**Preguntas de esta tarea**

**Escribe una secuencia de instrucciones que permitan leer un número real por pantalla y que muestre si el número es positivo o no.**

**num\_real = float(input("Introduce un número real: "))**

**if num\_real >=0:**

**print(str(num\_real)+" es un número es positivo")**

**else:**

**print (str(num\_real)+" es un número negativo")**

**Escribe una secuencia de instrucciones que permitan leer un número real por pantalla y que muestre si el número está en el rango entre -5 y 5**

**num\_real = float(input("Introduce un número real: "))**

**if num\_real >=-5 and num\_real =<5:**

**print("el número "+str(num\_real)+" está entre -5 y 5")**

**else:**

**print("el número "+str(num\_real)+" NO está entre -5 y 5")**

**Escribe una secuencia de instrucciones que permitan leer las coordenadas de un punto *(x, y)*e indique en cuál de los cuatro cuadrantes se encuentra dicho punto.**

**x = float(input ("Introduzca la coodenada X: "))**

**y = float(input ("Introduzca la coodenada Y: "))**

**if x >= 0:**

**if y >= 0:**

**cuadrante = "I"**

**else:**

**cuadrante = "IV"**

**else:**

**if y >= 0:**

**cuadrante = "II"**

**else:**

**cuadrante = "III"**

**print ("Las coordenadas se encuentran en el Cuadrante "+cuadrante)**

**Escribe una secuencia de instrucciones que permitan leer dos números enteros y muestre el cociente de la división entera y el resto.**

**int\_n1 = int(input ("Introduzca un número entero: "))**

**int\_n2 = int(input ("Introduzca el segundo número entero: "))**

**print ("La división entera entre el primer y segundo número es: "+str(int\_n1//int\_n2))**

**print ("y el resto es: "+str(int\_n1%int\_n2))**

**Escribe una secuencia de instrucciones que permitan leer un número entero es cuadrado perfecto o no (piensa la mejor forma de hacerlo con lo que has aprendido hasta ahora)**

**Escribe una expresión que permita determinar si un número entero positivo puede corresponder a un año bisiesto o no. Se consideran años bisiestos aquellos cuyo número es divisible por cuatro excepto los años que son múltiplos de 100, a no ser que lo sean de 400 (por ejemplo el año 2000 fue bisiesto pero el 2100 no lo será).**

**Busca la imagen de un tablero de ajedrez en Google y fíjate en la nomenclatura de las casillas. Escribe una expresión lea una letra y un número de teclado correspondiente a una casilla de un tablero de ajedrez y nos indique si esta casilla es negra o blanca.**