

Primeros pasos en Python

1. **Hola Mundo:** Escribir un programa que muestre por pantalla "¡Hola Mundo!".
2. **Bienvenida personalizada:** Escribir un programa que pida al usuario su nombre y muestre un saludo personalizado.
3. **Operaciones básicas:** Crear un programa que realice y muestre la suma, resta, multiplicación y división de dos números.
4. **Formato de dirección:** Crear un programa que pida al usuario su dirección y la muestre en un formato específico.

Variables y constantes

5. **Valores iniciales:** Escribir un programa que asigne y muestre el valor de tres variables diferentes.
6. **Interpolación de cadenas:** Escribir un programa que combine varias variables en una sola cadena.
7. **Cambio de valores:** Escribir un programa que intercambie los valores de dos variables y los muestre.

Operadores aritméticos

8. **Área de un rectángulo:** Escribir un programa que calcule el área de un rectángulo dados su base y altura.
9. **Circunferencia:** Escribir un programa que calcule la circunferencia de un círculo dado su radio.
10. **Promedio de tres números:** Escribir un programa que calcule y muestre el promedio de tres números.

Conversiones y tipos

11. **Conversión de temperatura:** Escribir un programa que convierta una temperatura de Celsius a Fahrenheit.
12. **Longitud de una cadena:** Escribir un programa que pida al usuario una cadena de texto y muestre su longitud.
13. **Conversión de tipos:** Escribir un programa que convierta un número entero a flotante y a cadena, y los muestre.
14. **Suma de variables de distintos tipos:** Escribir un programa que muestre el resultado de dos sumas con variables de distintos tipos.

Operadores lógicos

15. **Comparación de números:** Escribir un programa que compare dos números y muestre si el primero es mayor, menor o igual al segundo.
16. **Verificación de edad:** Escribir un programa que verifique si una persona es mayor de edad (18 años o más).
17. **Número par o impar:** Escribir un programa que determine si un número es par o impar.

Entrada y salida

18. **Suma de dos números:** Escribir un programa que pida al usuario dos números y muestre su suma.
19. **Multiplicación de números:** Escribir un programa que pida al usuario tres números y muestre su producto.
20. **Concatenación de cadenas:** Escribir un programa que pida al usuario dos cadenas de texto y las muestre concatenadas.
21. un número ingresado por el usuario es positivo, negativo o cero.
22. **Pago por horas trabajadas:** Escribir un programa que pregunte al usuario por el número de horas trabajadas y el costo por hora, y muestre la paga correspondiente.
23. **Mostrar variables en una línea:** Escribir un programa que contenga 4 variables de distintos tipos y las muestre en una línea.
24. **Suma de enteros positivos:** Escribir un programa que lea un entero positivo y muestre la suma de todos los enteros desde 1 hasta n. NO deben utilizar estructuras NO vistas en la clase 2.

Manipulación de cadenas

25. **Mayúsculas y minúsculas:** Escribir un programa que pida al usuario una cadena y la muestre en mayúsculas y minúsculas.
26. **Reemplazo de caracteres:** Escribir un programa que pida al usuario una cadena y reemplace todas las 'a' por 'e'.
27. **Subcadena:** Escribir un programa que pida al usuario una cadena y muestre los primeros 5 caracteres.