Sistemas Informáticos  
Scripting en Python 02. Actividades no evaluables 01

short line

Autores: Sergi García, Alfredo Oltra

Actualizado Septiembre 2025

Scripting in Python - Part 02

# Información previa

Para obtener la entrada del usuario en Python, se debe usar la función input. Esta función devuelve una cadena de texto. Por ejemplo:

| txt = input("Type something interesting: ") print("You said: ", txt) |
| --- |

Para convertir una cadena en un número, se deben usar las funciones int() (para obtener un número entero) o float() (para obtener un número decimal). Por ejemplo:

| txt = input("Type something interesting: ") txtInt=int(txt) |
| --- |

Ten en cuenta que, para operaciones numéricas como operaciones matemáticas (+, -, \*, /, \*\*, %, etc.) o comparaciones numéricas (<, >, <=, >=, ==, etc.), los datos leídos como cadena deben convertirse a datos numéricos para poder realizar dichas operaciones..

# Ejercicio 01

Escribe un programa en Python que lea cuatro números y luego indique cuál es el mayor y cuál es el menor de ellos.

# Ejercicio 02

Escribe un programa en Python para adivinar un número entre 1 y 99. Se puede intentar adivinar en un máximo de 5 intentos.

# Ejercicio 03

Escribe un programa en Python que lea dos palabras y luego indique si son iguales o no.

# Ejercicio 04

Escribe un programa en Python que lea tres números y luego indique si los tres son iguales, solo dos son iguales o ninguno es igual.

# Ejercicio 05

* Escribe un programa en Python que lea dos números (temperatura y humedad) para comprobar si se debe cancelar la escuela:
* Si la temperatura es mayor o igual a 40, imprime "Cancelar escuela".
* Si la temperatura es menor que 40 pero mayor que 32 y la humedad es mayor que 75, imprime "Cancelar escuela".
* Si la temperatura es menor que 32 pero mayor que 28 y la humedad es mayor que 88, imprime "Cancelar escuela".
* Si la temperatura es menor que -25, imprime "¡Dios mío! ¡Es el fin del mundo!".
* En caso contrario, imprime "¡Ir a la escuela!".

# Ejercicio 06

Repite el ejercicio 2, pero dando un poco de ayuda a la computadora para adivinar el número correctamente. Después de cada intento de la computadora, si no ha acertado, debe pedir información sobre si el número es mayor o menor que el propuesto. Además, en este programa el número de intentos es 20.

**Es obligatorio implementar este ejercicio usando un bucle for o un bucle while.**