas)

Entonces, vamos a practicar la comprensión del operador == - ¿Puedes adivinar la salida del código a continuación?

var = 0 # asignando 0 a var

print(var == 0)

var = 1 # asignando 1 a var

print(var == 0)

Ejecuta el código y comprueba si tenías razón.

**Desigualdad: el operador no es igual a (!=)**

El operador != (no es igual a) también compara los valores de dos operandos. Aquí está la diferencia: si son iguales, el resultado de la comparación es False. Si no son iguales, el resultado de la comparación es True.

Ahora echa un vistazo a la comparación de desigualdad a continuación: ¿Puedes adivinar el resultado de esta operación?

var = 0 # asignando 0 a var

print(var != 0)

var = 1 # asignando 1 a var

print(var != 0)

Ejecuta el código y comprueba si tenías razón.

**Operadores de Comparación: Mayor que**

También se puede hacer una pregunta de comparación usando el operador > (mayor que).

Si deseas saber si hay más ovejas negras que blancas, puedes escribirlo de la siguiente manera:

ovejasNegras > ovejasBlancas # mayor que.

True lo confirma; False lo niega.

**Operadores de Comparación: Mayor o igual que**

El operador mayor que tiene otra variante especial, una variante **no estricta**, pero se denota de manera diferente que la notación aritmética clásica: >= (mayor o igual que).

Hay dos signos subsecuentes, no uno.

Ambos operadores (estrictos y no estrictos), así como los otros dos que se analizan en la siguiente sección, **son operadores binarios con enlace en el lado izquierdo**, y su **prioridad es mayor que la mostrada por** == y !=.

Si queremos saber si tenemos que usar un gorro o no, nos hacemos la siguiente pregunta:

centigradosAfuera ≥ 0.0 # mayor o igual a.

**Operadores de Comparación: Menor o igual que**

Como probablemente ya hayas adivinado, los operadores utilizados en este caso son: El operador < (menor que) y su hermano no estricto: <= (menor o igual que).

Mira este ejemplo simple:

velocidadMph < 85 # menor que.

velocidadMph ≤ 85 # menor o igual que.

Vamos a comprobar si existe un riesgo de ser multados (la primera pregunta es estricta, la segunda no).

**Aprovechando las respuestas**

¿Qué puedes hacer con la respuesta (es decir, el resultado de una operación de comparación) que se obtiene de la computadora?

Hay al menos dos posibilidades: primero, puedes memorizarlo (**almacenarlo en una variable**) y utilizarlo más tarde. ¿Cómo haces eso? Bueno, utilizarías una variable arbitraria como esta:

respuesta = numerodeLeones >= numerodeLeonas

El contenido de la variable te dirá la respuesta a la pregunta.

La segunda posibilidad es más conveniente y mucho más común: puedes utilizar la respuesta que obtengas para **tomar una decisión sobre el futuro del programa**.

Necesitas una instrucción especial para este propósito, y la discutiremos muy pronto.

Ahora necesitamos actualizar nuestra **tabla de prioridades**, y poner todos los nuevos operadores en ella. Ahora se ve como a continuación:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Prioridad | Operador |  |
| 1 | +, - | unario |
| 2 | \*\* |  |
| 3 | \*, /, % |  |
| 4 | +, - | binario |
| 5 | <, <=, >, >= |  |
| 6 | ==, != |  |

**LABORATORIO**

**Tiempo Estimado**

5 minutos

**Nivel de dificultad**

Muy Fácil

**Objetivos**

* Familiarizarse con la función input().
* Familiarizarse con los operadores de comparación en Python.

**Escenario**

Usando uno de los operadores de comparación en Python, escribe un programa simple de dos líneas que tome el parámetro n como entrada, que es un entero, e imprime False si n es menor que 100, y True si n es mayor o igual que 100.

No debes crear ningún bloque if (hablaremos de ellos muy pronto). Prueba tu código usando los datos que te proporcionamos.

Datos de prueba

Ejemplo de entrada: 55

Resultado esperado: False

Ejemplo de entrada: 99

Resultado esperado: False

Ejemplo de entrada: 100

Resultado esperado: True

Ejemplo de entrada: 101

Resultado esperado: True

Ejemplo de entrada: -5

Resultado esperado: False

Ejemplo de entrada: +123

Resultado esperado: True

Respuesta:

n = int(input('Ingresa un número entero: '))

print(n >= 100)

**Condiciones y ejecución condicional**

Ya sabes como hacer preguntas a Python, pero aún no sabes como hacer un uso razonable de las respuestas. Se debe tener un mecanismo que le permita hacer algo **si se cumple una condición, y no hacerlo si no se cumple**.

Es como en la vida real: haces ciertas cosas o no cuando se cumple una condición específica, por ejemplo, sales a caminar si el clima es bueno, o te quedas en casa si está húmedo y frío.

Para tomar tales decisiones, Python ofrece una instrucción especial. Debido a su naturaleza y su aplicación, se denomina **instrucción condicional** (o declaración condicional).

Existen varias variantes de la misma. Comenzaremos con la más simple, aumentando la dificultad lentamente.

La primera forma de una declaración condicional, que puede ver a continuación, está escrita de manera muy informal pero figurada:

if cierto\_o\_no:

hacer\_esto\_si\_cierto

Esta declaración condicional consta de los siguientes elementos, estrictamente necesarios en este orden:

* La palabra clave if.
* Uno o más espacios en blanco.
* Una expresión (una pregunta o una respuesta) cuyo valor se interpretar únicamente en términos de True (cuando su valor no sea cero) y False (cuando sea igual a cero).
* Unos **dos puntos** seguido de una nueva línea.
* Una instrucción **con sangría** o un conjunto de instrucciones (se requiere absolutamente al menos una instrucción); la **sangría** se puede lograr de dos maneras: insertando un número particular de espacios (la recomendación es usar **cuatro espacios de sangría**), o usando el tabulador; nota: si hay más de una instrucción en la parte con sangría, la sangría debe ser la misma en todas las líneas; aunque puede parecer lo mismo si se mezclan tabuladores con espacios, es importante que todas las sangrías **sean exactamente iguales** Python 3 **no permite mezclar espacios y tabuladores** para la sangría.

¿Cómo funciona esta declaración?

* Si la expresión cierto\_o\_no **representa la verdad** (es decir, su valor no es igual a cero), **la(s) declaración(es) con sangría se ejecutará.**
* Si la expresión cierto\_o\_no **no representa la verdad** (es decir, su valor es igual a cero), **las declaraciones con sangría se omitirán**, y la siguiente instrucción ejecutada será la siguiente al nivel de la sangría original.

En la vida real, a menudo expresamos un deseo:

*if el clima es bueno, saldremos a caminar*

*después, almorzaremos*

Como puedes ver, almorzar no es una actividad condicional y no depende del clima.

Sabiendo que condiciones influyen en nuestro comportamiento y asumiendo que tenemos las funciones sin parámetros irACaminar() y almorzar(), podemos escribir el siguiente fragmento de código:

if ClimaEsBueno:

irAcaminar()

almorzar()

**Ejecución condicional: La declaración if**

Si un determinado desarrollador de Python sin dormir se queda dormido cuando cuenta 120 ovejas, y el procedimiento de inducción del sueño se puede implementar como una función especial llamada dormirSoñar(), todo el código toma la siguiente forma:

if contadordeOvejas >= 120: #evalúa una expresión de prueba.

dormirSoñar() #se ejecuta si la expresión de prueba es Verdadera.

Puedes leerlo como sigue: si contadorOvejas es mayor o igual que 120, entonces duerme y sueña (es decir, ejecuta la función duermeSueña.)

Hemos dicho que las **declaraciones condicionales deben tener sangría**. Esto crea una estructura muy legible, demostrando claramente todas las rutas de ejecución posibles en el código.

Echa un vistazo al siguiente código:

if contadorOvejas >= 120:

hacerCama()

tomarDucha()

dormirSoñar()

alimentarPerros()

Como puedes ver, tender la cama, tomar una ducha y dormir y soñar se ejecutan **condicionalmente**, cuando contadorOvejas alcanza el límite deseado.

Alimentar a los perros, sin embargo, **siempre se hace** (es decir, la función alimentarPerros no tiene sangría y no pertenece al bloque if, lo que significa que siempre se ejecuta).

Ahora vamos a discutir otra variante de la declaración condicional, que también permite realizar una acción adicional cuando no se cumple la condición.

**Ejecución condicional: la declaración if-else**

Comenzamos con una frase simple que decía: Si el clima es bueno, saldremos a caminar.

Nota: no hay una palabra sobre lo que suceder· si el clima es malo. Solo sabemos que no saldremos al aire libre, pero no sabemos que podríamos hacer. Es posible que también queramos planificar algo en caso de mal tiempo.

Podemos decir, por ejemplo: Si el clima es bueno, saldremos a caminar, de lo contrario, iremos al cine.

Ahora sabemos lo que haremos **si se cumplen las condiciones**, y sabemos lo que haremos **si no todo sale como queremos**. En otras palabras, tenemos un "Plan B".

Python nos permite expresar dichos planes alternativos. Esto se hace con una segunda forma, ligeramente más compleja, de la declaración condicional, la declaración if-else :

if condición\_true\_or\_false:

ejecuta\_si\_condición\_true

else:

ejecuta\_si\_condición\_false

Por lo tanto, hay una nueva palabra: else - esta es una **palabra reservada**.

La parte del código que comienza con else dice que hacer si no se cumple la condición especificada por el if (observa los **dos puntos** después de la palabra).

La ejecución de if-else es la siguiente:

* Si la condición se evalúa como **Verdadero** (su valor no es igual a cero), la instrucción ejecuta\_si\_condición\_true se ejecuta, y la declaración condicional llega a su fin.
* Si la condición se evalúa como **Falso** (es igual a cero), la instrucción ejecuta\_si\_condición\_false se ejecuta, y la declaración condicional llega a su fin.

**La declaración if-else: más de ejecución condicional**

Al utilizar esta forma de declaración condicional, podemos describir nuestros planes de la siguiente manera:

if climaEsBueno:

irACaminar()

else:

irAlCine()

almorzar()

Si el clima es bueno, saldremos a caminar. De lo contrario, iremos al cine. No importa si el clima es bueno o malo, almorzaremos después (después de la caminata o después de ir al cine).

Todo lo que hemos dicho sobre la sangría funciona de la misma manera dentro de **la rama else :**

if climaEsBueno:

irACaminar()

Diviertirse()

else:

irAlCine()

disfrutaLaPelicula()

almorzar()

**Declaraciones if-else anidadas**

Ahora, analicemos dos casos especiales de la declaración condicional.

Primero, considera el caso donde la instrucción **colocada después del** if **es otro** if.

Lee lo que hemos planeado para este domingo. Si hay buen clima, saldremos a caminar. Si encontramos un buen restaurante, almorzaremos allí. De lo contrario, vamos a comer un sandwich. Si hay mal clima, iremos al cine. Si no hay boletos, iremos de compras al centro comercial más cercano.

Escribamos lo mismo en Python. Considera cuidadosamente el código aquí:

if climaEsBueno:

if encontramosBuenRestaurante:

almorzar()

else:

comerSandwich()

else:

if hayBoletosDisponibles:

irAlCine()

else:

irDeCompras()

Aquí hay dos puntos importantes:

* Este uso de la declaración if se conoce como **anidamiento**; recuerda que cada else se refiere al if que se encuentra **en el mismo nivel de sangría**; se necesita saber esto para determinar cómo se relacionan los ifs y los elses.
* Considera como la sangría **mejora la legibilidad** y hace que el código sea más fácil de entender y rastrear.

**La declaración elif**

El segundo caso especial presenta otra nueva palabra clave de Python: **elif**. Como probablemente sospechas, es una forma más corta de **else-if**.

elif se usa para **verificar más de una condición**, y para **detener** cuando se encuentra la primera declaración verdadera.

Nuestro siguiente ejemplo se parece a la anidación, pero las similitudes son muy leves. Nuevamente, cambiaremos nuestros planes y los expresaremos de la siguiente manera: si hay buen clima, saldremos a caminar, de lo contrario, si obtenemos entradas, iremos al cine, de lo contrario, si hay mesas libres en el restaurante, vamos a almorzar; si todo falla, regresaremos a casa y jugaremos ajedrez.

¿Has notado cuantas veces hemos usado la palabra de lo contrario? Esta es la etapa en la que la palabra clave elif desempeña su función.

Escribamos el mismo escenario usando Python:

if climaBueno:

iraCaminar()

elif hayBoletosDisponibles:

IralCine()

elif mesasLibres:

almorzar()

else:

jugarAjedrezEnCasa()

La forma de ensamblar las siguientes declaraciones if-elif-else a veces se denomina **cascada**.

Observa de nuevo como la sangría mejora la legibilidad del código.

Se debe prestar atención adicional a este caso:

* **No debes usar** else **sin un** if precedente.
* Else siempre es la **última rama de la cascada**, independientemente de si has usado elif o no.
* Else es una parte **opcional** de la cascada, y puede omitirse.
* Si hay una rama else en la cascada, solo se ejecuta una de todas las ramas.
* Si no hay una rama else, es posible que no se ejecute ninguna de las opciones disponibles.

Esto puede sonar un poco desconcertante, pero ojalá que algunos ejemplos simples ayuden a comprenderlo mejor.

**Analizando ejemplos de código**

Ahora te mostraremos algunos programas simples pero completos. No los explicaremos en detalle, porque consideramos que los comentarios (y los nombres de las variables) dentro del código son guías suficientes.

Todos los programas resuelven el mismo problema: **encuentran el número mayor y lo imprimen.**

**Ejemplo 1:**

Comenzaremos con el caso más simple: ¿**Cómo identificar el mayor de los dos números**?:

#lee dos números

numero1 = int (input("Ingresa el primer número:"))

numero2 = int (input("Ingresa el segundo número:"))

#elegir el número más grande

if numero1> numero2:

nmasGrande = numero1

else:

nmasGrande = numero2

#imprimir el resultado

print("El número más grande es:", nmasGrande)

El fragmento de código anterior debe estar claro: lee dos valores enteros, los compara y encuentra cuál es el más grande.

**Ejemplo 2**:

Ahora vamos a mostrarte un hecho intrigante. Python tiene una característica interesante, mira el código a continuación:

#lee dos números

numero1 = int (input("Ingresa el primer número:"))

numero2 = int (input("Ingresa el segundo número:"))

# elegir el número más grande

if numero1 > numero2: nmasGrande = numero1

else: nmasGrande = numero2

#imprimir el resultado

print("El número más grande es: ", nmasGrande)

Nota: si alguna de las ramas de if-elif-else contiene una sola instrucción, puedes codificarla de forma más completa (no es necesario que aparezca una línea con sangría después de la palabra clave), pero solo continúa la línea después de los dos puntos).

Sin embargo, este estilo puede ser engañoso, y no lo vamos a usar en nuestros programas futuros, pero definitivamente vale la pena saber si quieres leer y entender los programas de otra persona.

No hay otras diferencias en el código.

**Ejemplo 3:**

Es hora de complicar el código: encontremos el mayor de los tres números. ¿Se ampliará el código? Un poco.

Suponemos que el primer valor es el más grande. Luego verificamos esta hipótesis con los dos valores restantes.

Observa el siguiente código:

#lee tres números

numero1 = int (input("Ingresa el primer número:"))

numero2 = int (input("Ingresa el segundo número:"))

numero3 = int (input("Ingresa el tercer número:"))

#asumimos temporalmente que el primer número

#es el más grande

#lo verificaremos pronto

nmasGrande = numero1

#comprobamos si el segundo número es más grande que el mayor número actual

#y actualiza el número más grande si es necesario

if numero2 > nmasGrande:

nmasGrande = numero2

#comprobamos si el tercer número es más grande que el mayor número actual

#y actualiza el número más grande si es necesario

if numero3 > nmasGrande:

nmasGrande = numero3

#imprimir el resultado

print("El número más grande es:", nmasGrande)

Este método es significativamente más simple que tratar de encontrar el número más grande comparando todos los pares de números posibles (es decir, el primero con el segundo, el segundo con el tercero y el tercero con el primero). Intenta reconstruir el código por ti mismo.

**Pseudocódigo e introducción a los ciclos o bucles**

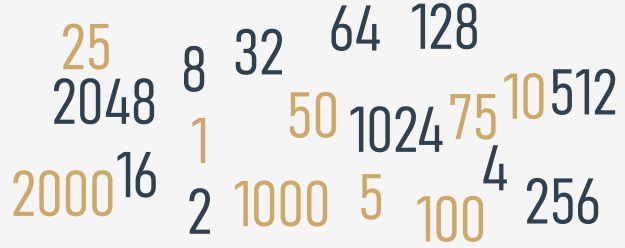
Ahora deberías poder escribir un programa que encuentre el mayor de cuatro, cinco, seis o incluso diez números.

Ya conoces el esquema, por lo que ampliar el tamaño del problema no será particularmente complejo.

¿Pero qué sucede si te pedimos que escribas un programa que encuentre el mayor de doscientos números? ¿Te imaginas el código?

Necesitarás doscientas variables. Si doscientas variables no son lo suficientemente complicadas, intenta imaginar la búsqueda del número más grande de un millón.

Imagina un código que contiene 199 declaraciones condicionales y doscientas invocaciones de la función input(). Por suerte, no necesitas lidiar con eso. Hay un enfoque más simple.



Por ahora ignoraremos los requisitos de la sintaxis de Python e intentaremos analizar el problema sin pensar en la programación real. En otras palabras, intentaremos escribir el **algoritmo**, y cuando estemos contentos con él, lo implementaremos.

En este caso, utilizaremos un tipo de notación que no es un lenguaje de programación real (no se puede compilar ni ejecutar), pero está formalizado, es conciso y se puede leer. Se llama **pseudocódigo**.

Veamos nuestro pseudocódigo a continuación:

línea 01 numeroMayor = -999999999

línea 02 numero = int(input())

línea 03 if numero == -1:

línea 04 print(numeroMayor)

línea 05 exit()

línea 06 if numero > numeroMayor:

línea 07 numeroMayor = numero

línea 08 vaya a la línea 02

¿Qué está pasando en él?

En primer lugar, podemos simplificar el programa si, al comienzo del código, asignamos la variable numeroMayor con un valor que será más pequeño que cualquiera de los números ingresados. Usaremos -999999999 para ese propósito.

En segundo lugar, asumimos que nuestro algoritmo no sabrá por adelantado cuántos números se entregarán al programa. Esperamos que el usuario ingrese todos los números que desee; el algoritmo funcionará bien con cien y con mil números. ¿Cómo hacemos eso?

Hacemos un trato con el usuario: cuando se ingresa el valor-1, será una señal de que no hay más datos y que el programa debe finalizar su trabajo.

De lo contrario, si el valor ingresado no es igual a -1, el programa leerá otro número, y así sucesivamente.

El truco se basa en la suposición de que cualquier parte del código se puede realizar más de una vez, precisamente, tantas veces como sea necesario.

La ejecución de una determinada parte del código más de una vez se denomina **bucle**. El significado de este término es probablemente obvio para ti.

Las líneas 02 a 08 forman un bucle. Los **pasaremos tantas veces como sea necesario** para revisar todos los valores ingresados.

¿Puedes usar una estructura similar en un programa escrito en Python? Si, si puedes.

Información Adicional

Python a menudo viene con muchas funciones integradas que harán el trabajo por ti. Por ejemplo, para encontrar el número más grande de todos, puede usar una función incorporada de Python llamada max(). Puedes usarlo con múltiples argumentos. Analiza el código de abajo:

# lee tres números

numero1 = int(input("Ingresa el primer número:"))

numero2 = int(input("Ingresa el segundo número:"))

numero3 = int(input("Ingresa el tercer número:"))

# verifica cuál de los números es el mayor

# y pásalo a la variable de mayor número

numeroMayor = max(numero1,numero2,numero3)

# imprimir el resultado

print("El número más grande es:", numeroMayor)

De la misma manera, puedes usar la función min() para devolver el número más bajo. Puedes reconstruir el código anterior y experimentar con él en el Sandbox.

Vamos a hablar sobre estas (y muchas otras) funciones pronto. Por el momento, nuestro enfoque se centrará en la ejecución condicional y los bucles para permitirte ganar más confianza en la programación y enseñarte las habilidades que te permitirán comprender y aplicar los dos conceptos en tu codigo. Entonces, por ahora, no estamos tomando atajos.

**LABORATORIO**

**Tiempo estimado**

5-10 minutos

**Nivel de dificultad**

Fácil

**Objetivos**

* Familiarizarse con la función input().
* Familiarizarse con los operadores de comparación en Python.
* Familiarizarse con el concepto de ejecución condicional.

**Escenario**

Espatifilo, más comúnmente conocida como la planta de Cuna de Moisés o flor de la paz, es una de las plantas para interiores más populares que filtra las toxinas dañinas del aire. Algunas de las toxinas que neutraliza incluyen benceno, formaldehído y amoníaco.

Imagina que tu programa de computadora ama estas plantas. Cada vez que recibe una entrada en forma de la palabra Espatifilo, grita involuntariamente a la consola la siguiente cadena: "¡Espatifilo es la mejor planta de todas!"

Escribe un programa que utilice el concepto de ejecución condicional, tome una cadena como entrada y que:

* Imprima el enunciado "Si, ¡El Espatifilo es la mejor planta de todos los tiempos!" en la pantalla si la cadena ingresada es "Espatifilo".
* Imprima "No, ¡quiero un gran Espatifilo!" si la cadena ingresada es "espatifilo".
* Imprima "¡Espatifilo! ¡No [entrada]!" de lo contrario. Nota: [entrada] es la cadena que se toma como entrada.

Prueba tu código con los datos que te proporcionamos. ¡Y hazte de un Espatifilo también!

**Datos de prueba**

Entrada de muestra: espatifilo

Resultado esperado: No, ¡quiero un gran Espatifilo!

Entrada de ejemplo: pelargonio

Resultado esperado: !Espatifilo! ¡No pelargonio!

Entrada de muestra: Espatifilo

Resultado esperado: Si, ¡El Espatifilo es la mejor planta de todos los tiempos!

Respuesta:

plant = input('Ingresa el nombre de la planta: ')

if plant == 'Espatifilo':

print('Si, ¡El Espatifilo es la mejor planta de todos los tiempos!')

elif plant == 'espatifilo':

print('No, ¡quiero un gran Espatifilo!')

else:

print(f'¡Espatifilo! ¡No {plant}!')

**LABORATORIO**

**Tiempo estimado**

10-15 minutos

**Nivel de dificultad**

Fácil/Medio

**Objetivos**

Familiarizar al estudiante con:

* Utilizar la instrucción if-else para ramificar la ruta de control.
* Construir un programa completo que resuelva problemas simples de la vida real.

**Escenario**

Érase una vez una tierra - una tierra de leche y miel, habitada por gente feliz y próspera. La gente pagaba impuestos, por supuesto, su felicidad tenía límites. El impuesto más importante, denominado Impuesto Personal de Ingresos (IPI, para abreviar) tenía que pagarse una vez al año y se evaluó utilizando la siguiente regla:

* Si el ingreso del ciudadano no era superior a 85,528 pesos, el impuesto era igual al 18% del ingreso menos 556 pesos y 2 centavos (esta fue la llamada exención fiscal ).
* Si el ingreso era superior a esta cantidad, el impuesto era igual a 14,839 pesos y 2 centavos, más el 32% del excedente sobre 85,528 pesos.

Tu tarea es escribir una **calculadora de impuestos**.

* Debe aceptar un valor de punto flotante: el ingreso.
* A continuación, debe imprimir el impuesto calculado, redondeado a pesos totales. Hay una función llamada round() que hará el redondeo por ti, la encontrarás en el código de esqueleto del editor.

Nota: Este país feliz nunca devuelve dinero a sus ciudadanos. Si el impuesto calculado es menor que cero, solo significa que no hay impuesto (el impuesto es igual a cero). Ten esto en cuenta durante tus cálculos.

Observa el código en el editor: solo lee un valor de entrada y genera un resultado, por lo que debes completarlo con algunos cálculos inteligentes.

ingreso=float(input("Ingrese el ingreso anual: "))

print(ingreso)

#

# Coloca tu código aquí.

#

impuesto = .0

exencionFiscal = 556.2

margen = 85528

if ingreso < margen:

impuesto = (.18 \* ingreso) - exencionFiscal

elif ingreso > margen:

impuesto = 14839.2 + ((ingreso - margen) \* .32)

if impuesto < 0:

impuesto = .0

impuesto=round(impuesto, 0)

print("El impuesto es: ", impuesto, "pesos")

Prueba tu código con los datos que hemos proporcionado.

**Datos de prueba**

Entrada de muestra: 10000

Resultado esperado: El impuesto es: 1244.0 pesos

Entrada de muestra: 100000

Resultado esperado: El impuesto es: 19470.0 pesos

Entrada de muestra: 1000

Resultado esperado: El impuesto es: 0.0 pesos

Entrada de muestra: -100

Resultado esperado: El impuesto es: 0.0 pesos

**LABORATORIO**

**Tiempo estimado**

10-15 minutos

**Nivel de dificultad**

Fácil/Medio

**Objetivos**

Familiarizar al estudiante con:

* Utilizar la declaración if-elif-else.
* Encontrar la implementación adecuada de reglas definidas verbalmente.
* Emplear el código de prueba usando entrada y salida de muestra.

**Escenario**

Como seguramente sabrás, debido a algunas razones astronómicas, el año pueden ser bisiesto o común. Los primeros tienen una duración de 366 días, mientras que los últimos tienen una duración de 365 días.

Desde la introducción del calendario gregoriano (en 1582), se utiliza la siguiente regla para determinar el tipo de año:

* Si el número del año no es divisible entre cuatro, es un año común.
* De lo contrario, si el número del año no es divisible entre 100, es un año bisiesto.
* De lo contrario, si el número del año no es divisible entre 400, es un año común.
* De lo contrario, es un año bisiesto.

Observa el código en el editor: solo lee un número de año y debe completarse con las instrucciones que implementan la prueba que acabamos de describir.

anio = int(input("Introduzca un año:"))

anioBisiesto = 366

anioComun = 365

if anio < 1582:

print('No dentro del período del calendario gregoriano')

elif (anio % 4) != 0:

print ('Año común')

elif (anio % 100) != 0:

print('Es un año bisiesto')

elif (anio % 400) != 0:

print ('Año común')

else:

print ('Es un año bisiesto')

def isYearLeap(year):

# divisible by 4

isLeapYear = (year % 4 == 0)

# divisible by 4 and not 100

isLeapYear = isLeapYear and (year % 100 != 0)

# divisible by 4 and not 100 unless divisible by 400

return isLeapYear or (year % 400 == 0)

El código debe mostrar uno de los dos mensajes posibles, que son Año bisiesto o Año común, según el valor ingresado.

Sería bueno verificar si el año ingresado cae en la era gregoriana y emitir una advertencia de lo contrario: No dentro del período del calendario gregoriano. Consejo: utiliza los operadores != y %.

Prueba tu código con los datos que hemos proporcionado.

**Datos de prueba**

Entrada de muestra: 2000

Resultado esperado: Año bisiesto

Entrada de muestra: 2015

Resultado esperado: Año común

Entrada de muestra: 1999

Resultado esperado: Año común

Entrada de muestra: 1996

Resultado esperado: Año bisiesto

Entrada de muestra: 1580

Resultado esperado: No dentro del período del calendario gregoriano

**Puntos clave**

1. Los operadores de comparación (o también denominados relacionales) se utilizan para comparar valores. La siguiente tabla ilustra cómo funcionan los operadores de comparación, asumiendo que x=0, y=1 y z=0:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Operador | Descripción | Ejemplo |
| == | Devuelve si los valores de los operandos son iguales, y False de lo contrario. | x == y # False  x == z # True |
| != | Devuelve True si los valores de los operandos no son iguales, y False de lo contrario. | x != y # True  x != z # False |
| > | Devuelve True si el valor del operando izquierdo es mayor que el valor del operando derecho, y False de lo contrario. | x > y # False  y > z # True |
| < | Devuelve True si el valor del operando izquierdo es menor que el valor del operando derecho, y False de lo contrario. | x < y # True y < z # False |
| ≥ | Devuelve True si el valor del operando izquierdo es mayor o igual al valor del operando derecho, y False de lo contrario. | x >= y # False  x >= z # True  y >= z # True |
| ≤ | Devuelve True si el valor del operando izquierdo es menor o igual al valor del operando derecho, y False de lo contrario. | x <= y # True x <= z # True  y <= z # False |

2. Cuando desea ejecutar algún código solo si se cumple una determinada condición, puede usar una **declaración condicional**:

* Una única declaración if, por ejemplo:

x = 10

if x == 10: # condición

print("x es igual a 10") # ejecutado si la condición es verdadera

* Una serie de declaraciones if, por ejemplo:

x = 10

if x > 5: # condición uno

print("x es mayor que 5") # ejecutado si la condición uno es verdadera

if x <10: # condición dos

print("x es menor que 10") # ejecutado si la condición dos es verdadera

if x == 10: # condición tres

print("x es igual a 10") # ejecutado si la condición tres es verdadera

Cada declaración if se prueba por separado.

* Una declaración de if-else, por ejemplo:

x = 10

if x < 10: # condición

print ("x es menor que 10") # ejecutado si la condición es Verdadera

else:

print ("x es mayor o igual a 10") # ejecutado si la condición es False

* Una serie de declaraciones if seguidas de un else, por ejemplo:

x = 10

if x > 5: # Verdadero

print("x > 5")

if x > 8: # Verdadero

print("x > 8")

if x > 10: # Falso

print("x > 10")

else:

print("Se ejecutará el else")

Cada if se prueba por separado. El cuerpo de else se ejecuta si el último if es False.

* La declaración if-elif-else, por ejemplo:

x = 10

if x == 10: # Verdadero

print("x == 10")

if x > 15: # Falso

print("x > 15")

elif x > 10: # Falso

print("x > 10")

elif x > 5: # Verdadero

print("x > 5")

else:

print("No se ejecutará el else")

Si la condición para if es False, el programa verifica las condiciones de los bloques elif posteriores: el primer elif que sea True es el que se ejecuta. Si todas las condiciones son False, se ejecutará el bloque else.

* Declaraciones condicionales anidadas, ejemplo:

x = 10

if x > 5: # Verdadero

if x == 6: # Falso

print("anidado: x == 6")

elif x == 10: # Verdadero

print("anidado: x == 10")

else:

print("anidado: else")

else:

print("else")

**Puntos Clave: Continuación**

**Ejercicio 1**

¿Cuál es la salida del siguiente fragmento de código?

x = 5

y = 10

z = 8

print(x > y)

print(y > z)

False

True

**Ejercicio 2**

¿Cuál es la salida del siguiente fragmento de código?

x, y, z = 5, 10, 8

print(x > z)

print((y - 5) == x)

False

True

**Ejercicio 3**

¿Cuál es la salida del siguiente fragmento de código?

x, y, z = 5, 10, 8

x, y, z = z, y, x

print(x > z)

print((y - 5) == x)

True

False

**Ejercicio 4**

¿Cuál es la salida del siguiente fragmento de código?

x = 10

if x == 10:

print(x == 10)

if x > 5:

print(x > 5)

if x < 10:

print(x < 10)

else:

print("else")

True

True

Else

**Ejercicio 5**

¿Cuál es la salida del siguiente fragmento de código?

x = "1"

if x == 1:

print("uno")

elif x == "1":

if int (x)> 1:

print("dos")

elif int (x) < 1:

print("tres")

else:

print("cuatro")

if int (x) == 1:

print("cinco")

else:

print("seis")

cuatro

cinco

**Ejercicio 6**

¿Cuál es la salida del siguiente fragmento de código?

x = 1

y = 1.0

z = "1"

if x == y:

print("uno")

if y == int (z):

print("dos")

elif x == y:

print("tres")

else:

print("cuatro")

uno

dos

**Ciclos o bucles en el código con while**

¿Estás de acuerdo con la declaración presentada a continuación?

mientras haya algo que hacer hazlo

Ten en cuenta que este registro también declara que, si no hay nada que hacer, nada ocurrirá.

En general, en Python, un ciclo se puede representar de la siguiente manera:

while expresión\_condicional:

instrucción

Si observas algunas similitudes con la instrucción if, está bien. De hecho, la diferencia sintáctica es solo una: usa la palabra while en lugar de la palabra if.

La diferencia semántica es más importante: cuando se cumple la condición, if realiza sus declaraciones **sólo una vez**; *while* **repite la ejecución siempre que la condición se evalúe como** True.

Nota: todas las reglas relacionadas con **sangría** también se aplican aquí. Te mostraremos esto pronto.

Observa el algoritmo a continuación:

while expresión\_condicional:

instrucción\_uno

instruccion\_dos

instrucción\_tres

:

:

instrucción\_n

Ahora, es importante recordar que:

* Si deseas ejecutar **más de una declaración dentro de un** while, debes (como con if) **poner sangría** a todas las instrucciones de la misma manera.
* Una instrucción o conjunto de instrucciones ejecutadas dentro del while se llama el **cuerpo del ciclo**.
* Si la condición es False (igual a cero) tan pronto como se compruebe por primera vez, el cuerpo no se ejecuta ni una sola vez (ten en cuenta la analogía de no tener que hacer nada si no hay nada que hacer).
* El cuerpo debe poder cambiar el valor de la condición, porque si la condición es True al principio, el cuerpo podría funcionar continuamente hasta el infinito. Observa que hacer una cosa generalmente disminuye la cantidad de cosas por hacer.

**Un bucle o ciclo infinito**

Un ciclo infinito, también denominado **ciclo sin fin**, es una secuencia de instrucciones en un programa que se repite indefinidamente (ciclo sin fin).

Este es un ejemplo de un ciclo que no puede finalizar su ejecución:

while True:

print("Estoy atrapado dentro de un ciclo")

Este ciclo imprimirá infinitamente "Estoy atrapado dentro de un ciclo". En la pantalla.

Si deseas obtener la mejor experiencia de aprendizaje al ver cómo se comporta un ciclo infinito, inicia IDLE, cree un Nuevo archivo, copia y pega el código anterior, guarda tu archivo y ejecuta el programa. Lo que verás es la secuencia interminable de cadenas impresas de "Estoy atrapado dentro de un ciclo". En la ventana de la consola de Python. Para finalizar tu programa, simplemente presiona Ctrl-C (o Ctrl-Break en algunas computadoras). Esto provocará la excepción KeyboardInterrupt y permitirá que tu programa salga del ciclo. Hablaremos de ello más adelante en el curso.

Volvamos al bosquejo del algoritmo que te mostramos recientemente. Te mostraremos como usar este ciclo recién aprendido para encontrar el número más grande de un gran conjunto de datos ingresados.

Analiza el programa cuidadosamente. Localiza el cuerpo del ciclo y descubre **como se sale del cuerpo:**

# Almacenaremos el número más grande actual aquí

numeroMayor = -999999999

# Ingresa el primer valor

numero = int(input ("Introduzca un número o escriba -1 para detener:"))

# Si el número no es igual a -1, continuaremos

while numero != -1:

# ¿Es el número más grande que el número más grande?

if numero > numeroMayor:

# Sí si, actualiza el mayor númeroNúmero

numeroMayor = numero

# Ingresa el siguiente número

numero = int (input("Introduce un número o escribe -1 para detener:"))

# Imprimir el número más grande

print("El número más grande es:", numeroMayor)

Comprueba como este código implementa el algoritmo que te mostramos anteriormente.

**El ciclo(bucle) while: más ejemplos**

Veamos otro ejemplo utilizando el ciclo while. Sigue los comentarios para descubrir la idea y la solución.

# programa que lee una secuencia de números

# y cuenta cuántos números son pares y cuántos son impares

# programa termina cuando se ingresa cero

numerosImpares = 0

numerosPares = 0

# lee el primer número

numero = int (input ("Introduce un número o escriba 0 para detener:"))

# 0 termina la ejecución

while numero != 0:

# verificar si el número es impar

if numero % 2 == 1:

# aumentar el contador de números impares

numerosImpares += 1

else:

# aumentar el contador de números pares

numerosPares += 1

# lee el siguiente número

numero = int (input ("Introduce un número o escriba 0 para detener:"))

# imprimir resultados

print("Números impares: ", numerosImpares)

print("Números pares: ", numerosPares)

Ciertas expresiones se pueden simplificar sin cambiar el comportamiento del programa.

Intenta recordar cómo Python interpreta la verdad de una condición y ten en cuenta que estas dos formas son equivalentes:

while numero != 0: y while numero:

La condición que verifica si un número es impar también puede codificarse en estas formas equivalentes:

if numero % 2 == 1: e if numero % 2:

**Usando una variable contador para salir de un ciclo**

Observa el fragmento de código a continuación:

contador = 5

while contador != 0:

print("Dentro del ciclo: ", contador)

contador -= 1

print("Fuera del ciclo", contador)

Este código está destinado a imprimir la cadena "Dentro del ciclo" y el valor almacenado en la variable contador durante un ciclo dado exactamente cinco veces. Una vez que la condición se haya cumplido (la variable contador ha alcanzado 0), se sale del ciclo y aparece el mensaje "Fuera del ciclo". así como el valor almacenado en contador se imprime.

Pero hay una cosa que se puede escribir de forma más compacta: la condición del ciclo while.

¿Puedes ver la diferencia?

contador=5

while contador:

print("Dentro del ciclo.", contador)

contador - = 1

print("Fuera del ciclo", contador)

¿Es más compacto que antes? Un poco. ¿Es más legible? Eso es discutible.

**RECUERDA**

No te sientas obligado a codificar tus programas de una manera que siempre sea la más corta y la más compacta. La legibilidad puede ser un factor más importante. Mantén tu código listo para un nuevo programador.

**LABORATORIO**

**Tiempo estimado**

15 minutos

**Nivel de dificultad**

Fácil

**Objetivos**

Familiarizar al estudiante con:

* Utilizar el ciclo while.
* Reflejar situaciones de la vida real en código de computadora.

**Escenario**

Un mago junior ha elegido un número secreto. Lo ha escondido en una variable llamada númeroSecreto. Quiere que todos los que ejecutan su programa jueguen el juego Adivina el número secreto, y adivina qué número ha elegido para ellos. ¡Quienes no adivinen el número quedarán atrapados en un ciclo sin fin para siempre! Desafortunadamente, él no sabe cómo completar el código.

numeroSecreto = 777

print(

"""

+==================================+

| Bienvenido a mi juego, muggle! |

| Introduce un número entero |

| y adivina qué número he |

| elegido para ti. |

| Entonces, |

| ¿Cuál es el número secreto? |

+==================================+

""")

num = int(input('Ingresa un número entero: '))

while num != numeroSecreto:

print("¡Ja, ja! ¡Estás atrapado en mi ciclo!")

num = int(input('Ingresa un número entero: '))

print("¡Bien hecho, muggle! Eres libre ahora.")

Tu tarea es ayudar al mago a completar el código en el editor de tal manera que el código:

* Pedirá al usuario que ingrese un número entero.
* Utilizará un ciclo while.
* Comprobará si el número ingresado por el usuario es el mismo que el número escogido por el mago. Si el número elegido por el usuario es diferente al número secreto del mago, el usuario debería ver el mensaje "¡Ja, ja! ¡Estás atrapado en mi ciclo!" y se le solicitará que ingrese un número nuevamente. Si el número ingresado por el usuario coincide con el número escogido por el mago, el número debe imprimirse en la pantalla, y el mago debe decir las siguientes palabras: "¡Bien hecho, muggle! Eres libre ahora".

¡El mago está contando contigo! No lo decepciones.

INFO EXTRA

Por cierto, mira la función print(). La forma en que lo hemos utilizado aquí se llama impresión multilínea. Puede utilizar **comillas triples** para imprimir cadenas en varias líneas para facilitar la lectura del texto o crear un diseño especial basado en texto. Experimenta con ello.

**Ciclos(bucles) en el código con for**

Otro tipo de ciclo disponible en Python proviene de la observación de que a veces es más importante **contar los "giros o vueltas" del ciclo** que verificar las condiciones.

Imagina que el cuerpo de un ciclo debe ejecutarse exactamente cien veces. Si deseas utilizar el ciclo while para hacerlo, puede tener este aspecto:

i = 0

while i < 100:

# hacer\_algo()

i += 1

Sería bueno si alguien pudiera hacer esta cuenta aburrida por ti. ¿Es eso posible?

Por supuesto que lo es, hay un ciclo especial para este tipo de tareas, y se llama for.

En realidad, el ciclo for está diseñado para realizar tareas más complicadas, **puede "explorar" grandes colecciones de datos elemento por elemento**. Te mostraremos como hacerlo pronto, pero ahora presentaremos una variante más sencilla de su aplicación.

Echa un vistazo al fragmento:

for i in range (100):

#hacer algo()

Pass

Hay algunos elementos nuevos. Déjanos contarte sobre ellos:

* La palabra reservada for abre el ciclo for; nota - No hay condición después de eso; no tienes que pensar en las condiciones, ya que se verifican internamente, sin ninguna intervención.
* Cualquier variable después de la palabra reservada for es la **variable de control** del ciclo; cuenta los giros del ciclo y lo hace automáticamente.
* La palabra reservada in introduce un elemento de sintaxis que describe el rango de valores posibles que se asignan a la variable de control.
* La función range() (esta es una función muy especial) es responsable de generar todos los valores deseados de la variable de control; en nuestro ejemplo, la función creará (incluso podemos decir que **alimentará** el ciclo con) valores subsiguientes del siguiente conjunto: 0, 1, 2 .. 97, 98, 99; nota: en este caso, la función range() comienza su trabajo desde 0 y lo finaliza un paso (un número entero) antes del valor de su argumento.
* Nota la palabra clave pass dentro del cuerpo del ciclo - no hace nada en absoluto; es una **instrucción vacía**: la colocamos aquí porque la sintaxis del ciclo for exige al menos una instrucción dentro del cuerpo (por cierto, if, elif, else y while expresan lo mismo).

Nuestros próximos ejemplos serán un poco más modestos en el número de repeticiones de ciclo.

Echa un vistazo al fragmento de abajo. ¿Puedes predecir su salida?

for i in range(10):

print("El valor de i es actualmente", i)

Ejecuta el código para verificar si tenías razón.

Nota:

* El ciclo se ha ejecutado diez veces (es el argumento de la función range()).
* El valor de la última variable de control es 9 (no 10, ya que **comienza desde** 0 , no desde 1).

La invocación de la función range() puede estar equipada con dos argumentos, no solo uno:

for i in range (2, 8):

print("El valor de i es actualmente", i)

En este caso, el primer argumento determina el valor inicial (primero) de la variable de control.

El último argumento muestra el primer valor que no se asignará a la variable de control.

Nota: la función range() **solo acepta enteros como argumentos** y genera secuencias de enteros.

¿Puedes adivinar la salida del programa? Ejecútalo para comprobar si ahora también estabas en lo cierto.

El primer valor mostrado es 2 (tomado del primer argumento de range()).

El último es 7 (aunque el segundo argumento de range() es 8).

**Más sobre el ciclo for y la función range() con tres argumentos**

La función range() también puede aceptar **tres argumentos**: Echa un vistazo al código del editor.

El tercer argumento es un **incremento**: es un valor agregado para controlar la variable en cada giro del ciclo (como puedes sospechar, el valor predeterminado del incremento **es 1**).

¿Puedes decirnos cuántas líneas aparecerán en la consola y qué valores contendrán?

Ejecuta el programa para averiguar si tenías razón.

Deberías poder ver las siguientes líneas en la ventana de la consola:

El valor de i es actualmente 2

El valor de i es actualmente 5

¿Sabes por qué? El primer argumento pasado a la función range() nos dice cual es el número **de inicio** de la secuencia (por lo tanto, 2 en la salida). El segundo argumento le dice a la función dónde **detener** la secuencia (la función genera números hasta el número indicado por el segundo argumento, pero no lo incluye). Finalmente, el tercer argumento indica el **paso**, que en realidad significa la diferencia entre cada número en la secuencia de números generados por la función.

2(número inicial) → 5 (2 incremento por 3 es igual a 5 - el número está dentro del rango de 2 a 8) → 8 (5 incremento por 3 es igual a 8 - el número no está dentro del rango de 2 a 8, porque el parámetro de parada no está incluido en la secuencia de números generados por la función).

Nota: si el conjunto generado por la función range() está vacío, el ciclo no ejecutará su cuerpo en absoluto.

Al igual que aquí, no habrá salida:

for i in range(1, 1):

print("El valor de i es actualmente", i)

Nota: el conjunto generado por range() debe ordenarse en **un orden ascendente**. No hay forma de forzar el range() para crear un conjunto en una forma diferente. Esto significa que el segundo argumento de range() debe ser mayor que el primero.

Por lo tanto, tampoco habrá salida aquí:

for i in range(2, 1):

print ("El valor de i es actualmente", i)

Echemos un vistazo a un programa corto cuya tarea es escribir algunas de las primeras potencias de dos:

pow = 1

for exp in range(16):

print ("2 a la potencia de", exp, "es", pow)

pow \* = 2

La variable exp se utiliza como una variable de control para el ciclo e indica el valor actual del exponente. La propia exponenciación se sustituye multiplicando por dos. Dado que 2 0 es igual a 1, después 2 × 1 es igual a 21, 2 × 21 es igual a 22, y así sucesivamente. ¿Cuál es el máximo exponente para el cual nuestro programa aún imprime el resultado?

Ejecuta el código y verifica si la salida coincide con tus expectativas.

for i in range(2, 8, 3):

print("El valor de i es actualmente", i)

**LABORATORIO**

**Tiempo estimado**

5 minutos

**Nivel de dificultad**

Muy fácil

**Objetivos**

Familiarizar al estudiante con:

* Utilizar el ciclo for.
* Reflejar situaciones de la vida real en código de computadora.

**Escenario**

¿Sabes lo que es Mississippi? Bueno, es el nombre de uno de los estados y ríos en los Estados Unidos. El río Mississippi tiene aproximadamente 2,340 millas de largo, lo que lo convierte en el segundo río más largo de los Estados Unidos (el más largo es el río Missouri). ¡Es tan largo que una sola gota de agua necesita 90 días para recorrer toda su longitud!

La palabra Mississippi también se usa para un propósito ligeramente diferente: para contar mississippily (mississippimente).

Si no estás familiarizado con la frase, estamos aquí para explicarte lo que significa: se utiliza para contar segundos.

La idea detrás de esto es que agregar la palabra Mississippi a un número al contar los segundos en voz alta hace que suene más cercano al reloj, y por lo tanto "un Mississippi, dos Mississippi, tres Mississippi" tomará aproximadamente unos tres segundos reales de tiempo. A menudo lo usan los niños que juegan al escondite para asegurarse de que el buscador haga un conteo honesto.

Tu tarea es muy simple aquí: escribe un programa que use un ciclo for para "contar de forma mississippi" hasta cinco. Habiendo contado hasta cinco, el programa debería imprimir en la pantalla el mensaje final "¡Listo o no, ahí voy!"

Utiliza el esqueleto que hemos proporcionado en el editor.

INFO EXTRA

Ten en cuenta que el código en el editor contiene dos elementos que pueden no ser del todo claros en este momento: la declaración import time y el método sleep(). Vamos a hablar de ellos pronto.

Por el momento, nos gustaría que supieras que hemos importado el módulo time y hemos utilizado el método sleep() para suspender la ejecución de cada función posterior de print() dentro del ciclo for durante un segundo, de modo que el mensaje enviado a la consola se parezca a un conteo real. No te preocupes, pronto aprenderás más sobre módulos y métodos.

import time

# Escribe un ciclo for que cuente hasta cinco.

for i in range(1, 6):

# Cuerpo del ciclo: imprime el número de iteración del ciclo y la palabra "Mississippi".

print(f"{i} Mississippi")

# Cuerpo del ciclo - uso: time.sleep (1)

time.sleep(1)

# Escribe una función de impresión con el mensaje final.

print("¡Listo o no, ahí voy!")

**Salida esperada**

1 Mississippi

2 Mississippi

3 Mississippi

4 Mississippi

5 Mississippi

**Las declaraciones break y continue**

Hasta ahora, hemos tratado el cuerpo del ciclo como una secuencia indivisible e inseparable de instrucciones que se realizan completamente en cada giro del ciclo. Sin embargo, como desarrollador, podrías enfrentar las siguientes opciones:

* Parece que no es necesario continuar el ciclo en su totalidad; se debe abstener de seguir ejecutando el cuerpo del ciclo e ir más allá.
* Parece que necesitas comenzar el siguiente giro del ciclo sin completar la ejecución del turno actual.

Python proporciona dos instrucciones especiales para la implementación de estas dos tareas. Digamos por razones de precisión que su existencia en el lenguaje no es necesaria: un programador experimentado puede codificar cualquier algoritmo sin estas instrucciones. Tales adiciones, que no mejoran el poder expresivo del lenguaje, sino que solo simplifican el trabajo del desarrollador, a veces se denominan **dulces sintácticos** o azúcar sintáctica.

Estas dos instrucciones son:

* Break: Sale del ciclo inmediatamente, e incondicionalmente termina la operación del ciclo; el programa comienza a ejecutar la instrucción más cercana después del cuerpo del ciclo.
* Continue: Se comporta como si el programa hubiera llegado repentinamente al final del cuerpo; el siguiente turno se inicia y la expresión de condición se prueba de inmediato.
* Ambas palabras son **palabras clave reservadas.**

Ahora te mostraremos dos ejemplos simples para ilustrar como funcionan las dos instrucciones. Mira el código en el editor. Ejecuta el programa y analiza la salida. Modifica el código y experimenta.

# break - ejemplo

print("La instrucción de ruptura:")

for i in range(1,6):

if i == 3:

break

print("Dentro del ciclo.", i)

print("Fuera del ciclo.")

# continua - ejemplo

print("\nLa instrucción continue:")

for i in range(1,6):

if i == 3:

continue

print("Dentro del ciclo.", i)

print("Fuera del ciclo.")

**Las declaraciones break y continue: más ejemplos**

Regresemos a nuestro programa que reconoce el más grande entre los números ingresados. Lo convertiremos dos veces, usando las instrucciones de break y continue.

Analiza el código y determina como usarías alguno de ellos.

La variante break va aquí:

numeroMayor = -99999999

contador = 0

while True:

numero = int(input("Ingresa un número o escribe -1 para finalizar el programa:"))

if numero == -1:

break

contador = 1

if numero > numeroMayor:

numeroMayor = numero

if contador:

print("El número más grande es", numeroMayor)

else:

print("No ha ingresado ningún número")

Ejecútalo, pruébalo y experimenta con él.

Y ahora la variante continue:

numeroMayor = -99999999

contador = 0

numero = int(input("Ingresa un número o escribe -1 para finalizar el programa:"))

while numero != -1:

if numero == -1:

continue

contador = 1

if numero > numeroMayor:

numeroMayor = numero

numero = int(input("Ingresa un número o escribe -1 para finalizar el programa:"))

if contador:

print("El número más grande es", numeroMayor)

else:

print("No ha ingresado ningún número")

Otra vez: ejecútalo, pruébalo y experimenta con él.

**LABORATORIO**

**Tiempo estimado**

10 minutos

**Nivel de dificultad**

Fácil

**Objetivos**

Familiarizar al estudiante con:

* Utilizar la instrucción break en los ciclos.
* Reflejar situaciones de la vida real en código de computadora.

**Escenario**

La instrucción break se usa para salir/terminar un ciclo.

Diseña un programa que use un ciclo while y le pida continuamente al usuario que ingrese una palabra a menos que ingrese "chupacabra" como la palabra de salida secreta, en cuyo caso el mensaje "¡Has dejado el ciclo con éxito”! Debe imprimirse en la pantalla y el ciclo debe terminar.

No imprimas ninguna de las palabras ingresadas por el usuario. Utiliza el concepto de ejecución condicional y la declaración break.

while True:

word = input("Ingresa una palabra o escribe chupacabra para finalizar el programa:")

if word == "chupacabra":

break

print("¡Has dejado el ciclo con éxito!")

**LABORATORIO**

**Tiempo estimado**

10-15 minutos

**Nivel de dificultad**

Fácil

**Objetivos**

Familiarizar al estudiante con:

* Utilizar la instrucción continue en los ciclos.
* Reflejar situaciones de la vida real en código de computadora.

**Escenario**

La sentencia continue se usa para omitir el bloque actual y avanzar a la siguiente iteración, sin ejecutar las declaraciones dentro del ciclo.

Se puede usar tanto con while y ciclos for.

Tu tarea aquí es muy especial: ¡Debes diseñar un devorador de vocales! Escribe un programa que use:

* Un ciclo for.
* El concepto de ejecución condicional (if-elif-else).
* La declaración continue.

Tu programa debe:

* Pedir al usuario que ingrese una palabra.
* Utiliza userWord = userWord.upper() para convertir la palabra ingresada por el usuario a mayúsculas; hablaremos sobre los llamados **métodos de cadena** y el upper() muy pronto, no te preocupes.
* Utiliza la ejecución condicional y la instrucción continue para "comer" las siguientes vocales A , E , I , O , U de la palabra ingresada.
* Imprime las letras no consumidas en la pantalla, cada una de ellas en una línea separada.

Prueba tu programa con los datos que le proporcionamos.

# Indicar al usuario que ingrese una palabra

# y asignarlo a la variable userWord.

userWord = input("Ingresa una palabra: ")

userWord = userWord.upper()

for letra in userWord:

# Completa el cuerpo del ciclo for.

if letra == "A":

continue

elif letra == "E":

continue

elif letra == "I":

continue

elif letra == "O":

continue

elif letra == "U":

continue

print(letra)

**Datos de prueba**

Entrada de muestra: Gregory

Salida esperada:

G

R

G

R

Y

Entrada de muestra: abstemious

Salida esperada:

B

S

T

M

S

Entrada de muestra: IOUEA

Salida esperada:

**LABORATORIO**

**Tiempo estimado**

5-10 minutos

**Nivel de dificultad**

Fácil

**Objetivos**

Familiarizar al estudiante con:

* Utilizar la instrucción continue en los ciclos.
* Modificar y actualizar el código existente.
* Reflejar situaciones de la vida real en código de computadora.

**Escenario**

Tu tarea aquí es aún más especial que antes: ¡Debes rediseñar el devorador de vocales (feo) del laboratorio anterior (3.1.2.10) y crear un mejor devorador de vocales (bonito) mejorado! Escribe un programa que use:

* Un ciclo for.
* El concepto de ejecución condicional (if-elif-else ).
* La declaración continue.

Tu programa debe:

* Pedir al usuario que ingrese una palabra.
* Utilizar userWord = userWord.upper() para convertir la palabra ingresada por el usuario a mayúsculas; hablaremos sobre los llamados **métodos de cadena** y el upper() muy pronto, no te preocupes.
* Usa la ejecución condicional y la instrucción continue para "comer" las siguientes vocales A , E , I , O , U de la palabra ingresada.
* Asigne las letras no consumidas a la variable palabrasinVocal e imprime la variable en la pantalla.

Analiza el código en el editor. Hemos creado palabrasinVocal y le hemos asignado una cadena vacía. Utiliza la operación de concatenación para pedirle a Python que combine las letras seleccionadas en una cadena más larga durante los siguientes giros de ciclo, y asignarlo a la variable palabrasinVocal.

Prueba tu programa con los datos que le proporcionamos.

palabraSinVocal = ""

# Indicar al usuario que ingrese una palabra

# y asignarlo a la variable userWord

userWord = input("Ingresa una palabra: ")

userWord = userWord.upper()

for letra in userWord:

# Completa el cuerpo del ciclo.

if letra == "A": # if letra in ["A", "E", "I", "O", "U"]:

continue

elif letra == "E":

continue

elif letra == "I":

continue

elif letra == "O":

continue

elif letra == "U":

continue

palabraSinVocal += letra

# Imprimir la palabra asignada a palabraSinVocal.

print(palabraSinVocal)

**Datos de prueba**

Entrada de muestra: Gregory

Salida esperada:

GRGRY

Entrada de muestra: abstemious

Salida esperada:

BSTMS

Entrada de muestra: IOUEA

Salida esperada:

**El while y la opción else**

Ambos ciclos, while y for, tienen una característica interesante (y rara vez se usa).

Te mostraremos cómo funciona: intenta juzgar por ti mismo si es utilizable.

En otras palabras, trata de convencerte si la función es valiosa y útil, o solo es azúcar sintáctica.

Echa un vistazo al fragmento en el editor. Hay algo extraño al final: la palabra clave else.

Como pudiste haber sospechado, los ciclos **también pueden tener la rama** else, **como los** if.

La rama else del ciclo **siempre se ejecuta una vez, independientemente de si el ciclo ha entrado o no en su cuerpo.**

¿Puedes adivinar la salida? Ejecuta el programa para comprobar si tenías razón.

Modifica el fragmento un poco para que el ciclo no tenga oportunidad de ejecutar su cuerpo ni una sola vez:

i = 5

while i < 5:

print(i)

i += 1

else:

print("else:", i)

El estado de while es Falso al principio, ¿puedes verlo?

Ejecuta y prueba el programa, y verifica si se ha ejecutado o no la rama else.

En Sandbox

i = 1

while i < 5:

print (i)

i += 1

else:

print("else:", i)

**El ciclo for y la rama else**

Los ciclos for se comportan de manera un poco diferente: echa un vistazo al fragmento en el editor y ejecútalo.

La salida puede ser un poco sorprendente.

La variable i conserva su último valor.

Modifica el código un poco para realizar un experimento más.

i = 111

for i in range(2, 1):

print(i)

else:

print("else:", i)

¿Puedes adivinar la salida?

El cuerpo del ciclo no se ejecutará aquí en absoluto. Nota: hemos asignado la variable i antes del ciclo.

Ejecuta el programa y verifica su salida.

Cuando el cuerpo del ciclo no se ejecuta, la variable de control conserva el valor que tenía antes del ciclo.

Nota: **si la variable de control no existe antes de que comience el ciclo, no existirá cuando la ejecución llegue a la rama** else.

¿Cómo te sientes acerca de esta variante de else?

Ahora vamos a informarte sobre otros tipos de variables. Nuestras variables actuales solo pueden **almacenar un valor a la vez**, pero hay variables que pueden hacer mucho más; pueden **almacenar tantos valores como desees**.

En Sandbox

for i in range(5):

print(i)

else:

print("else:", i)

**LABORATORIO**

**Tiempo estimado**

20-30 minutos

**Nivel de dificultad**

Medio

**Objetivos**

Familiarizar al estudiante con:

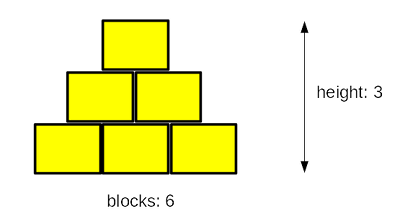
* Utilizar el ciclo while.
* Encontrar la implementación adecuada de reglas definidas verbalmente.
* Reflejar situaciones de la vida real en código de computadora.

**Escenario**

Escucha esta historia: Un niño y su padre, un programador de computadoras, juegan con bloques de madera. Están construyendo una pirámide.

Su pirámide es un poco rara, ya que en realidad es una pared en forma de pirámide, es plana. La pirámide se apila de acuerdo con un principio simple: cada capa inferior contiene un bloque más que la capa superior.

La figura ilustra la regla utilizada por los constructores:



Tu tarea es escribir un programa que lea la cantidad de bloques que tienen los constructores, y generar la altura de la pirámide que se puede construir utilizando estos bloques.

Nota: La altura se mide por el número de **capas completas**: si los constructores no tienen la cantidad suficiente de bloques y no pueden completar la siguiente capa, terminan su trabajo inmediatamente.

Prueba tu código con los datos que hemos proporcionado.

bloques = int(input("Ingrese el número de bloques: "))

# Escribe tu código aquí.

altura = 0

capaInferior = 0

capaSuperior = 1

while bloques > 0:

capaInferior = capaSuperior + 1

if capaSuperior < capaInferior:

altura += 1

bloques -= capaInferior

capaSuperior += 1

print("La altura de la pirámide es:", altura)

**Datos de prueba**

Entrada de muestra: 6

Producto esperado: La altura de la pirámide es: 3

Entrada de muestra: 20

Salida esperada: La altura de la pirámide es: 5

Entrada de muestra: 1000

Resultado esperado: La altura de la pirámide es: 44

Entrada de muestra: 2

Salida esperada: La altura de la pirámide es: 1

**LABORATORIO**

**Tiempo estimado**

20 minutos

**Nivel de dificultad**

Media

**Objetivos**

Familiarizar al estudiante con:

* Utilizar el ciclo while.
* Convertir ciclos definidos verbalmente en código de Python real.

**Escenario**

En 1937, un matemático alemán llamado Lothar Collatz formuló una hipótesis intrigante (aún no se ha comprobado) que se puede describir de la siguiente manera:

1. Toma cualquier número entero que no sea negativo y que no sea cero y asígnale el nombre c0.
2. Si es par, evalúa un nuevo c0 como c0 ÷ 2.
3. De lo contrario, si es impar, evalúe un nuevo c0 como 3 × c0 + 1.
4. Si c0 ≠ 1, salta al punto 2.

La hipótesis dice que, independientemente del valor inicial de c0, el valor siempre tiende a 1.

Por supuesto, es una tarea extremadamente compleja usar una computadora para probar la hipótesis de cualquier número natural (incluso puede requerir inteligencia artificial), pero puede usar Python para verificar algunos números individuales. Tal vez incluso encuentres el que refutaría la hipótesis.

Escribe un programa que lea un número natural y ejecute los pasos anteriores siempre que c0 sea diferente de 1. También queremos que cuente los pasos necesarios para lograr el objetivo. Tu código también debe mostrar todos los valores intermedios de c0.

Sugerencia: la parte más importante del problema es como transformar la idea de Collatz en un ciclo while- esta es la clave del éxito.

Prueba tu código con los datos que hemos proporcionado.

c0 = int(input("Ingresa un número entero: "))

pasos = 0

while c0 > 0:

if c0 % 2 == 0:

c0 = c0 // 2

else:

c0 = 3 \* c0 + 1

print(c0)

pasos += 1

if c0 != 1:

continue

else:

break

print("pasos =", pasos)

**Datos de prueba**

Entrada de muestra: 15

Salida esperada:

46

23

70

35

106

53

160

80

40

20

10

5

16

8

4

2

1

pasos = 17

Entrada de muestra: 16

Salida esperada:

8

4

2

1

pasos = 4

Entrada de muestra: 1023

Salida esperada:

3070

1535

4606

2303

6910

3455

10366

5183

15550

7775

23326

11663

34990

17495

52486

26243

78730

39365

118096

59048

29524

14762

7381

22144

11072

5536

2768

1384

692

346

173

520

260

130

65

196

98

49

148

74

37

112

56

28

14

7

22

11

34

17

52

26

13

40

20

10

5

16

8

4

2

1

pasos = 62

**Puntos clave**

1. Hay dos tipos de ciclos en Python: while y for:

* El ciclo while ejecuta una sentencia o un conjunto de declaraciones siempre que una condición booleana especificada sea verdadera, por ejemplo:

# Ejemplo 1

while True:

print("Atascado en un ciclo infinito")

# Ejemplo 2

contador = 5

while contador > 2:

print(contador)

contador -= 1

* El ciclo for ejecuta un conjunto de sentencias muchas veces; se usa para iterar sobre una secuencia (por ejemplo, una lista, un diccionario, una tupla o un conjunto; pronto aprenderás sobre ellos) u otros objetos que son iterables (por ejemplo, cadenas). Puedes usar el ciclo for para iterar sobre una secuencia de números usando la función incorporada range. Mira los ejemplos a continuación:

# Ejemplo 1

palabra = "Python"

for letter in palabra:

print(letter, fin = "\*")

# Ejemplo 2

for i in range(1, 10):

if i % 2 == 0:

print(i)

2. Puedes usar las sentencias break y continue para cambiar el flujo de un ciclo:

* Utiliza break para salir de un ciclo, por ejemplo:

texto = "OpenEDG Python Institute"

for letter in texto:

if letter == "P":

break

print(letter, end= "")

* Utiliza continue para omitir la iteración actual, y continuar con la siguiente iteración, por ejemplo:

text = "pyxpyxpyx"

for letter in text:

if letter == "x":

continue

print(letter, end= "")

3. Los ciclos while y for también pueden tener una cláusula else en Python. La cláusula else se ejecuta después de que el ciclo finalice su ejecución siempre y cuando no haya terminado con break, por ejemplo:

n = 0

while n != 3:

print(n)

n += 1

else:

print(n, "else")

print()

for i in range(0, 3):

print(i)

else:

print(i, "else")

4. La función range() genera una secuencia de números. Acepta enteros y devuelve objetos de rango. La sintaxis de range() tiene el siguiente aspecto: range(start, stop, step), donde:

* start es un parámetro opcional que especifica el número de inicio de la secuencia (0 por defecto).
* stop es un parámetro opcional que especifica el final de la secuencia generada (no está incluido).
* y step es un parámetro opcional que especifica la diferencia entre los números en la secuencia es (1 por defecto).

Código de ejemplo:

for i in range(3):

print(i, end=" ") # salidas: 0 1 2

for i in range(6, 1, -2):

print(i, end=" ") # salidas: 6, 4, 2

**Puntos clave: continuación**

**Ejercicio 1**

Crea un bucle for que cuente de 0 a 10, e imprima números impares en la pantalla. Usa el esqueleto de abajo:

for i in range(1, 11):

# línea de código

# línea de código

Solución de muestra:

for i in range(0, 11):

if i % 2 != 0:

print(i))

**Ejercicio 2**

Crea un bucle while que cuente de 0 a 10, e imprima números impares en la pantalla. Usa el esqueleto de abajo:

x = 1

while x < 11:

# line of code

# line of code

# line of code

Solución de muestra:

x = 1

while x < 11:

if x % 2 != 0:

print(x)

x += 1

**Ejercicio 3**

Crea un programa con un bucle for y una declaración break. El programa debe iterar sobre los caracteres en una dirección de correo electrónico, salir del bucle cuando llegue al símbolo @ e imprimir la parte antes de @ en una línea. Usa el esqueleto de abajo:

for ch in "john.smith@pythoninstitute.org":

if ch == "@":

# línea de código

# línea de código

Solución de muestra:

for ch in "john.smith@pythoninstitute.org":

if ch == "@":

break

print(ch, end="")

**Ejercicio 4**

Crea un programa con un bucle for y una declaración continue. El programa debe iterar sobre una cadena de dígitos, reemplazar cada 0 con x, e imprimir la cadena modificada en la pantalla. Usa el esqueleto de abajo:

for digit in "0165031806510":

if digit == "0":

# línea de código

# línea de código

# línea de código

Solución de muestra:

for digit in "0165031806510":

if digit == "0":

print("x", end="")

continue

print(digit, end="")

**Ejercicio 5**

¿Cuál es la salida del siguiente código?

n = 3

while n > 0:

print(n + 1)

n -= 1

else:

print(n)

4

3

2

0

**Ejercicio 6**

¿Cuál es la salida del siguiente código?

n = range(4)

for num in n:

print(num - 1)

else:

print(num)

-1

0

1

2

3

**Ejercicio 7**

¿Cuál es la salida del siguiente código?

for i in range(0, 6, 3):

print(i)

0

3

**Lógica de computadora**

¿Te has dado cuenta de que las condiciones que hemos usado hasta ahora han sido muy simples, por no decir, bastante primitivas? Las condiciones que utilizamos en la vida real son mucho más complejas. Veamos esta oración:

Si tenemos tiempo libre, y el clima es bueno, saldremos a caminar.

Hemos utilizado la conjunción and (y), lo que significa que salir a caminar depende del cumplimiento simultáneo de estas dos condiciones. En el lenguaje de la lógica, tal conexión de condiciones se denomina **conjunción**. Y ahora otro ejemplo:

*Si estás en el centro comercial o estoy en el centro comercial, uno de nosotros le comprará un regalo a mamá.*

La aparición de la palabra or (o) significa que la compra depende de al menos una de estas condiciones. En lógica, este compuesto se llama una **disyunción**.

Está claro que Python debe tener operadores para construir conjunciones y disyunciones. Sin ellos, el poder expresivo del lenguaje se debilitaría sustancialmente. Se llaman **operadores lógicos**.

**and**

Un operador de conjunción lógica en Python es la palabra y. Es un operador binario **con una prioridad inferior a la expresada por los operadores de comparación**. Nos permite codificar condiciones complejas sin el uso de paréntesis como este:

contador > 0 and valor == 100

El resultado proporcionado por el operador and se puede determinar sobre la base de la **tabla de verdad**.

Si consideramos la conjunción de A and B, el conjunto de valores posibles de argumentos y los valores correspondientes de conjunción se ve de la siguiente manera:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Argumento A** | **Argumento B** | **A y B** |
| False | False | False |
| False | True | False |
| True | False | False |
| True | True | True |

**or**

Un operador de disyunción es la palabra or. Es un operador binario **con una prioridad más baja que** and (al igual que + en comparación con \*). Su tabla de verdad es la siguiente:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Argumento A** | **Argumento B** | **A or B** |
| False | False | False |
| False | True | True |
| True | False | True |
| True | True | True |

**not**

Además, hay otro operador que se puede aplicar para condiciones de construcción. **Es un operador unario que realiza una negación lógica**. Su funcionamiento es simple: convierte la verdad en falso y lo falso en verdad.

Este operador se escribe como la palabra not, y su **prioridad es muy alta: igual que el unario** + **y** -. Su tabla de verdad es simple:

|  |  |
| --- | --- |
| **Argumento** | **not Argumento** |
| False | True |
| True | False |

**Expresiones lógicas**

Creemos una variable llamada var y asignémosle 1. Las siguientes condiciones son **equivalentes a pares**:

print(var > 0)

print(not (var <= 0))

print(var != 0)

print(not (var == 0))

Puedes estar familiarizado con las leyes de De Morgan. Dicen que:

*La negación de una conjunción es la separación de las negaciones.*

*La negación de una disyunción es la conjunción de las negaciones.*

Escribamos lo mismo usando Python:

not (p and q) == (not p) or (not q)

not (p or q) == (not p) and (not q)

Observa como se han utilizado los paréntesis para codificar las expresiones: las colocamos allí para mejorar la legibilidad.

Deberíamos agregar que ninguno de estos operadores de dos argumentos se puede usar en la forma abreviada conocida como op=. Vale la pena recordar esta excepción.

**Valores lógicos vs. bits individuales**

Los operadores lógicos toman sus argumentos como un todo, independientemente de cuántos bits contengan. Los operadores solo conocen el valor: cero (cuando todos los bits se restablecen) significa False; no cero (cuando se establece al menos un bit) significa True.

El resultado de sus operaciones es uno de estos valores: False o True. Esto significa que este fragmento de código asignará el valor True a la variable j si i no es cero; de lo contrario, será False.

i = 1

j = not not i

**Operadores bitwise**

Sin embargo, hay cuatro operadores que le permiten **manipular bits de datos individuales**. Se denominan **operadores bitwise**.

Cubren todas las operaciones que mencionamos anteriormente en el contexto lógico, y un operador adicional. Este es el operador xor (como en **o exclusivo**), y se denota como ^ (signo de intercalación).

Aquí están todos ellos:

* & (ampersand) - conjunción a nivel de bits.
* | (barra vertical) - disyunción a nivel de bits.
* ~ (tilde) - negación a nivel de bits.
* ^ (signo de intercalación) - exclusivo a nivel de bits o (xor).

**Operaciones bitwise (&, |, y ^)**

Arg A Arg B Arg B & Arg B Arg A | Arg B Arg A ^ Arg B

0 0 0 0 0

0 1 0 1 1

1 0 0 1 1

1 1 1 1 0

**Operaciones bitwise (~)**

Arg ~Arg

0 1

1 0

Hagámoslo más fácil:

* & requieres exactamente dos 1 s para proporcionar 1 como resultado.
* | requiere al menos un 1 para proporcionar 1 como resultado.
* ^ requiere exactamente un 1 para proporcionar 1 como resultado.

Agreguemos un comentario importante: los argumentos de estos operadores **deben ser enteros.** No debemos usar flotantes aquí.

La diferencia en el funcionamiento de los operadores lógicos y de bits es importante: **los operadores lógicos no penetran en el nivel de bits de su argumento**. Solo les interesa el valor entero final.

Los operadores bitwise son más estrictos: tratan con **cada bit por separado**. Si asumimos que la variable entera ocupa 64 bits (lo que es común en los sistemas informáticos modernos), puede imaginar la operación a nivel de bits como una evaluación de 64 veces del operador lógico para cada par de bits de los argumentos. Su analogía es obviamente imperfecta, ya que en el mundo real todas estas 64 operaciones se realizan al mismo tiempo (simultáneamente).

**Operaciones lógicas vs operaciones de bit: continuación**

Ahora te mostraremos un ejemplo de la diferencia en la operación entre las operaciones lógicas y de bit. Supongamos que se han realizado las siguientes tareas:

i = 15

j = 22

Si asumimos que los enteros se almacenan con 32 bits, la imagen a nivel de bits de las dos variables será la siguiente:

i: 00000000000000000000000000001111

j: 00000000000000000000000000010110

Se ejecuta la asignación:

log = i and j

Estamos tratando con una conjunción lógica aquí. Vamos a trazar el curso de los cálculos. Ambas variables i y j no son ceros, por lo que se considerará que representan a True. Al consultar la tabla de verdad para el operador and, podemos ver que el resultado será True. No se realizan otras operaciones.

log: True

Ahora la operación a nivel de bits - aquí está:

bit = i & j

El operador & operará con cada par de bits correspondientes por separado, produciendo los valores de los bits relevantes del resultado. Por lo tanto, el resultado será el siguiente:

i 000000000000000000000000000 01111

j 000000000000000000000000000 10110

bit = i & j 000000000000000000000000000 00110

Estos bits corresponden al valor entero de seis.

Veamos ahora los operadores de negación. Primero el lógico:

logneg = not i

La variable logneg se establecerá en False: no es necesario hacer nada más.

La negación a nivel de bits es así:

bitneg = ~i

Puede ser un poco sorprendente: el valor de la variable bitneg es -16. Esto puede parecer extraño, pero no lo es en absoluto. Si deseas obtener más información, debes consultar el sistema de números binarios y las reglas que rigen los números de complemento de dos.

i 0000000000000000000000000000 1111

bitneg = ~i 1111111111111111111111111111 0000

Cada uno de estos operadores de dos argumentos se puede utilizar en **forma abreviada**. Estos son los ejemplos de sus notaciones equivalentes:

x = x & y x &= y

x = x | y x |= y

x = x ^ y x ^= y

**¿Cómo tratamos los bits individuales?**

Ahora te mostraremos para que puedes usar los operadores de bitwise. Imagina que eres un desarrollador obligado a escribir una pieza importante de un sistema operativo. Se te ha dicho que puedes usar una variable asignada de la siguiente forma:

flagRegister = 0x1234

La variable almacena la información sobre varios aspectos de la operación del sistema. **Cada bit de la variable almacena un valor de si/no**. También se te ha dicho que solo uno de estos bits es tuyo, el tercero (recuerda que los bits se numeran desde cero y el número de bits cero es el más bajo, mientras que el más alto es el número 31). Los bits restantes no pueden cambiar, porque están destinados a almacenar otros datos. Aquí está tu bit marcado con la letra x:

flagRegister = 000000000000000000000000000000x000

Es posible que tengas que hacer frente a las siguientes tareas:

1. **Comprobar el estado de tu bit**: deseas averiguar el valor de su bit; comparar la variable completa con cero no hará nada, porque los bits restantes pueden tener valores completamente impredecibles, pero puedes usar la siguiente propiedad de conjunción:

x & 1 = x

x & 0 = 0

Si aplicas la operación & a la variable flagRegister junto con la siguiente imagen de bits:

00000000000000000000000000001000

(observa el 1 en la posición de tu bit) como resultado, obtendrás una de las siguientes cadenas de bits:

* 00000000000000000000000000001000 si tu bit se estableció en 1
* 00000000000000000000000000000000 si tu bit se reseteo a 0

Dicha secuencia de ceros y unos, cuya tarea es tomar el valor o cambiar los bits seleccionados, se denomina **máscara de bits**.

Construyamos una máscara de bits para detectar el estado de tus bits. Debería apuntar a **el tercer bit**. Ese bit tiene el peso de 23=8. Se podría crear una máscara adecuada mediante la siguiente declaración:

theMask = 8

También puedes hacer una secuencia de instrucciones dependiendo del estado de tu bit i, aquí está:

if flagRegister & theMask:

# mi bit está listo

else:

# mi bit se restablece

2. **Reinicia tu bit**: asigna un cero al bit, mientras que todos los otros bits deben permanecer sin cambios; usemos la misma propiedad de la conjunción que antes, pero usemos una máscara ligeramente diferente, exactamente como se muestra a continuación:

11111111111111111111111111110111

Tenga en cuenta que la máscara se creó como resultado de la negación de todos los bits de la variable theMask. Restablecer el bit es simple, y se ve así (elige el que más te guste):

flagRegister = flagRegister & ~theMask

flagregister &= ~theMask

3. **Establece tu bit**: asigna un 1 a tu bit, mientras que todos los bits restantes deben permanecer sin cambios; usa la siguiente propiedad de disyunción:

x | 1 = 1

x | 0 = x

Ya estás listo para configurar su bit con una de las siguientes instrucciones:

flagRegister = flagRegister | theMask

flagRegister |= theMask

4. **Niega tu bit**: reemplaza un 1 con un 0 y un 0 con un 1. Puedes utilizar una propiedad interesante del operador ~x:

x ^ 1 = ~x

x ^ 0 = x

Niega tu bit con las siguientes instrucciones:

flagRegister = flagRegister ^ theMask

flagRegister ^= theMask

**Desplazamiento izquierdo binario y desplazamiento derecho binario**

Python ofrece otra operación relacionada con los bits individuales: **shifting**. Esto se aplica solo a los valores de **número entero**, y no debe usar flotantes como argumentos para ello.

Ya aplicas esta operación muy a menudo y muy inconscientemente. ¿Cómo multiplicas cualquier número por diez? Echa un vistazo:

12345 × 10 = 123450

Como puede ver, **multiplicar por diez es de hecho un desplazamiento** de todos los dígitos a la izquierda y llenar el vacío resultante con cero.

¿División entre diez? Echa un vistazo:

12340 ÷ 10 = 1234

Dividir entre diez no es más que desplazar los dígitos a la derecha.

La computadora realiza el mismo tipo de operación, pero con una diferencia: como dos es la base para los números binarios (no 10), **desplazar un valor un bit a la izquierda corresponde a multiplicarlo por dos**; respectivamente, **desplazar un bit a la derecha es como dividir entre dos** (observe que se pierde el bit más a la derecha).

Los **operadores de cambio** en Python son un par de **dígrafos**: < < y > >, sugiriendo claramente en qué dirección actuará el cambio.

valor << bits

valor >> bits

**El argumento izquierdo de estos operadores es un valor entero cuyos bits se desplazan. El argumento correcto determina el tamaño del turno**.

Esto demuestra que esta operación ciertamente no es conmutativa.

La prioridad de estos operadores es muy alta. Los verás en la tabla de prioridades actualizada, que te mostraremos al final de esta sección.

Echa un vistazo a los cambios en la ventana del editor.

La invocación final de print() produce el siguiente resultado:

17 68 8

Nota:

17 // 2 → 8 (desplazarse hacia la derecha en un bit equivale a la división de enteros en dos)

17 \* 4 → 68 (desplazarse hacia la izquierda dos bits es lo mismo que multiplicar números enteros por cuatro).

Y aquí está la tabla de prioridades actualizada, que contiene todos los operadores presentados hasta ahora:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Prioridad** | **Operador** |  |
| 1 | ! ~ (tipo) ++ -- + - | unario |
| 2 | \*\* |  |
| 3 | \* / % |  |
| 4 | + - | binario |
| 5 | << >> |  |
| 6 | <<=>> = |  |
| 7 | == != |  |
| 8 | & |  |
| 9 | | |  |
| 10 | && |  |
| 11 | || |  |
| 12 | = += -= \*= /= %= &= ^= |= >>= <<= |  |

En Sandbox

var = 17

varRight = var >> 1

varLeft = var << 2

print(var, varLeft, varRight)

**Puntos clave**

1. Python es compatible con los siguientes operadores lógicos:

* and → si ambos operandos son verdaderos, la condición es verdadera, por ejemplo, (True and True) es True.
* or → si alguno de los operandos es verdadero, la condición es verdadera, por ejemplo, (True or False) es True.
* not → devuelve False si el resultado es verdadero y devuelve True si es falso, por ejemplo, not True es False.

2. Puedes utilizar operadores bit a bit para manipular bits de datos individuales. Los siguientes datos de muestra:

* x = 15, el cual es 0000 1111 en binario.
* y = 16, el cual es 0001 0000 en binario.

Se utilizarán para ilustrar el significado de operadores bit a bit en Python. Analiza los ejemplos a continuación:

* & hace un *bit a bit and (y),* por ejemplo, x & y = 0, el cual es 0000 0000 en binario.
* | hace un *bit a bit or (o)*, por ejemplo, x | y = 31, el cual es 0001 1111 en binario.
* ˜ hace un *bit a bit not (no)*, por ejemplo, ˜ x = 240, el cual es 1111 0000 en binario.
* ^ hace un *bit a bit xor*, por ejemplo, x ^ y = 31, el cual es 0001 1111 en binario.
* >> hace un *desplazamiento bit a bit a la derecha*, por ejemplo, y >> 1 = 8, el cual es 0000 1000 en binario.
* << hace un *desplazamiento bit a bit a la izquierda*, por ejemplo, y << 3 =, el cual es 1000 0000 en binario.

**Ejercicio 1**

¿Cuál es la salida del siguiente fragmento de código?

x = 1

y = 0

z = ((x == y) and (x == y)) or not(x == y)

print(not(z))

False

**Ejercicio 2**

¿Cuál es la salida del siguiente fragmento de código?

x = 4

y = 1

a = x & y

b = x | y

c = ~ x

d = x ^ 5

e = x >> 2

f = x << 2

print(a, b, c, d, e, f)

0 5 -5 1 1 16

**¿Por qué necesitamos listas?**

Puede suceder que tengas que leer, almacenar, procesar y, finalmente, imprimir docenas, quizás cientos, tal vez incluso miles de números. ¿Entonces qué? ¿Necesitas crear una variable separada para cada valor? ¿Tendrás que pasar largas horas escribiendo declaraciones como la que se muestra a continuación?

var1 = int(input())

var2 = int(input())

var3 = int(input())

var4 = int(input())

var5 = int(input())

var6 = int(input())

Si no crees que esta sea una tarea complicada, toma un papel y escribe un programa que:

* Lea cinco números.
* Los imprima en orden desde el más pequeño hasta el más grande (Este tipo de procesamiento se denomina **ordenamiento**).

Debes percatarte que ni siquiera tienes suficiente papel para completar la tarea.

Hasta ahora, has aprendido como declarar variables que pueden almacenar exactamente un valor dado a la vez. Tales variables a veces se denominan **escalares** por analogía con las matemáticas. Todas las variables que has usado hasta ahora son realmente escalares.

Piensa en lo conveniente que sería declarar una variable que podría **almacenar más de un valor**. Por ejemplo, cien, o mil o incluso diez mil. Todavía sería una y la misma variable, pero muy amplia y espaciosa. ¿Suena atractivo? Quizás, pero ¿cómo manejarías un contenedor así lleno de valores diferentes? ¿Cómo elegirías solo el que necesitas?

¿Y si solo pudieras numerarlos? Y luego di: dame el valor número 2; asigna el valor número 15; aumenta el número del valor 10000.

Te mostraremos como declarar tales **variables de múltiples valores**. Haremos esto con el ejemplo que acabamos de sugerir. Escribiremos un programa **que ordene una secuencia de números.** No seremos particularmente ambiciosos: asumiremos que hay exactamente cinco números.

Vamos a crear una variable llamada números; se le asigna no solo un número, sino que se llena con una lista que consta de cinco valores (nota: la lista **comienza con un corchete abierto y termina con un corchete cerrado**; el espacio entre los corchetes es llenado con cinco números separados por comas).

numeros = [ 10, 5, 7, 2, 1]

Digamos lo mismo utilizando una terminología adecuada: números **es una lista que consta de cinco valores, todos ellos números**. También podemos decir que esta declaración crea una lista de longitud igual a cinco (ya que contiene cinco elementos).

Los elementos dentro de una lista **pueden tener diferentes tipos**. Algunos de ellos pueden ser enteros, otros son flotantes y otros pueden ser listas.

Python ha adoptado una convención que indica que los elementos de una lista están **siempre numerados desde cero**. Esto significa que el elemento almacenado al principio de la lista tendrá el número cero. Como hay cinco elementos en nuestra lista, al último de ellos se le asigna el número cuatro. No olvides esto.

Pronto te acostumbrarás y se convertirá en algo natural.

Antes de continuar con nuestra discusión, debemos indicar lo siguiente: nuestra lista **es una colección de elementos, pero cada elemento es un escalar**.

**Listas de indexación**

¿Cómo cambias el valor de un elemento elegido en la lista?

Vamos a **asignar un nuevo valor de 111 al primer elemento** en la lista. Lo hacemos de esta manera:

numeros = [10, 5, 7, 2, 1]

print("Contenido de la lista original:", numeros) # imprime el contenido de la lista original

numeros[0] = 111

print("Nuevo contenido de la lista:", numeros) # contenido de la lista actual.

Y ahora queremos **copiar el valor del quinto elemento al segundo elemento**. ¿Puedes adivinar como hacerlo?

numeros = [10, 5, 7, 2, 1]

print("Contenido de la lista original:", numeros) # imprimiendo contenido de la lista original.

numeros[0] = 111

print("\nPrevio contenido de la lista:", numeros) # imprimiendo contenido de la lista anterior.

numeros[1] = numeros[4] # copiando el valor del quinto elemento al segundo

print("Nuevo contenido de la lista:", numeros) # imprimiendo el contenido de la lista actual.

El valor dentro de los corchetes que selecciona un elemento de la lista se llama un **índice**, mientras que la operación de seleccionar un elemento de la lista se conoce como **indexación**.

Vamos a utilizar la función print() para imprimir el contenido de la lista cada vez que realicemos los cambios. Esto nos ayudará a seguir cada paso con más cuidado y ver que sucede después de una modificación de la lista en particular.

Nota: todos los índices utilizados hasta ahora son literales. Sus valores se fijan en el tiempo de ejecución, pero **cualquier expresión también puede ser un índice**. Esto abre muchas posibilidades.

En sandbox

numeros = [10, 5, 7, 2, 1]

print("Contenido de la lista:", numeros) # imprimiendo contenido de la lista original.

**Accediendo al contenido de la lista**

Se puede acceder a cada uno de los elementos de la lista por separado. Por ejemplo, se puede imprimir:

print(numeros[0]) # accediendo al primer elemento de la lista.

Suponiendo que todas las operaciones anteriores se hayan completado con éxito, el fragmento enviará 111 a la consola.

Como puedes ver en el editor, la lista también puede imprimirse como un todo, como aquí:

print(numeros) # imprimiendo la lista completa.

Como probablemente hayas notado antes, Python decora la salida de una manera que sugiere que todos los valores presentados forman una lista. La salida del fragmento de ejemplo anterior se ve así:

[111, 1, 7, 2, 1]

**La función len()**

La longitud **de una lista** puede variar durante la ejecución. Se pueden agregar nuevos elementos a la lista, mientras que otros pueden eliminarse de ella. Esto significa que la lista es una entidad muy dinámica.

Si deseas verificar la longitud actual de la lista, puedes usar una función llamada len() (su nombre proviene de length - longitud).

La función toma el nombre de la lista **como un argumento y devuelve el número de elementos almacenados actualmente** dentro de la lista (en otras palabras, la longitud de la lista).

Observa la última línea de código en el editor, ejecuta el programa y verifica que valor imprimirá en la consola. ¿Puedes adivinar?

En sandbox

numeros = [10, 5, 7, 2, 1]

print("Contenido de la lista original:", numeros) # imprimiendo el contenido de la lista origina

numeros [0] = 111

print("\nPrevio contenido de la lista:", numeros) # imprimiendo contenido de la lista anterior

numeros [1] = numeros [4] # copiando el valor del quinto elemento al segundo

print("Contenido de la lista anterior:", numeros) # imprimiendo contenido de la lista anterior

print("\nLongitud de la lista:", len(numeros)) # imprimiendo la longitud de la lista

**Eliminando elementos de una lista**

Cualquier elemento de la lista puede ser **eliminado** en cualquier momento, esto se hace con una instrucción llamada del (eliminar). Nota: es una instrucción, no una función.

Tienes que apuntar al elemento que quieres eliminar, desaparecerá de la lista y la longitud de la lista se reducirá en uno.

Mira el fragmento de abajo. ¿Puedes adivinar qué salida producirá? Ejecuta el programa en el editor y comprueba.

del numeros[1]

print(len(numeros))

print(numeros)

**No puedes acceder a un elemento que no existe**, no puedes obtener su valor ni asignarle un valor. Ambas instrucciones causarán ahora errores de tiempo de ejecución:

print(numeros[4])

numeros[4] = 1

Agrega el fragmento de código anterior después de la última línea de código en el editor, ejecute el programa y verifique que sucede.

Nota: hemos eliminado uno de los elementos de la lista; ahora solo hay cuatro elementos en la lista. Esto significa que el elemento número cuatro no existe.

En sandbox

numeros = [10, 5, 7, 2, 1]

print("Contenido de la lista original:", numeros) # imprimiendo contenido de la lista original

numeros[0] = 111

print("\nPrevio contenido de la lista:", numeros) # imprimiendo contenido de la lista anterior

numeros[1] = numeros[4] # copiando el valor del quinto elemento al segundo

print("Contenido de la lista anterior:", numeros) # imprimiendo contenido de la lista anterior

print ("\nLongitud de la lista:", len(numeros)) # imprimiendo la longitud de la lista anterior

###

del numeros[1] # eliminando el segundo elemento de la lista

print("Longitud de la nueva lista:", len(numeros)) # imprimiendo nueva longitud de la lista

print("\nNuevo contenido de la lista:", numeros) # imprimiendo el contenido de la lista actual

###

**Los índices negativos son válidos**

Puede parecer extraño, pero los índices negativos son válidos y pueden ser muy útiles.

Un elemento con un índice igual a -1 es **el último en la lista**.

print(numeros[-1])

El código del ejemplo mostrará 1. Ejecuta el programa y comprueba.

Del mismo modo, el elemento con un índice igual a -2 es **el anterior al último en la lista**.

print(numeros[-2])

El fragmento de ejemplo mostrará 2.

El último elemento accesible en nuestra lista es numeros[-4] (el primero). ¡No intentes ir más lejos!

En sandbox

numeros = [111, 7, 2, 1]

print(numeros[-1])

print(numeros[-2])

**LABORATORIO**

**Tiempo estimado**

5 minutos

**Nivel de dificultad**

Muy fácil

**Objetivos**

Familiarizar al estudiante con:

* Usar instrucciones básicas relacionadas con listas.
* Crear y modificar listas.

**Escenario**

Había una vez un sombrero. El sombrero no contenía conejo, sino una lista de cinco números: 1, 2, 3, 4 y 5.

Tu tarea es:

* Escribir una línea de código que solicite al usuario que reemplace el número central en la lista con un número entero ingresado por el usuario (paso 1).
* Escribir una línea de código que elimine el último elemento de la lista (paso 2).
* Escribir una línea de código que imprima la longitud de la lista existente (paso 3).

¿Listo para este desafío?

listaSombrero = [1, 2, 3, 4, 5] # Esta es una lista existente de números ocultos en el sombrero.

# Paso 1: escribe una línea de código que solicite al usuario

# para reemplazar el número de en medio con un número entero ingresado por el usuario.

num = int(input("Reemplaza el número de en medio, ingrese un número entero: "))

listaSombrero[len(listaSombrero) // 2] = num

# Paso 2: escribe aquí una línea de código que elimine el último elemento de la lista.

del listaSombrero[len(listaSombrero) - 1]

# Paso 3: escribe aquí una línea de código que imprima la longitud de la lista existente.

print("Longitud de la lista: ", len(listaSombrero) )

print(listaSombrero)

**Funciones vs. métodos**

Un método **es un tipo específico de función**: se comporta como una función y se parece a una función, pero difiere en la forma en que actúa y en su estilo de invocación.

Una función **no pertenece a ningún dato**: obtiene datos, puede crear nuevos datos y (generalmente) produce un resultado.

Un método hace todas estas cosas, pero también puede **cambiar el estado de una entidad seleccionada**.

**Un método es propiedad de los datos para los que trabaja, mientras que una función es propiedad de todo el código**.

Esto también significa que invocar un método requiere alguna especificación de los datos a partir de los cuales se invoca el método.

Puede parecer desconcertante aquí, pero lo trataremos en profundidad cuando profundicemos en la programación orientada a objetos.

En general, una invocación de función típica puede tener este aspecto:

resultado = funcion(argumento)

La función toma un argumento, hace algo y devuelve un resultado.

Una invocación de un método típico usualmente se ve así:

resultado = data.method(arg)

Nota: el nombre del método está precedido por el nombre de los datos que posee el método. A continuación, se agrega un **punto**, seguido del **nombre del método** y un par de **paréntesis que encierran los argumentos**.

El método se comportará como una función, pero puede hacer algo más: puede **cambiar el estado interno de los datos** a partir de los cuales se ha invocado.

Puedes preguntar: ¿por qué estamos hablando de métodos, y no de listas?

Este es un tema esencial en este momento, ya que le mostraremos como agregar nuevos elementos a una lista existente. Esto se puede hacer con métodos propios de las listas, no por funciones.

**Agregar elementos a una lista: append() e insert()**

Un nuevo elemento puede ser añadido al final de la lista existente:

lista.append(valor)

Dicha operación se realiza mediante un método llamado append(). Toma el valor de su argumento y lo coloca **al final de la lista** que posee el método.

La longitud de la lista aumenta en uno.

El método insert() es un poco más inteligente: puede agregar un nuevo elemento **en cualquier lugar de la lista**, no solo al final.

lista.insert(ubicación,valor)

Toma dos argumentos:

* El primero muestra la ubicación requerida del elemento a insertar. Nota: todos los elementos existentes que ocupan ubicaciones a la derecha del nuevo elemento (incluido el que está en la posición indicada) se desplazan a la derecha, para hacer espacio para el nuevo elemento.
* El segundo es el elemento a insertar.

Observa el código en el editor. Ve como usamos los métodos append() e insert(). Presta atención a lo que sucede después de usar insert(): el primer elemento anterior ahora es el segundo, el segundo el tercero, y así sucesivamente.

Agrega el siguiente fragmento después de la última línea de código en el editor:

numeros.insert(1,333)

Imprime el contenido de la lista final en la pantalla y ve que sucede. El fragmento de código sobre el fragmento de código inserta 333 en la lista, por lo que es el segundo elemento. El segundo elemento anterior se convierte en el tercero, el tercero en el cuarto, y así sucesivamente.

En sandbox

numeros = [111, 7, 2, 1]

print(len(numeros))

print(numeros)

###

numeros.append(4)

print(len(numeros))

print(numeros)

###

numeros.insert(0,222)

print(len(numeros))

print(numeros)

**Agregando elementos a una lista: continuación**

Puedes **iniciar la vida de una lista creándola vacía** (esto se hace con un par de corchetes vacíos) y luego agregar nuevos elementos según sea necesario.

Echa un vistazo al fragmento en el editor. Intenta adivinar su salida después de la ejecución del bucle for. Ejecuta el programa para comprobar si tenías razón.

Será una secuencia de números enteros consecutivos del 1 hasta 5.

Hemos modificado un poco el fragmento:

miLista = [] # creando una lista vacía

for i in range(5):

miLista.insert(0, i + 1)

print(miLista)

¿Qué pasará ahora? Ejecuta el programa y comprueba si esta vez también tenías razón.

Deberías obtener la misma secuencia, pero en **orden inverso** (este es el mérito de usar el método insert()).

En sandbox

miLista = [] # creando una lista vacía

for i in range (5):

miLista.append (i + 1)

print(miLista)

**Haciendo uso de las listas**

El bucle for tiene una variante muy especial que puede **procesar las listas** de manera muy efectiva. Echemos un vistazo a eso.

Supongamos que desea **calcular la suma de todos los valores almacenados en la lista** miLista.

Necesitas una variable cuya suma se almacenará y se le asignará inicialmente un valor de 0 - su nombre es suma. Luego agrega todos los elementos de la lista usando el bucle for. Echa un vistazo al fragmento en el editor.

Comentemos este ejemplo:

* A la lista se le asigna una secuencia de cinco valores enteros.
* La variable i toma los valores 0, 1,2,3, y 4, y luego indexa la lista, seleccionando los elementos siguientes: el primero, segundo, tercero, cuarto y quinto.
* Cada uno de estos elementos se agrega junto con el operador += a la variable suma, dando el resultado final al final del bucle.
* Observa la forma en que se ha empleado la función len(), hace que el código sea independiente de cualquier posible cambio en el contenido de la lista.

**La segunda cara del ciclo for**

Pero el bucle for puede hacer mucho más. Puede ocultar todas las acciones conectadas a la indexación de la lista y entregar todos los elementos de la lista de manera práctica.

Este fragmento modificado muestra como funciona:

miLista = [10, 1, 8, 3, 5]

suma = 0

for i in miLista:

suma += i

print(suma)

¿Qué sucede aquí?

* La instrucción for especifica la variable utilizada para navegar por la lista (i) seguida de la palabra clave in y el nombre de la lista siendo procesado (miLista).
* A la variable i se le asignan los valores de todos los elementos de la lista subsiguiente, y el proceso ocurre tantas veces como hay elementos en la lista.
* Esto significa que usa la variable i como una copia de los valores de los elementos, y no necesita emplear índices.
* La función len() tampoco es necesaria aquí.

En sandbox

miLista = [10, 1, 8, 3, 5]

suma = 0

for i in range(len(miLista)):

suma += miLista[i]

print(suma)

**Las listas en acción**

Dejemos de lado las listas por un breve momento y veamos un tema intrigante.

Imagina que necesitas reorganizar los elementos de una lista, es decir, revertir el orden de los elementos: el primero y el quinto, así como el segundo y cuarto elementos serán intercambiados. El tercero permanecerá intacto.

Pregunta: ¿Cómo se pueden intercambiar los valores de dos variables?

Echa un vistazo al fragmento:

variable1 = 1

variable2 = 2

variable2 = variable1

variable1 = variable2

Si haces algo como esto, **perderás el valor previamente almacenado** en variable2. Cambiar el orden de las tareas no ayudará. Necesitas una tercera variable **que sirva como almacenamiento auxiliar**.

Así es como puedes hacerlo:

variable1 = 1

variable2 = 2

auxiliar = variable1

variable1 = variable2

variable2 = auxiliar

Python ofrece una forma más conveniente de hacer el intercambio, echa un vistazo:

variable1 = 1

variable2 = 2

variable1, variable2 = variable2, variable1

Claro, efectivo y elegante, ¿no?

**Listas en acción**

Ahora puedes intercambiar fácilmente los elementos de la lista para revertir su orden:

miLista = [10, 1, 8, 3, 5]

miLista [0], miLista [4] = miLista [4], miLista [0]

miLista [1], miLista [3] = miLista [3], miLista [1]

print(miLista)

Ejecuta el fragmento. Su salida debería verse así:

[5, 3, 8, 1, 10]

Se ve bien con cinco elementos.

¿Seguirá siendo aceptable con una lista que contenga 100 elementos? No, no lo hará.

¿Puedes usar el bucle for para hacer lo mismo automáticamente, independientemente de la longitud de la lista? Si, si puedes.

Así es como lo hemos hecho:

miLista = [10, 1, 8, 3, 5]

longitud = len(miLista)

for i in range (longitud // 2):

miLista[i], miLista[longitud-i-1] = miLista[longitud-i-1], miLista[i]

print(miLista)

Nota:

Hemos asignado la variable longitud a la longitud de la lista actual (esto hace que nuestro código sea un poco más claro y más corto).

Hemos lanzado el ciclo for para que se ejecute a través de su cuerpo longitud // 2 veces (esto funciona bien para listas con longitudes pares e impares, porque cuando la lista contiene un número impar de elementos, el del medio permanece intacto).

Hemos intercambiado el elemento i (desde el principio de la lista) por el que tiene un índice igual a (longitud-i-1) (desde el final de la lista); en nuestro ejemplo, for i igual a 0 la (longitud-i-1) da 4; for i igual a 3, da 3: esto es exactamente lo que necesitábamos.

Las listas son extremadamente útiles y las encontrarás muy a menudo.

**LABORATORIO**

**Tiempo estimado**

10-15 minutos

**Nivel de dificultad**

Fácil

**Objetivos**

Familiarizar al estudiante con:

* Crear y modificar listas simples.
* Utilizar métodos para modificar listas.

**Escenario**

Los Beatles fueron uno de los grupos de música más populares de la década de 1960 y la banda más vendida en la historia. Algunas personas los consideran el acto más influyente de la era del rock. De hecho, se incluyeron en la compilación de la revista Time de las 100 personas más influyentes del siglo XX.

La banda sufrió muchos cambios de formación, que culminaron en 1962 con la formación de John Lennon, Paul McCartney, George Harrison y Richard Starkey (mejor conocido como Ringo Starr).

Escribe un programa que refleje estos cambios y le permita practicar con el concepto de listas. Tu tarea es:

* Paso 1: Crea una lista vacía llamada beatles.
* Paso 2: Emplea el método append() para agregar los siguientes miembros de la banda a la lista: John Lennon, Paul McCartney y George Harrison.
* Paso 3: Emplea el ciclofor y el append() para pedirle al usuario que agregue los siguientes miembros de la banda a la lista: Stu Sutcliffe, y Pete Best.
* Paso 4: Usa la instrucción del para eliminar a Stu Sutcliffe y Pete Best de la lista.
* Paso 5: Usa el método insert() para agregar a Ringo Starr al principio de la lista.

Por cierto, ¿eres fan de los Beatles?

En sandbox

# paso 1

beatles = []

print("Paso 1:", beatles)

# paso 2

beatles.append('John Lennon')

beatles.append('Paul McCartney')

beatles.append('George Harrison')

print("Paso 2:", beatles)

# paso 3

for i in range(2):

miembro = input('Ingresa los siguientes miembros Stu Sutcliffe y Pete Best: ')

beatles.append(miembro)

print("Paso 3:", beatles)

# etapa 4

del beatles[3]

del beatles[3]

print("Paso 4:", beatles)

# paso 5

beatles.insert(0, 'Ringo Starr')

print("Paso 5:", beatles)

# probando la longitud de la lista

print("Los Fab", len(beatles))

Puntos clave

1. La lista **es un tipo de dato** en Python que se utiliza para **almacenar múltiples objetos**. Es una **colección ordenada y mutable** de elementos separados por comas entre corchetes, por ejemplo:

miLista = [1, None, True, "Soy una cadena", 256, 0]

2. Las listas se pueden **indexar y actualizar**, por ejemplo:

miLista = [1, 1, None, True, 'Soy una cadena', 256, 0]

print(miLista [3]) # salida: soy una cadena

print(miLista [-1]) # salida: 0

miLista [1] = '?'

print (miLista) # salida: [1, '?', True, 'Soy una cadena', 256, 0]

miLista.insert (0, "first")

miLista.append ("last")

print (miLista ) # salida: ['first', 1, '?', True, 'Soy una cadena', 256, 0, 'last']

3. Las listas pueden estar **anidadas**, por ejemplo: miLista = [1, 'a', ["lista", 64, [0, 1], False]].

4. Los elementos de la lista y las listas se pueden **eliminar**, por ejemplo:

miLista = [1, 2, 3, 4]

del miLista[2]

print(miLista) # salida: [1, 2, 4]

del miLista # borra toda la lista

5.Las listas pueden ser **iteradas** mediante el uso del bucle for, por ejemplo:

miLista = ["blanco", "purpura", "azul", "amarillo", "verde"]

for color in miLista:

print(color)

6. La función len() se puede usar para **verificar la longitud de la lista**, por ejemplo:

miLista = ["blanco", "purpura", "azul", "amarillo", "verde"]

print(len(miLista)) # la salidas es 5

del miLista[2]

print (len(miLista)) # la salidas es 4

7. Una invocación típica de **función** tiene el siguiente aspecto: resultado = funcion(argumento), mientras que una invocación típica de un **método** se ve así: resultado = data.method(arg).

Ejercicio 1

¿Cuál es la salida del siguiente fragmento de código?

lst = [1, 2, 3, 4, 5]

lst.insert(1, 6)

del lst[0]

lst.append(1)

print(lst)

Revisar

[6, 2, 3, 4, 5, 1]

Ejercicio 2

¿Cuál es la salida del siguiente fragmento de código?

lst = [1, 2, 3, 4, 5]

lst2 = []

agregar = 0

for number in lst:

agregar += number

lst2.append (agregar)

print(lst2)

Revisar

[1, 3, 6, 10, 15]

Ejercicio 3

¿Qué sucede cuando ejecutas el siguiente fragmento de código?

lst = []

del lst

print(lst)

Revisar

NameError: el nombre 'lst' no está definido

Ejercicio 4

¿Cuál es la salida del siguiente fragmento de código?

lst = [1, [2, 3], 4]

print(lst[1])

print(len(lst))

Revisar

[2, 3]

3

**Ordenamiento Burbuja**

Ahora que puedes hacer malabarismos con los elementos de las listas, es hora de aprender como **ordenarlos**. Se han inventado muchos algoritmos de clasificación, que difieren mucho en velocidad, así como en complejidad. Vamos a mostrar un algoritmo muy simple, fácil de entender, pero desafortunadamente, tampoco es muy eficiente. Se usa muy raramente, y ciertamente no para listas extensas.

Digamos que una lista se puede ordenar de dos maneras:

* Ascendente (o más precisamente, no descendente): si en cada par de elementos adyacentes, el primer elemento no es mayor que el segundo.
* Descendente (o más precisamente, no ascendente): si en cada par de elementos adyacentes, el primer elemento no es menor que el segundo.

En las siguientes secciones, ordenaremos la lista en orden ascendente, de modo que los números se ordenen de menor a mayor.

Aquí está la lista:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 8 | 10 | 6 | 2 | 4 |

Intentaremos utilizar el siguiente enfoque: tomaremos el primer y el segundo elemento y los compararemos; si determinamos que están en el orden incorrecto (es decir, el primero es mayor que el segundo), los intercambiaremos; Si su orden es válido, no haremos nada. Un vistazo a nuestra lista confirma lo último: los elementos 01 y 02 están en el orden correcto, así como 8<10.

Ahora observa el segundo y el tercer elemento. Están en las posiciones equivocadas. Tenemos que intercambiarlos:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 8 | 6 | 10 | 2 | 4 |

Vamos más allá y observemos los elementos tercero y cuarto. Una vez más, esto no es lo que se supone que es. Tenemos que intercambiarlos:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 8 | 6 | 2 | 10 | 4 |

Ahora comprobemos los elementos cuarto y quinto. Si, ellos también están en las posiciones equivocadas. Ocurre otro intercambio:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 8 | 6 | 2 | 4 | 10 |

El primer paso a través de la lista ya está terminado. Todavía estamos lejos de terminar nuestro trabajo, pero algo curioso ha sucedido mientras tanto. El elemento más grande, 10, ya ha llegado al final de la lista. Ten en cuenta que este es el **lugar deseado** para el. Todos los elementos restantes forman un lío pintoresco, pero este ya está en su lugar.

Ahora, por un momento, intenta imaginar la lista de una manera ligeramente diferente, es decir, de esta manera:

|  |
| --- |
| 10 |
| 4 |
| 2 |
| 6 |
| 8 |

Observa - El 10 está en la parte superior. Podríamos decir que flotó desde el fondo hasta la superficie, al igual que las burbujas **en una copa de champán**. El método de clasificación deriva su nombre de la misma observación: se denomina **ordenamiento de burbuja**.

Ahora comenzamos con el segundo paso a través de la lista. Miramos el primer y el segundo elemento, es necesario un intercambio:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 6 | 8 | 2 | 4 | 10 |

Tiempo para el segundo y tercer elemento: también tenemos que intercambiarlos:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 6 | 2 | 8 | 4 | 10 |

Ahora el tercer y cuarto elementos, y la segunda pasada, se completa, ya que 8 ya está en su lugar:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 6 | 2 | 4 | 8 | 10 |

Comenzamos el siguiente pase inmediatamente. Observe atentamente el primer y el segundo elemento: se necesita otro cambio:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 2 | 6 | 4 | 8 | 10 |

Ahora 6 necesita ir a su lugar. Cambiamos el segundo y el tercer elemento:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 2 | 4 | 6 | 8 | 10 |

La lista ya está ordenada. No tenemos nada más que hacer. Esto es exactamente lo que queremos.

Como puedes ver, la esencia de este algoritmo es simple: **comparamos los elementos adyacentes y, al intercambiar algunos de ellos, logramos nuestro objetivo**.

Codifiquemos en Python todas las acciones realizadas durante un solo paso a través de la lista, y luego consideraremos cuántos pases necesitamos para realizarlo. No hemos explicado esto hasta ahora, pero lo haremos pronto.

**Ordenando una lista**

¿Cuántos pases necesitamos para ordenar la lista completa?

Resolvamos este problema de la siguiente manera: introducimos **otra variable**, su tarea es observar si se ha realizado algún intercambio durante el pase o no. Si no hay intercambio, entonces la lista ya está ordenada, y no hay que hacer nada más. Creamos una variable llamada swapped, y le asignamos un valor de False para indicar que no hay intercambios. De lo contrario, se le asignará True.

miLista = [8, 10, 6, 2, 4] # lista para ordenar

for i in range(len(miLista) - 1): # necesitamos (5 - 1) comparaciones

if miLista[i] > miLista[i + 1]: # compara elementos adyacentes

miLista[i], miLista [i + 1] = miLista[i + 1], miLista[i] # si terminamos aquí significa que tenemos que intercambiar los elementos.

Deberías poder leer y comprender este programa sin ningún problema:

miLista = [8, 10, 6, 2, 4] # lista para ordenar

swapped = True # lo necesitamos verdadero (True) para ingresar al bucle while

while swapped:

swapped = False # no hay swaps hasta ahora

for i in range(len(miLista) - 1):

if miLista[i] > miLista[i + 1]:

swapped= True # ocurrió el intercambio!

miLista[i], miLista[i + 1] = miLista[i + 1], miLista[i]

print(miLista)

Ejecuta el programa y pruébalo.

**El ordenamiento burbuja - versión interactiva**

En el editor, puedes ver un programa completo, enriquecido por una conversación con el usuario, y que permite ingresar e imprimir elementos de la lista: **El ordenamiento burbuja: versión interactiva final**.

Python, sin embargo, tiene sus propios mecanismos de clasificación. Nadie necesita escribir sus propias clases, ya que hay un número suficiente de **herramientas listas para usar**.

Te explicamos este sistema de clasificación porque es importante aprender como procesar los contenidos de una lista y mostrarte como puede funcionar la clasificación real.

Si quieres que Python ordene tu lista, puedes hacerlo de la siguiente manera:

miLista = [8, 10, 6, 2, 4]

miLista.sort()

print(miLista)

Es tan simple como eso.

La salida del fragmento es la siguiente:

[2, 4, 6, 8, 10]

Como puedes ver, todas las listas tienen un método denominado sort(), que las ordena lo más rápido posible. Ya has aprendido acerca de algunos de los métodos de lista anteriormente, y pronto aprenderás más sobre otros.

En sandbox

miLista = []

swapped = True

num = int (input("¿Cuántos elementos deseas ordenar?:"))

for i in range(num):

val = float(input("Introduce un elemento de la lista:"))

miLista.append(val)

while swapped:

swapped = False

for i in range(len(miLista) - 1):

if miLista[i] > miLista[i + 1]:

swapped = True

miLista[i], miLista[i + 1] = miLista[i + 1], miLista[i]

print("\nOrdenado:")

print(miLista)

**Puntos clave**

1. Puedes usar el método sort() para ordenar los elementos de una lista, por ejemplo:

lst = [5, 3, 1, 2, 4]

print(lst)

lst.sort ()

print(lst) # salida: [1, 2, 3, 4, 5]

2.También hay un método de lista llamado reverse(), que puedes usar para invertir la lista, por ejemplo:

lst = [5, 3, 1, 2, 4]

print(lst)

lst.reverse()

print (lst) # salida: [4, 2, 1, 3, 5]

Ejercicio 1

¿Cuál es la salida del siguiente fragmento de código?

lst = ["D", "F", "A", "Z"]

lst.sort ()

print(lst)

Revisar

['A', 'D', 'F', 'Z']

Ejercicio 2

¿Cuál es la salida del siguiente fragmento de código?

a = 3

b = 1

c = 2

lst = [a, c, b]

lst.sort ()

print(lst)

Revisar

[1, 2, 3]

Ejercicio 3

¿Cuál es la salida del siguiente fragmento de código?

a = "A"

b = "B"

c = "C"

d = ""

lst = [a, b, c, d]

lst.reverse ()

print(lst)

Revisar

['', 'C', 'B', 'A']

**La vida al interior de las listas**

Ahora queremos mostrarte una característica importante y muy sorprendente de las listas, que las distingue de las variables ordinarias.

Queremos que lo memorices, ya que puede afectar tus programas futuros y causar graves problemas si se olvida o se pasa por alto.

Echa un vistazo al fragmento en el editor.

El programa:

* Crea una lista de un elemento llamada lista1.
* La asigna a una nueva lista llamada lista2.
* Cambia el único elemento de lista1.
* Imprime la lista2.

La parte sorprendente es el hecho de que el programa mostrará como resultado: [2], no [1], que parece ser la solución obvia.

Las listas (y muchas otras entidades complejas de Python) se almacenan de diferentes maneras que las variables ordinarias (escalares).

Se podría decir que:

* El nombre de una variable ordinaria es el **nombre de su contenido**.
* El nombre de una lista es el nombre de una ubicación de memoria **donde se almacena la lista**.

Lee estas dos líneas una vez más, la diferencia es esencial para comprender de que vamos a hablar a continuación.

La asignación: lista2 = lista1copia el nombre de la matriz, no su contenido. En efecto, los dos nombres (lista1 y lista2) identifican la misma ubicación en la memoria de la computadora. Modificar uno de ellos afecta al otro, y viceversa.

¿Cómo te las arreglas con eso?

En sandbox

lista1 = [1]

lista2 = lista1

lista1[0] = 2

print(lista2)

**Rodajas Poderosas**

Afortunadamente, la solución está al alcance de su mano: su nombre es **rodaja**.

Una rodaja es un elemento de la sintaxis de Python que **permite hacer una copia nueva de una lista, o partes de una lista**.

En realidad, copia el contenido de la lista, no el nombre de la lista.

Esto es exactamente lo que necesitas. Echa un vistazo al fragmento de código a continuación:

lista1 = [1]

lista2 = lista1[:]

lista1[0] = 2

print(lista2

Su salida es [1]

Esta parte no visible del código descrito como [:] puede producir una lista completamente nueva.

Una de las formas más generales de la rodaja es la siguiente:

miLista[inicio:fin]

Como puedes ver, se asemeja a la indexación, pero los dos puntos en el interior hacen una gran diferencia.

Una rodaja de este tipo **crea una nueva lista (de destino), tomando elementos de la lista de origen: los elementos de los índices desde el principio hasta el** fin-1.

Nota: no hasta el fin, sino hasta fin-1. Un elemento con un índice igual a fin es el primer elemento el cual **no participa en la segmentación**.

Es posible utilizar valores negativos tanto para el inicio como para el fin (al igual que en la indexación).

Echa un vistazo al fragmento:

miLista = [10, 8, 6, 4, 2]

nuevaLista = miLista [1:3]

print(nuevaLista)

La lista nuevaLista contendrá inicio-fin (3-1=2) elementos, los que tienen índices iguales a 1 y 2 (pero no 3)

La salida del fragmento es: [8, 6]

En sandbox

# Copiando toda la lista

lista1 = [1]

lista2 = lista1[:]

lista1[0] = 2

print(lista2)

# Copiando parte de la lista

miLista = [10, 8, 6, 4, 2]

nuevaLista = miLista[1:3]

print(nuevaLista)

**Rodajas - índices negativos**

Observa el fragmento de código a continuación:

miLista[inicio:fin]

Para repetir:

* inicio es el índice del primer elemento **incluido en la rodaja**.
* fin es el índice del primer elemento **no incluido en la rodaja**.

Así es como **los índices negativos** funcionan con la rodaja:

miLista = [10, 8, 6, 4, 2]

nuevaLista = miLista [1:-1]

print(nuevaLista)

El resultado del fragmento es: [8, 6, 4].

Si el inicio especifica un elemento que se encuentra más allá del descrito por fin (desde el punto de vista inicial de la lista), la rodaja estará **vacía**:

miLista = [10, 8, 6, 4, 2]

nuevaLista = miLista [-1:1]

print(nuevaLista)

La salida del fragmento es: []

**Rodajas: continuación**

Si omites inicio en tu rodaja, se supone que deseas obtener un segmento que comienza en el elemento con índice 0.

En otras palabras, la rodaja sería de esta forma:

miLista[:fin]

Es un equivalente más compacto:

miLista[0:fin]

Observa el fragmento de código a continuación:

miLista = [10, 8, 6, 4, 2]

nuevaLista = miLista [:3]

print(nuevaLista)

Es por esto que su salida es: [10, 8, 6].

Del mismo modo, si omites el fin en tu rodaja, se supone que deseas que el segmento termine en el elemento con el índice len(miLista).

En otras palabras, la rodaja sería de esta forma:

miLista[inicio:]

Es un equivalente más compacto:

miLista[inicio:len(miLista)]

Observa el siguiente fragmento de código:

miLista = [10, 8, 6, 4, 2]

nuevaLista = miLista[3:]

print(nuevaLista)

Por lo tanto, la salida es: [4, 2]

**Rodajas: continuación**

Como hemos dicho antes, el omitir inicio y fin hace una copia **de toda la lista**:

miLista = [10, 8, 6, 4, 2]

nuevLista = miLista [:]

print(nuevLista)

El resultado del fragmento es: [10, 8, 6, 4, 2]

La instrucción del descrita anteriormente puede **eliminar más de un elemento de la lista a la vez**, **también puede eliminar rodajas**:

miLista = [10, 8, 6, 4, 2]

del miLista[1:3]

print(miLista)

Nota: En este caso, la rodaja **¡no produce ninguna lista nueva!**

La salida del fragmento es:[10, 4, 2]

También es posible eliminar **todos los elementos** a la vez:

miLista = [10, 8, 6, 4, 2]

del miLista[:]

print(miLista)

La lista se queda vacía y la salida es: []

Al eliminar la rodaja del código, su significado cambia dramáticamente.

Echa un vistazo:

miLista = [10, 8, 6, 4, 2]

del miLista

print(miLista)

La instrucción del **eliminará la lista, no su contenido**.

La función print() de la última línea del código provocará un error de ejecución.

**Los operadores in y not**

Python ofrece dos operadores muy poderosos, capaces de **revisar la lista para verificar si un valor específico está almacenado dentro de la lista o no**.

Estos operadores son:

elem in miLista

elem not in miLista

El primero de ellos (in) verifica si un elemento dado (su argumento izquierdo) está actualmente almacenado en algún lugar dentro de la lista (el argumento derecho) - el operador devuelve True en este caso.

El segundo (not in) comprueba si un elemento dado (su argumento izquierdo) está ausente en una lista - el operador devuelve True en este caso.

Observa el código en el editor. El fragmento muestra ambos operadores en acción. ¿Puedes adivinar su salida? Ejecuta el programa para comprobar si tenías razón.

miLista = [0, 3, 12, 8, 2]

print(5 in miLista)

print(5 not in miLista)

print(12 in miLista)

**Listas - algunos programas simples**

Ahora queremos mostrarte algunos programas simples que utilizan listas.

El primero de ellos intenta encontrar el mayor valor en la lista. Mira el código en el editor.

El concepto es bastante simple: asumimos temporalmente que el primer elemento es el más grande y comparamos la hipótesis con todos los elementos restantes de la lista.

El código da como resultado el17(como se espera).

El código puede ser reescrito para hacer uso de la forma recién introducida del ciclo for:

miLista = [17, 3, 11, 5, 1, 9, 7, 15, 13]

mayor = miLista [0]

for i in miLista:

if i > mayor:

mayor = i

print(mayor)

El programa anterior realiza una comparación innecesaria, cuando el primer elemento se compara consigo mismo, pero esto no es un problema en absoluto.

El código da como resultado el 17 también (nada inusual).

Si necesitas ahorrar energía de la computadora, puedes usar una rodaja:

miLista = [17, 3, 11, 5, 1, 9, 7, 15, 13]

mayor = miLista [0]

for i in miLista [1:]:

if i > mayor:

mayor = i

print(mayor)

La pregunta es: ¿Cuál de estas dos acciones consume más recursos informáticos: solo una comparación o partir casi todos los elementos de una lista?

miLista = [17, 3, 11, 5, 1, 9, 7, 15, 13]

mayor = miLista[0]

for i in range(1, len(miLista)):

if miLista [i]> mayor:

mayor = miLista[i]

print(mayor)

**Listas - algunos programas simples**

Ahora encontremos la ubicación de un elemento dado dentro de una lista:

miLista = [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10]

Encontrar = 5

Encontrado = False

for i in range(len(miLista)):

Encontrado = miLista[i] == Encontrar

if Encontrado:

break

if Encontrado:

print("Elemento encontrado en el índice", i)

else:

print("ausente")

Nota:

* El valor buscado se almacena en la variable Encontrar.
* El estado actual de la búsqueda se almacena en la variable Encontrado (True/False).
* Cuando Encontrado se convierte en True, se sale del bucle for.

Supongamos que has elegido los siguientes números en la lotería: 3, 7, 11, 42, 34, 49.

Los números que han salido sorteados son: 5, 11, 9, 42, 3, 49.

La pregunta es: ¿A cuántos números le has atinado?

El programa te dará la respuesta:

sorteados = [5, 11, 9, 42, 3, 49]

seleccionados = [3, 7, 11, 42, 34, 49]

aciertos = 0

for numeros in seleccionados:

if numeros in sorteados:

aciertos += 1

print(aciertos)

Nota:

* La lista sorteados almacena todos los números ganadores.
* La lista de seleccionados almacena con números con que se juega.
* La variable aciertos cuenta tus aciertos.

La salida del programa es: 4.

**LABORATORIO**

**Tiempo estimado**

10-15 minutos

**Nivel de dificultad**

Fácil

**Objetivos**

Familiarizar al estudiante con:

* Indexación de listas.
* Utilizar operadores in y not in.

**Escenario**

Imagina una lista: no muy larga ni muy complicada, solo una lista simple que contiene algunos números enteros. Algunos de estos números pueden estar repetidos, y esta es la clave. No queremos ninguna repetición. Queremos que sean eliminados.

Tu tarea es escribir un programa que elimine todas las repeticiones de números de la lista. El objetivo es tener una lista en la que todos los números aparezcan no más de una vez.

Nota: Asume que la lista original está ya dentro del código, no tienes que ingresarla desde el teclado. Por supuesto, puedes mejorar el código y agregar una parte que pueda llevar a cabo una conversación con el usuario y obtener todos los datos.

Sugerencia: Te recomendamos que crees una nueva lista como área de trabajo temporal, no necesitas actualizar la lista actual.

No hemos proporcionado datos de prueba, ya que sería demasiado fácil. Puedes usar nuestro esqueleto en su lugar.

miLista = [1, 2, 4, 4, 1, 4, 2, 6, 2, 9]

#

# coloca tu código aquí

#

aux = []

for num in miLista:

if num not in aux:

aux.append(num)

print("La lista solo con elementos únicos:")

miLista = aux[:]

print(miLista)

**Puntos clave**

1. Si tienes una lista l1, la siguiente asignación: l2 = l1 no hace una copia de la lista l1, pero hace que las variables l1 y l2 **apunten a la misma lista en la memoria**. Por ejemplo:

vehiculosUno = ['carro', 'bicicleta', 'moto']

print(vehiculosUno) # salida: ['carro', 'bicicleta', 'moto']

vehiculosDos = vehiculosUno

del vehiculosUno[0] # borra 'carro'

print(vehiculosDos) # salida: ['bicicleta', 'moto']

2. Si deseas copiar una lista o parte de la lista, puede hacerlo haciendo uso de **rodajas(slicing):**

colores = ['rojo', 'verde', 'naranja']

copiaTodosColores = colores[:] # copia la lista completa

copiaParteColores = colores[0:2] # copia parte de la lista

3. También puede utilizar **índices negativos** para hacer uso de rodajas. Por ejemplo:

listaMuestra = ["A", "B", "C", "D", "E"]

nuevaLista = listaMuestra[2:-1]

print(nuevaLista) # salida: ['C', 'D']

4. Los parámetros inicio y fin son **opcionales** al partir en rodajas una lista: lista[inicio:fin], por ejemplo:

miLista = [1, 2, 3, 4, 5]

rodajaUno = miLista [2:]

rodajaDos = miLista [:2]

rodajaTres = miLista [-2:]

print(rodajaUno) # salidas: [3, 4, 5]

print(rodajaDos) # salidas: [1, 2]

print(rodajaTres) # salidas: [4, 5]

5. Puedes **eliminar rodajas** utilizando la instrucción del:

miLista = [1, 2, 3, 4, 5]

del miLista [0:2]

print(miLista) # salida: [3, 4, 5]

del miLista[:]

print(miLista) # elimina el contenido de la lista, genera: []

6. Puedes probar si algunos elementos **existen en una lista o no** utilizando las palabras clave in y not in, por ejemplo:

miLista = ["A", "B", 1, 2]

print("A" in miLista) # salida: True

print("C" not in miLista) # salida: False

print(2 not in miLista) # salidas: False

**Ejercicio 1**

¿Cuál es la salida del siguiente fragmento de código?

l1 = ["A", "B", "C"]

l2 = l1

l3 = l2

del l1[0]

del l2[0]

print(l3)

Revisar

['C']

**Ejercicio 2**

¿Cuál es la salida del siguiente fragmento de código?

l1 = ["A", "B", "C"]

l2 = l1

l3 = l2

del l1[0]

del l2

print(l3)

Revisar

['B', 'C']

**Ejercicio 3**

¿Cuál es la salida del siguiente fragmento de código?

l1 = ["A", "B", "C"]

l2 = l1

l3 = l2

del l1[0]

del l2[:]

print(l3)

Revisar

[]

**Ejercicio 4**

¿Cuál es la salida del siguiente fragmento de código?

l1 = ["A", "B", "C"]

l2 = l1[:]

l3 = l2[:]

del l1[0]

del l2[0]

print(l3)

Revisar

['A', 'B', 'C']

**Ejercicio 5**

Inserte in o not in en lugar de ??? para que el código genere el resultado esperado.

miLista = [1, 2, "in", True, "ABC"]

print(1 ??? miLista) # salida True

print("A" ??? miLista) # salida True

print(3 ??? miLista) # salida True

print(False ??? miLista) # salida False

Revisar

miLista = [1, 2, "in", True, "ABC"]

print(1 in miLista) # salidas True

print("A" not in miLista) # salida True

print(3 not in miLista) # salida True

print(False in miLista) # salida False

**Listas dentro de listas**

Las listas pueden constar de escalares (es decir, números) y elementos de una estructura mucho más compleja (ya has visto ejemplos como cadenas, booleanos o incluso otras listas en las lecciones del Resumen de la Sección anterior). Veamos más de cerca el caso en el que los elementos de una lista **son solo listas**.

A menudo encontramos estos **arreglos** en nuestras vidas. Probablemente el mejor ejemplo de esto sea un **tablero de ajedrez**.

Un tablero de ajedrez está compuesto de filas y columnas. Hay ocho filas y ocho columnas. Cada columna está marcada con las letras de la A a la H. Cada línea está marcada con un número del uno al ocho.

La ubicación de cada campo se identifica por pares de letras y dígitos. Por lo tanto, sabemos que la esquina inferior derecha del tablero (la que tiene la torre blanca) es A1, mientras que la esquina opuesta es H8.

Supongamos que podemos usar los números seleccionados para representar cualquier pieza de ajedrez. **También podemos asumir que cada fila en el tablero de ajedrez es una lista**.

Observa el siguiente código:

fila = []

for i in range(8):

row.append(PEON\_BLANCO)

Crea una lista que contiene ocho elementos que representan la segunda fila del tablero de ajedrez: la que está llena de peones (supon que PEON\_BLANCO **es un símbolo predefinido** que representa un peón blanco).

El mismo efecto se puede lograr mediante una **comprensión de lista**, la sintaxis especial utilizada por Python para completar o llenar listas masivas.

Una comprensión de lista es en realidad una lista, pero **se creó sobre la marcha durante la ejecución del programa, y no se describe de forma estática**.

Echa un vistazo al fragmento:

fila = [PEON\_BLANCO for i in range(8)]

La parte del código colocada dentro de los paréntesis especifica:

* Los datos que se utilizarán para completar la lista (PEON\_BLANCO)
* La cláusula que especifica cuántas veces se producen los datos dentro de la lista (for i in range(8))

Permítenos mostrarte otros **ejemplos de comprensión de lista**:

Ejemplo # 1:

cuadrados = [x \*\* 2 for x in range(10)]

El fragmento de código genera una lista de diez elementos y rellena con cuadrados de diez números enteros que comienzan desde cero (0, 1, 4, 9, 16, 25, 36, 49, 64, 81)

Ejemplo # 2:

dos = [2 \*\* i for i in range(8)]

El fragmento crea un arreglo de ocho elementos que contiene las primeras ocho potencias del numero dos (1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128)

Ejemplo # 3:

probabilidades = [x for x in cuadrados if x % 2 != 0]

El fragmento hace una lista con solo los elementos impares de la lista cuadrados.

**Listas dentro de listas: arreglos bidimensionales**

Supongamos también que un **símbolo predefinido** denominado EMPTY designa un campo vacío en el tablero de ajedrez.

Entonces, si queremos crear una lista de listas que representan todo el tablero de ajedrez, se puede hacer de la siguiente manera:

tablero = []

for i in range(8):

fila = [EMPTY for i in range(8)]

tablero.append(fila)

Nota:

* La parte interior del bucle crea una fila que consta de ocho elementos (cada uno de ellos es igual a EMPTY) y lo agrega a la lista del tablero.
* La parte exterior se repite ocho veces.
* En total, la lista tablero consta de 64 elementos (todos iguales a EMPTY).

Este modelo imita perfectamente el tablero de ajedrez real, que en realidad es una lista de elementos de ocho elementos, todos ellos en filas individuales. Resumamos nuestras observaciones:

* Los elementos de las filas son campos, ocho de ellos por fila.
* Los elementos del tablero de ajedrez son filas, ocho de ellos por tablero de ajedrez.

La variable tablero ahora es un **arreglo bidimensional**. También se le llama, por analogía a los términos algebraicos, una **matriz**.

Como las listas de comprensión puede ser **anidadas**, podemos acortar la creación del tablero de la siguiente manera:

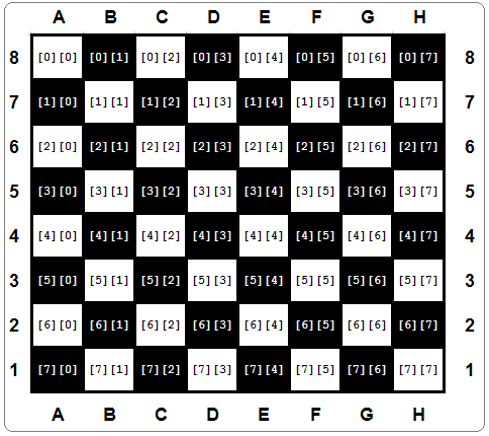
tablero = [[EMPTY for i in range(8)] for j in range(8)]

La parte interna crea una fila, y la parte externa crea una lista de filas.

**Listas dentro de listas: arreglos bidimensionales - continuación**

El acceso al campo seleccionado del tablero requiere dos índices: el primero selecciona la fila; el segundo: el número del campo dentro de la fila, el cual es un número de columna.

Echa un vistazo al tablero de ajedrez. Cada campo contiene un par de índices que se deben dar para acceder al contenido del campo:



Echando un vistazo a la figura que se muestra arriba, coloquemos algunas piezas de ajedrez en el tablero. Primero, agreguemos todas las torres:

tablero[0][0] = TORRE

tablero[0][7] = TORRE

tablero[7][0] = TORRE

tablero[7][7] = TORRE

Si deseas agregar un caballo a C4, hazlo de la siguiente manera:

tablero[4][2] = CABALLO

Y ahora un peón a E5:

tablero[3][4] = PEON

Y ahora - experimenta con el código en el editor.

EMPTY = "-"

TORRE = "TORRE"

tablero = []

for i in range(8):

fila = [EMPTY for i in range(8)]

tablero.append (fila)

tablero[0][0] = TORRE

tablero[0][7] = TORRE

tablero[7][0] = TORRE

tablero[7][7] = TORRE

print(tablero)

**Naturaleza multidimensional de las listas: aplicaciones avanzadas**

Profundicemos en la naturaleza multidimensional de las listas. Para encontrar cualquier elemento de una lista bidimensional, debes usar dos *coordenadas*:

* Una vertical (número de fila).
* Una horizontal (número de columna).

Imagina que desarrollas una pieza de software para una estación meteorológica automática. El dispositivo registra la temperatura del aire cada hora y lo hace durante todo el mes. Esto te da un total de 24 × 31 = 744 valores. Intentemos diseñar una lista capaz de almacenar todos estos resultados.

Primero, debes decidir qué tipo de datos sería adecuado para esta aplicación. En este caso, sería mejor un float, ya que este termómetro puede medir la temperatura con una precisión de 0.1 ℃.

Luego tomarás la decisión arbitraria de que las filas registrarán las lecturas cada hora exactamente (por lo que la fila tendrá 24 elementos) y cada una de las filas se asignará a un día del mes (supongamos que cada mes tiene 31 días, por lo que necesita 31 filas). Aquí está el par apropiado de comprensiones (h es para las horas, dpara el día):

temps = [[0.0 for h in range (24)] for d in range (31)]

Toda la matriz está llena de ceros ahora. Puede suponer que se actualiza automáticamente utilizando agentes de hardware especiales. Lo que tienes que hacer es esperar a que la matriz se llene con las mediciones.

Ahora es el momento de determinar la temperatura promedio mensual del mediodía. Suma las 31 lecturas registradas al mediodía y divida la suma por 31. Puedes suponer que la temperatura de medianoche se almacena primero. Aquí está el código:

temps = [[0.0 for h in range(24)] for d in range (31)]

#

# la matriz se actualiza mágicamente aquí

#

suma = 0.0

for day in temps:

suma += day[11]

promedio= suma / 31

print("Temperatura promedio al mediodía:", promedio)

Nota:La variable day utilizada por el bucle for no es un escalar: cada paso a través de la matriz temps lo asigna a la siguiente fila de la matriz; Por lo tanto, es una lista. Se debe indexar con 11 para acceder al valor de temperatura medida al mediodía.

Ahora encuentra la temperatura más alta durante todo el mes, ve el código:

temps = [[0.0 for h in range (24)] for d in range (31)]

#

# la matriz se actualiza mágicamente aquí

#

mas\_alta = -100.0

for day in temps:

for temp in day:

if temp > mas\_alta:

mas\_alta = temp

print("La temperatura más alta fue:", mas\_alta)

Nota:

* La variable day itera en todas las filas de la matriz temps.
* La variable temp itera a través de todas las mediciones tomadas en un día.

Ahora cuenta los días en que la temperatura al mediodía fue de al menos 20 ℃:

temps = [[0.0 for h in range(24)] for d in range(31)]

#

# la matriz se actualiza mágicamente aquí

#

hotDays = 0

for day in temps:

if day[11] > 20.0:

hotDays += 1

print(hotDays, " fueron los días calurosos.")

**Arreglos tridimensionales**

Python no limita la profundidad de la inclusión lista en lista. Aquí puedes ver un ejemplo de un arreglo tridimensional:

Imagina un hotel. Es un hotel enorme que consta de tres edificios, de 15 pisos cada uno. Hay 20 habitaciones en cada piso. Para esto, necesitas un arreglo que pueda recopilar y procesar información sobre las habitaciones ocupadas/libres.

Primer paso: El tipo de elementos del arreglo. En este caso, sería un valor booleano (True/False).

Paso dos: Análisis de la situación. Resume la información disponible: tres edificios, 15 pisos, 20 habitaciones.

Ahora puedes crear el arreglo:

habitaciones = [[[False for r in range(20)] for f in range(15)] for t in range(3)]

El primer índice (0 a 2) selecciona uno de los edificios; el segundo(0 a 14) selecciona el piso, el tercero (0 a 19) selecciona el número de habitación. Todas las habitaciones están inicialmente desocupadas.

Ahora ya puedes reservar una habitación para dos recién casados: en el segundo edificio, en el décimo piso, habitación 14:

habitaciones[1][9][13] = True

y desocupa el segundo cuarto en el quinto piso ubicado en el primer edificio:

habitaciones[0][4][1] = False

Verifica si hay disponibilidad en el piso 15 del tercer edificio:

vacante = 0

for numeroHabitacion in range(20):

if not habitaciones[2][14][numeroHabitacion]:

vacante += 1

La variable vacante contiene 0 si todas las habitaciones están ocupadas, o en dado caso el número de habitaciones disponibles.

¡Felicitaciones! Has llegado al final del módulo. ¡Sigue con el buen trabajo!

En sandbox

habitaciones =[[[False for r in range(20)] for f in range(15)] for t in range(3)]

**Puntos clave**

1. **La comprensión de listas** te permite crear nuevas listas a partir de las existentes de una manera concisa y elegante. La sintaxis de una lista de comprensión es la siguiente:

[expresión for elemento in lista if condicional]

El cual es un equivalente del siguiente código:

for elemento in lista:

if condicional:

expresión

Este es un ejemplo de una lista de comprensión: el código siguiente crea una lista de cinco elementos con los primeros cinco números naturales elevados a la potencia de 3:

cubos = [num \*\* 3 for num in range (5)]

print(cubos) # salidas: [0, 1, 8, 27, 64]

2. Puedes usar **listas anidadas** en Python para crear **matrices** (es decir, listas bidimensionales). Por ejemplo:

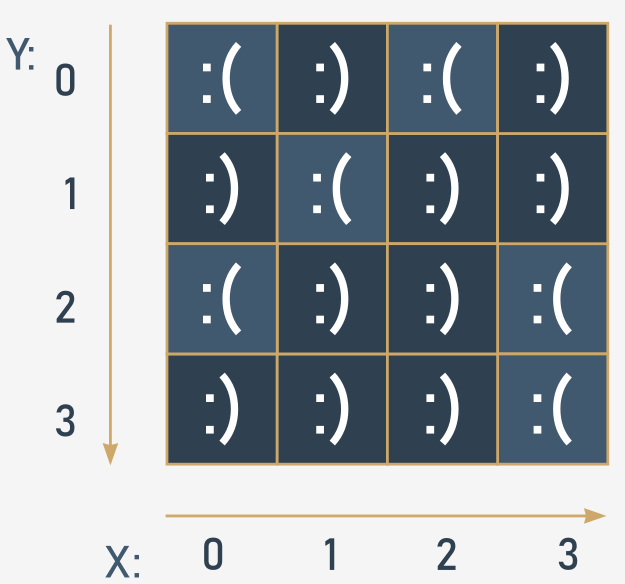


Table - a two-dimensional array

# Una tabla de cuatro columnas y cuatro filas: un arreglo bidimensional (4x4)

table = [[":(", ":)", ":(", ":)"],

[":)", ":(", ":)", ":)"],

[":(", ":)", ":)", ":("],

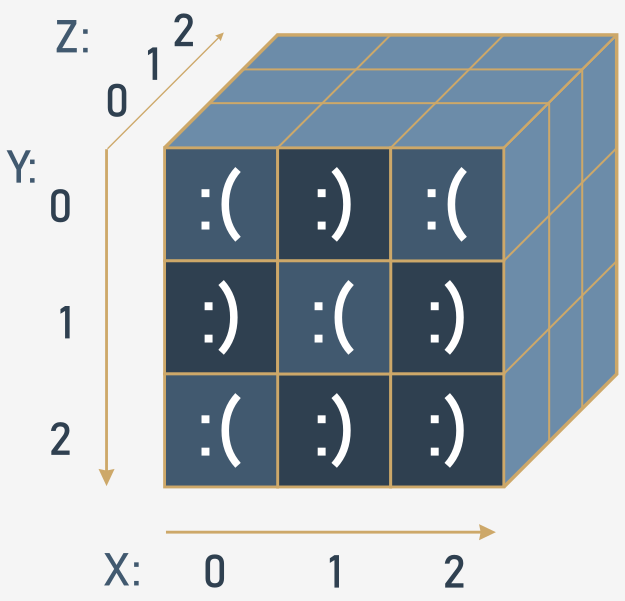
[":)", ":)", ":)", ":("]]

print(tabla)

print(tabla [0][0]) # salida: ':('

print(tabla [0][3]) # salida: ':)'

3. Puedes anidar tantas listas en las listas como desee y, por lo tanto, crear listas n-dimensionales, por ejemplo, arreglos de tres, cuatro o incluso sesenta y cuatro dimensiones. Por ejemplo:



Cubo - un arreglo tridimensional

# Cubo - un arreglo tridimensional (3x3x3)

cubo = [[[':(', 'x', 'x'],

[':)', 'x', 'x'],

[':(', 'x', 'x']],

[[':)', 'x', 'x'],

[':(', 'x', 'x'],

[':)', 'x', 'x']],

[[':(', 'x', 'x'],

[':)', 'x', 'x'],

[':)', 'x', 'x']]]

print(cubo)

print(cubo [0][0][0]) # salida: ':('

print(cubo [2][2][0]) # salida: ':)'

¡Felicidades! Has completado el Módulo 3.

¡Bien hecho! Has llegado al final del Módulo 3 y has completado una meta importante en tu educación de programación en Python. He aquí un breve resumen de los objetivos que has cubierto y con lo que te has familiarizado en el Módulo 3:

* Valores booleanos para comparar diferentes valores y controlar las rutas de ejecución usando las instrucciones if e if-else.
* La utilización de bucles (while y for) y cómo controlar su comportamiento utilizando las instrucciones break y continue.
* La diferencia entre operaciones lógicas y bit a bit.
* El concepto de listas y procesamiento de listas, incluyendo la iteración proporcionada por el bucle for, y break.
* La idea de arreglos multidimensionales.

Ahora estás listo para tomar la prueba del módulo e intentar el desafío final: la Prueba del Módulo 3, que te ayudará a evaluar lo que has aprendido hasta ahora.