

Curso de Python 2023

Diego Saavedra

Sep 1, 2023

Table of contents

1 Bienvenida	13
1.1 ¿Qué es este Curso?	13
1.2 ¿A quién está dirigido?	13
1.3 ¿Cómo contribuir?	14
I Unidad 1: Introducción a la Programación	15
2 Introducción general a la Programación	16
2.1 Conceptos Clave	16
2.1.1 Instrucciones	16
2.1.2 Lenguajes de Programación.	16
2.1.3 Algoritmos	17
2.1.4 Depuración	17
2.2 Ejemplo:	18
2.3 Explicación	18
2.4 Explicación de la Actividad	18
II Unidad 2: Instalación de Python y más herramientas	19
3 Instalación de Python	20
3.1 Conceptos Clave	20
3.1.1 Python	20
3.1.2 Interprete	20
3.1.3 IDE	20
3.2 Ejemplo	20
3.3 Explicación	21
3.4 Explicación de la Actividad	21
4 Uso del REPL, PEP 8 y el Zen de Python	23
4.0.1 El REPL (Read-Eval-Print Loop).	23
4.0.2 Ejemplos de Interacción con el REPL	23
4.0.3 PEP 8: Guía de Estilo de Python.	24
4.0.4 Introducción al Zen de Python (PEP 20).	25
4.0.5 Ejercicios Prácticos	25
4.1 Actividad Práctica	26

III Unidad 3: Introducción a Python	27
5 Distintas formas de trabajar con Python.	28
5.1 Conceptos Clave:	28
5.1.1 Intérprete Interactivo:	28
5.1.2 Scripts de Python:	28
5.1.3 Ambientes Virtuales	28
5.1.4 Ejemplo	30
5.2 Explicación	30
5.3 Explicación de la Actividad	30
6 Las bases de Python.	31
6.1 Conceptos Clave	32
6.1.1 Variables	32
6.1.2 Tipos de Datos	32
6.1.3 Operadores	35
6.1.4 Ejemplo	35
6.2 Explicación:	35
6.3 Explicación de la Actividad	36
7 Identación.	37
7.1 Conceptos Clave	38
7.1.1 Identación	38
7.1.2 Ejemplo	38
7.2 Explicación	38
7.3 Explicación de la Actividad.	38
8 Comentarios	39
8.1 Conceptos Clave:	39
8.1.1 Comentarios	39
8.1.2 Comentarios de una línea	39
8.1.3 Comentarios de múltiples líneas	39
8.2 Ejemplo	39
8.3 Explicación:	40
8.4 Explicación de la Actividad	40
9 Variables	41
9.1 Conceptos Clave:	41
9.1.1 Variables	41
9.1.2 Declaración de Variables.	41
9.2 Ejemplo	41
9.3 Explicación:	41
9.4 Explicación de la Actividad	42
10 Múltiples Variables	43
10.1 Conceptos Clave:	43
10.1.1 Asignación Múltiple	43
10.1.2 Desempaquetado de Valores	43
10.1.3 Intercambio de Valores	43

10.2 Ejemplo	43
10.3 Explicación:	43
10.4 Explicación de la Actividad	44
11 Concatenación	45
11.1 Conceptos Clave:	45
11.1.1 Concatenación:	45
11.1.2 Operador +	45
11.1.3 Conversión a Cadena	45
11.2 Ejemplo	45
11.3 Explicación:	45
11.4 Explicación de la Actividad	46
IV Unidad 4: Tipos de Datos	47
12 String y Números	48
12.1 Conceptos Clave:	48
12.1.1 String	48
12.1.2 Números Enteros (int)	48
12.1.3 Números de Punto Flotante (float)	50
12.2 Ejemplo	50
12.3 Explicación	50
12.4 Explicación de la Actividad:	51
13 Listas	52
13.1 Conceptos Clave:	52
13.1.1 Listas	52
13.1.2 Índices	52
13.1.3 Acceso a Elementos.	54
13.2 Ejemplo	54
13.3 Explicación	54
13.4 Explicación de la Actividad:	55
14 Tuplas.	56
14.1 Conceptos Clave:	56
14.1.1 Tuplas	56
14.1.2 Inmutabilidad	56
14.1.3 Acceso a Elementos	58
14.2 Ejemplo	58
14.3 Explicación	58
14.4 Explicación de la Actividad:	58
15 Range	59
15.1 Conceptos Clave:	59
15.1.1 range	59
15.1.2 Parámetros de range	59
15.1.3 Conversión a Listas	60
15.2 Ejemplo	60

15.3 Explicación	60
15.4 Explicación de la Actividad:	60
16 Diccionarios	61
16.1 Conceptos Clave:	62
16.1.1 Diccionarios	62
16.1.2 Claves	62
16.1.3 Valores	62
16.2 Ejemplo	62
16.3 Explicación	63
16.4 Explicación de la Actividad:	63
17 Booleanos.	64
17.1 Conceptos Clave:	64
17.1.1 Booleanos	64
17.2 Ejemplo	65
17.3 Explicación	65
17.4 Explicación de la Actividad:	65
V Unidad 5: Control de Flujo	66
18 Introducción a If	67
18.1 Conceptos Clave:	67
18.1.1 Control de Flujo	67
18.1.2 Estructura if	67
18.1.3 Bloque de Código	67
18.2 Ejemplo:	67
18.3 Explicación:	67
18.4 Explicación de la Actividad:	68
19 If y Condicionales	69
19.1 Conceptos Clave	69
19.1.1 Estructura elif	69
19.1.2 Estructura else	69
19.1.3 Anidación de Estructuras if	69
19.2 Ejemplo:	69
19.3 Explicación:	69
19.4 Explicación de la Actividad:	70
20 If, elif y else	71
20.1 Conceptos Clave:	71
20.1.1 Anidación de Estructuras	71
20.1.2 Jerarquía de Condiciones	71
20.2 Ejemplo	71
20.3 Explicación:	71
20.4 Explicación de la Actividad:	72

21 And y Or	73
21.1 Conceptos Clave:	73
21.1.1 Operador and	73
21.1.2 Operador or	73
21.1.3 Combinación de Condiciones	73
21.2 Ejemplo:	73
21.3 Explicación:	73
21.4 Explicación de la Actividad:	74
22 Introducción a While	75
22.1 Conceptos Clave:	75
22.1.1 Estructura while	75
22.1.2 Condición	75
22.2 Ejemplo:	75
22.3 Explicación:	75
22.4 Explicación de la Actividad:	76
23 While loop	77
23.1 Conceptos Clave:	77
23.1.1 Sentencia break:	77
23.1.2 Bucles Infinitos:	77
23.2 Ejemplo:	77
23.3 Explicación:	77
23.4 Explicación de la Actividad:	78
24 While, break y continue	79
24.1 Conceptos Clave:	79
24.1.1 Sentencia continue	79
24.1.2 Saltar Iteraciones	79
24.2 Ejemplo	79
24.3 Explicación:	79
24.4 Explicación de la Actividad	80
25 For Loop	81
25.1 Conceptos Clave:	81
25.1.1 Bucle for	81
25.1.2 Iteración	81
25.1.3 range() con Bucles for	81
25.2 Ejemplo:	81
25.3 Explicación:	81
25.4 Explicación de la Actividad:	82
VI Unidad 6: Funciones	83
26 Introducción a Funciones	84
26.1 Conceptos Clave:	84
26.1.1 Funciones	84
26.1.2 Definición de Funciones	84

26.1.3 Argumentos	84
26.2 Retorno de Valores	84
26.3 Ejemplo:	84
26.4 Explicación:	85
26.5 Explicación de la Actividad:	85
27 Recursividad	86
27.1 Conceptos Clave:	86
27.1.1 Recursividad	86
27.1.2 Caso Base	86
27.1.3 Caso Recursivo	86
27.2 Ejemplo:	86
27.3 Explicación:	87
27.4 Explicación de la Actividad:	87
VII Unidad 7: Objetos, Clases y Herencia	88
28 Introducción	89
28.1 Conceptos Clave:	89
28.1.1 Programación Orientada a Objetos (POO)	89
28.1.2 Objetos	89
28.1.3 Clases	89
28.1.4 Atributos	89
28.1.5 Métodos	89
28.2 Ejemplo:	89
28.3 Explicación:	90
28.4 Explicación de la Actividad:	90
29 Objetos y Clases	91
29.1 Conceptos Clave:	91
29.1.1 Instancias de Clase	91
29.1.2 Atributos de Instancia:	91
29.1.3 Métodos de Instancia	91
29.2 Ejemplo:	91
29.3 Explicación:	92
29.4 Explicación de la Actividad:	92
30 Métodos	93
30.1 Conceptos Clave:	93
30.1.1 Métodos de Clase	93
30.1.2 Acceso a Atributos	93
30.2 Ejemplo:	93
30.3 Explicación:	93
30.4 Explicación de la Actividad:	94
31 Self, Eliminar Propiedades y Objetos	95
31.1 Conceptos Clave:	95
31.1.1 self	95

31.1.2 Eliminar Atributos	95
31.1.3 Eliminar Objetos	95
31.2 Ejemplo:	95
31.3 Explicación:	96
31.4 Explicación de la Actividad:	96
32 Herencia	97
32.1 Conceptos Clave:	97
32.1.1 Herencia	97
32.1.2 Clase Padre (o Base)	97
32.1.3 Clase Hija (o Derivada)	97
32.2 Ejemplo:	97
32.2.1 Explicación:	98
32.3 Explicación de la Actividad:	98
VIII Unidad 8: Módulos	99
33 Introducción	100
33.1 Conceptos Clave:	100
33.1.1 Módulos	100
33.1.2 Importar Módulos	100
33.1.3 Usar Funciones y Clases	100
33.2 Ejemplo:	100
33.3 Explicación:	101
33.4 Explicación de la Actividad:	101
34 Creando Nuestro Primer Módulo	102
34.1 Pasos para Crear un Módulo:	102
34.2 Ejemplo:	102
34.3 Explicación:	102
34.4 Explicación de la Actividad:	103
35 Renombrando Módulos	104
35.1 Renombrando Módulos al Importar:	104
35.2 Seleccionando Elementos Específicos para Importar:	104
35.3 Ejemplo - Renombrando Módulos:	104
35.4 Ejemplo - Seleccionando Elementos Específicos:	104
35.5 Explicación de la Actividad:	105
36 Seleccionando lo Importado y Pip	106
36.1 Seleccionando Elementos Específicos para Importar:	106
36.1.1 Usando Pip:	106
36.2 Ejemplo - Instalando un Paquete con Pip:	106
36.3 Explicación de la Actividad:	106

IX Unidad 9: Introducción a Bases de Datos	107
37 Introducción a Bases de Datos	108
37.1 Conceptos Clave:	108
37.1.1 Base de Datos	108
37.1.2 Sistemas de Gestión de Bases de Datos (DBMS)	108
37.1.3 Beneficios de las Bases de Datos	108
37.2 Ejemplo:	108
37.3 Explicación:	108
37.4 Explicación de la Actividad:	109
38 Introducción a PostgreSQL	110
38.0.1 Instalación de PostgreSQL:	110
38.0.2 Operaciones Básicas en PostgreSQL:	110
38.0.3 Crear una base de datos:	110
38.0.4 Conectar a una base de datos:	110
38.0.5 Crear una tabla:	110
38.0.6 Insertar registros:	110
38.0.7 Consultar registros:	110
38.0.8 Actualizar registros:	111
38.0.9 Eliminar registros:	111
38.1 Ejemplo - Creación de una Tabla en PostgreSQL:	111
38.1.1 Actividad Práctica:	111
38.2 Explicación de la Actividad:	111
39 Introducción a MongoDB	112
39.1 Instalación de MongoDB:	112
39.2 Operaciones Básicas en MongoDB:	112
39.2.1 Crear una base de datos:	112
39.2.2 Crear una colección (tabla):	112
39.2.3 Insertar documentos (registros):	112
39.2.4 Consultar documentos:	112
39.2.5 Actualizar documentos:	113
39.2.6 Eliminar documentos:	113
39.3 Ejemplo - Creación de una Colección en MongoDB:	113
39.4 Explicación de la Actividad:	113
X Unidad 10: Operaciones Básicas en Bases de Datos	114
40 Introducción e Instalación	115
40.1 Instalación de MySQL:	115
40.2 Instalación de PostgreSQL:	115
40.3 Instalación de MongoDB:	115
40.4 Conexión a la Base de Datos:	115
40.4.1 MySQL y PostgreSQL:	115
40.4.2 MongoDB:	115
40.5 Ejemplo - Conexión a MySQL:	116
40.6 Ejemplo - Conexión a MongoDB:	116

40.7 Explicación de la Actividad:	116
41 Bases de Datos en MySQL	117
41.1 Operaciones en MySQL:	117
41.1.1 Crear una tabla:	117
41.1.2 Insertar registros:	117
41.1.3 Consultar registros:	117
41.1.4 Actualizar registros:	117
41.1.5 Eliminar registros:	117
41.1.6 Eliminar tabla:	117
41.2 Ejemplo - Creación de una Tabla en MySQL:	118
41.3 Explicación de la Actividad:	118
42 Crear y Eliminar Tablas en PostgreSQL	119
42.1 Operaciones en PostgreSQL:	119
42.1.1 Crear una tabla:	119
42.1.2 Insertar registros:	119
42.1.3 Consultar registros:	119
42.1.4 Actualizar registros:	119
42.1.5 Eliminar registros:	119
42.1.6 Eliminar tabla:	119
42.2 Ejemplo - Creación de una Tabla en PostgreSQL:	120
42.3 Conéctate a la base de datos PostgreSQL:	120
42.4 Explicación de la Actividad:	120
43 Operaciones Básicas en MongoDB	121
43.1 Operaciones en MongoDB:	121
43.1.1 Insertar documentos:	121
43.1.2 Consultar documentos:	121
43.1.3 Actualizar documentos:	121
43.1.4 Eliminar documentos:	121
43.2 Ejemplo - Inserción de un Documento en MongoDB:	121
43.3 Explicación de la Actividad:	122
XI Unidad 11: ¿Cómo me amplío con Python?	123
44 Introducción a Data Science	124
44.1 Conceptos Clave:	124
44.1.1 Ciencia de Datos:	124
44.1.2 Uso de Python en Data Science:	124
44.1.3 Ejemplos de Aplicación:	124
44.2 Ejemplo - Uso de Pandas para Análisis de Datos:	124
44.3 Explicación de la Actividad:	125
45 Introducción a Django Framework	126
45.1 Qué es Django:	126
45.2 Instalación de Django:	126
45.2.1 Instalar Django utilizando pip:	126

45.2.2 Verificar la instalación:	126
45.3 Creación de una Aplicación Web Básica:	126
45.3.1 Crear un nuevo proyecto:	126
45.3.2 Crear una nueva aplicación dentro del proyecto:	126
45.4 Ejemplo - Creación de una Página Web con Django:	127
45.5 Explicación de la Actividad:	127
46 Introducción a FastAPI y PyScript	128
46.1 Qué es FastAPI:	128
46.2 Instalación de FastAPI:	128
46.2.1 Instalar FastAPI utilizando pip:	128
46.2.2 Instalar el servidor ASGI (por ejemplo, Uvicorn):	128
46.3 Creación de una API Básica con FastAPI:	128
46.4 Uso de PyScript:	129
46.4.1 Instalar PyScript utilizando pip:	129
46.4.2 Ejecutar PyScript en un entorno interactivo:	129
46.5 Ejemplo - Ejecución de PyScript:	129
46.6 Explicación de la Actividad:	129
XII Unidad 12: Proyecto: API de Tareas con Django Rest Framework	130
47 Explicación del Proyecto	131
47.1 Qué se necesita conocer:	131
47.2 Estructura del Proyecto:	131
47.3 Código:	132
47.4 Explicación de la Actividad:	133
XIII Ejercicios	134
48 Ejercicio 1:	135
49 Ejercicio 2:	136
50 Ejercicio 3:	137
51 Ejercicio 4:	138
52 Ejercicio 5:	139
53 Ejercicio 6:	140
54 Ejercicio 7:	141
55 Ejercicio 8:	142
56 Ejercicio 9:	143
57 Ejercicio 10:	144

58 Ejercicio 11:	145
59 Ejercicio 12:	146
60 Ejercicio 13:	147
61 Ejercicio 14:	148
62 Ejercicio 15:	149
63 Ejercicio 16:	150
64 Ejercicio 17:	151
65 Ejercicio 18:	152
66 Ejercicio 19:	153
67 Ejercicio 20:	154
68 UNIDAD I: Introducción a la programación	155
68.1 UNIDAD II: Instalación de Python y más herramientas	156
68.2 UNIDAD III: Introducción a Python	156
68.3 UNIDAD IV: Tipos de Datos	157
68.4 UNIDAD V: Control de Flujo	158
68.5 UNIDAD VI: Funciones	159
68.6 UNIDAD VII: Objetos, clases y herencia	160
68.7 UNIDAD VIII: Módulos	161
68.8 UNIDAD IX: Introducción a Bases de Datos	162
68.9 UNIDAD XI: ¿Cómo me amplío con Python?	163

1 Bienvenida

¡Bienvenidos al Curso Completo de Python, analizaremos desde los fundamentos hasta aplicaciones prácticas!

1.1 ¿Qué es este Curso?



Este curso exhaustivo te llevará desde los fundamentos básicos de la programación hasta la creación de aplicaciones prácticas utilizando el lenguaje de programación Python. A través de una combinación de teoría y ejercicios prácticos, te sumergirás en los conceptos esenciales de la programación y avanzarás hacia la construcción de proyectos reales. Desde la instalación de herramientas hasta la creación de una API con Django Rest Framework, este curso te proporcionará una comprensión sólida y práctica de Python y su aplicación en el mundo real.

1.2 ¿A quién está dirigido?

Este curso está diseñado para principiantes y aquellos con poca o ninguna experiencia en programación. No importa si eres un estudiante curioso, un profesional que busca cambiar de carrera o simplemente alguien que desea aprender a programar: este curso es para ti. Desde adolescentes hasta adultos, todos son bienvenidos a participar y explorar el emocionante mundo de la programación a través de Python.



1.3 ¿Cómo contribuir?



Valoramos tu participación en este curso. Si encuentras errores, deseas sugerir mejoras o agregar contenido adicional, ¡nos encantaría escucharte! Puedes contribuir a través de nuestra plataforma en línea, donde puedes compartir tus comentarios y sugerencias. Juntos, podemos mejorar continuamente este recurso educativo para beneficiar a la comunidad de estudiantes y entusiastas de la programación.

Este libro ha sido creado con el objetivo de brindar acceso gratuito y universal al conocimiento. Estará disponible en línea para que cualquiera, sin importar su ubicación o circunstancias, pueda acceder y aprender a su propio ritmo.

¡Esperamos que disfrutes este emocionante viaje de aprendizaje y descubrimiento en el mundo de la programación con Python!

Part I

Unidad 1: Introducción a la Programación

2 Introducción general a la Programación

La programación es el proceso de crear secuencias de instrucciones que le indican a una computadora cómo realizar una tarea específica.

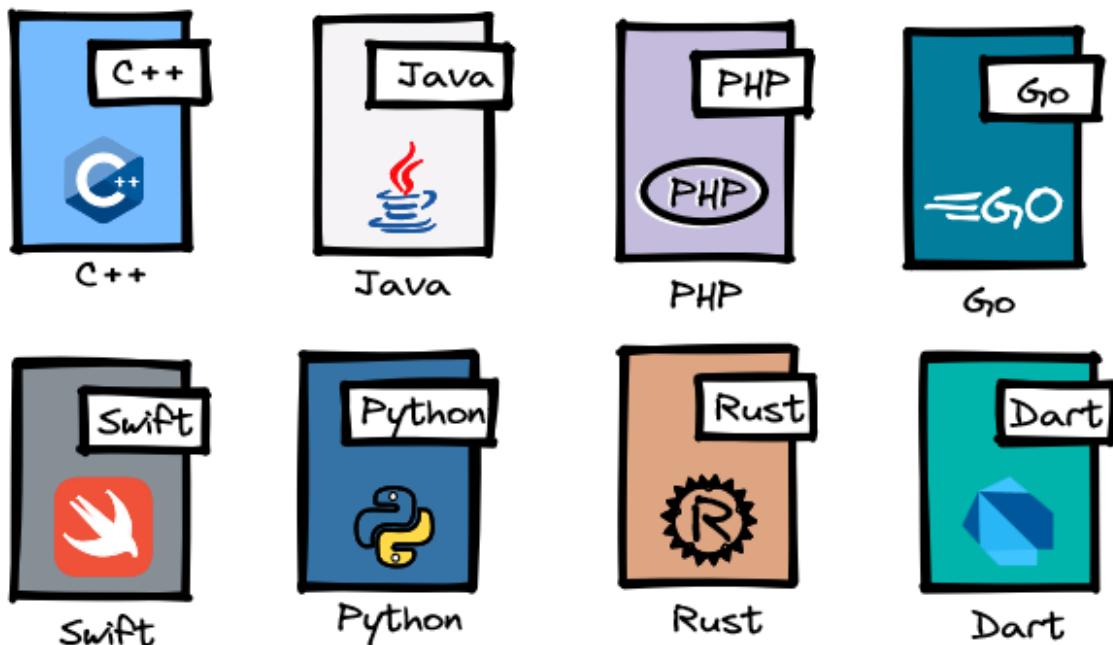
Estas instrucciones se escriben en lenguajes de programación, que son conjuntos de reglas y símbolos utilizados para comunicarse con la máquina. La programación es una habilidad esencial en la era digital, ya que se aplica en una amplia variedad de campos, desde desarrollo de software y análisis de datos hasta diseño de juegos y automatización.

2.1 Conceptos Clave

2.1.1 Instrucciones

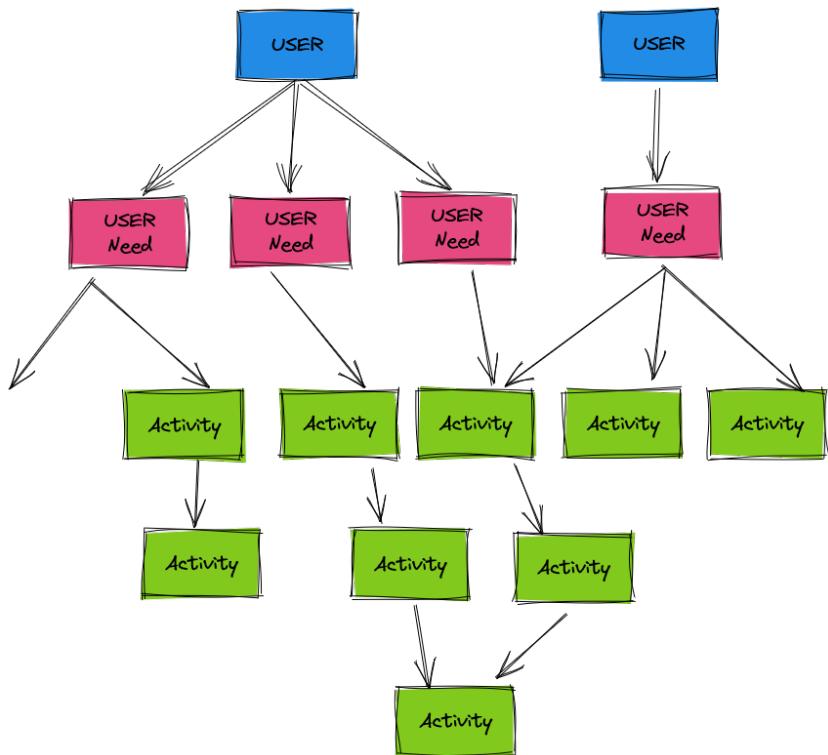
Son comandos específicos que le indican a la computadora qué hacer. Pueden ser simples, como imprimir un mensaje en pantalla, o complejas, como realizar cálculos matemáticos.

2.1.2 Lenguajes de Programación.



Son sistemas de comunicación entre humanos y máquinas. Cada lenguaje tiene reglas sintácticas y semánticas que determinan cómo se escriben y ejecutan las instrucciones.

2.1.3 Algoritmos



Son conjuntos ordenados de instrucciones diseñados para resolver un problema específico. Los algoritmos son la base de la programación y se utilizan para desarrollar software eficiente.

2.1.4 Depuración



Debug

Es el proceso de identificar y corregir errores en el código. Los programadores pasan tiempo depurando para asegurarse de que sus programas funcionen correctamente.

2.2 Ejemplo:

```
print("Hola, bienvenido al mundo de la programación.")
```

(1)

- ① Este es un ejemplo sencillo de un programa en Python que imprime un mensaje en pantalla.

2.3 Explicación

En Python, los comentarios comienzan con el símbolo `#`. No afectan la ejecución del programa, pero son útiles para documentar el código.

La línea `print("Hola, bienvenido al mundo de la programación.")` es una instrucción de impresión. La función `print()` muestra el texto entre paréntesis en la consola.

! Actividad Práctica

Escribe un programa que solicite al usuario su nombre y luego imprima un mensaje de bienvenida personalizado.

2.4 Explicación de la Actividad

El programa utilizará la función `input()` para recibir la entrada del usuario. Luego, utilizará la entrada proporcionada para imprimir un mensaje de bienvenida personalizado.

Part II

Unidad 2: Instalación de Python y más herramientas

3 Instalación de Python

La instalación de Python es el primer paso para comenzar a programar en este lenguaje. Python es un lenguaje de programación versátil y ampliamente utilizado, conocido por su sintaxis clara y legible. Aquí aprenderemos cómo instalar Python en diferentes sistemas operativos.

3.1 Conceptos Clave

3.1.1 Python



Lenguaje de programación de alto nivel que se utiliza para desarrollar aplicaciones web, científicas, de automatización y más.

3.1.2 Interprete

Python es un lenguaje interpretado, lo que significa que se ejecuta línea por línea en tiempo real.

3.1.3 IDE

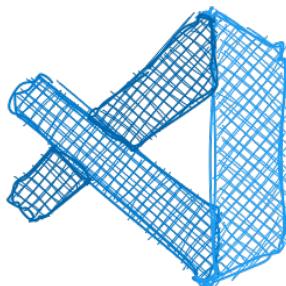
Los entornos de desarrollo integrados (IDE) como Visual Studio Code (VS Code) o PyCharm brindan herramientas para escribir, depurar y ejecutar código de manera más eficiente.

3.2 Ejemplo

No se necesita código para esta lección, ya que se trata de instrucciones para la instalación de Python en diferentes sistemas operativos.



C:\Users\Alvaro\python
Python 3.8.5 (v3.8.5:186bb86ff9, Aug 27 2020, 14:54:37) [MSC v.1916 64 bit (AMD64)] on macOS
Type "help", "copyright", "credits" or "license" for more information.
>>>



3.3 Explicación

Para instalar Python en sistemas Windows, macOS y Linux, se pueden seguir las instrucciones detalladas proporcionadas en el sitio web oficial de Python www.python.org/downloads/.

La instalación de Python generalmente incluye el intérprete de Python y una serie de herramientas y bibliotecas estándar que hacen que sea fácil comenzar a programar.

! Actividad Práctica

Instala Python en tu sistema operativo siguiendo las instrucciones del sitio web oficial de Python. Luego, verifica que Python esté correctamente instalado ejecutando el intérprete y escribiendo el siguiente código:

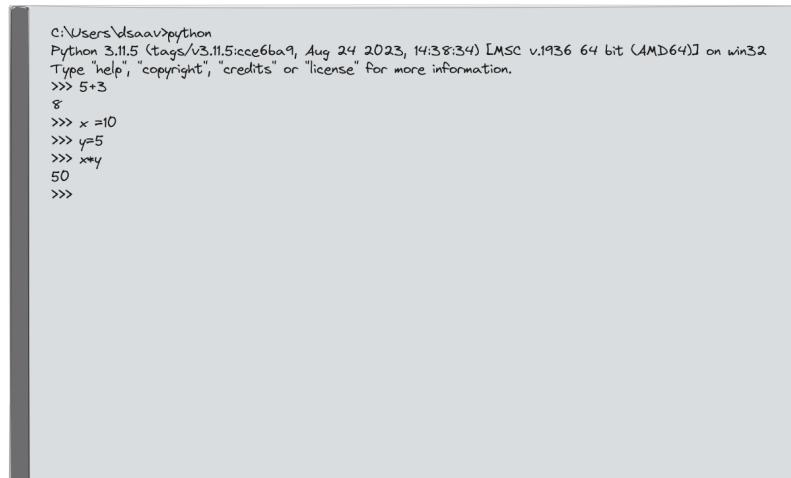
```
print("Python se ha instalado correctamente.")
```

3.4 Explicación de la Actividad

Esta actividad permite a los participantes aplicar lo aprendido instalando Python en su propio sistema y ejecutando un programa sencillo para confirmar que la instalación fue

exitosa.

4 Uso del REPL, PEP 8 y el Zen de Python



```
C:\Users\dsaa\python
Python 3.11.5 (tags/v3.11.5:ccce6ba9, Aug 24 2023, 14:38:34) [MSC v.1936 64 bit (AMD64)] on win32
Type "help", "copyright", "credits" or "license" for more information.
>>> 5+3
8
>>> x = 10
>>> y=5
>>> x*y
50
>>>
```

4.0.1 El REPL (Read-Eval-Print Loop).

Definición y Propósito del REPL.

- El REPL (Read-Eval-Print Loop) es una herramienta interactiva que permite ejecutar código Python de forma inmediata y ver los resultados de las operaciones en tiempo real. Es una excelente manera de probar pequeños fragmentos de código, experimentar y depurar sin necesidad de escribir un programa completo.

Uso Básico del REPL

Para iniciar el REPL, simplemente abre una terminal o línea de comandos y escribe `python` o `python3` (dependiendo de tu instalación) seguido de Enter. Esto te llevará al entorno interactivo de Python.

4.0.2 Ejemplos de Interacción con el REPL

```
# Ejemplo 1: Realizar cálculos simples
>>> 5 + 3
8

# Ejemplo 2: Definir variables y realizar operaciones
>>> x = 10
>>> y = 5
```

```

>>> x * y
50

# Ejemplo 3: Trabajar con cadenas de texto
>>> mensaje = "Hola, mundo!"
>>> mensaje.upper()
'HOLA, MUNDO!'

# Ejemplo 4: Importar módulos y usar funciones
>>> import math
>>> math.sqrt(16)
4.0

```

4.0.3 PEP 8: Guía de Estilo de Python.



¿Qué es PEP 8 y Por Qué es Importante?

PEP 8 (Python Enhancement Proposal 8) es una guía de estilo que establece convenciones para escribir código Python legible y consistente. La adopción de PEP 8 es importante porque facilita la colaboración en proyectos, mejora la legibilidad del código y ayuda a mantener una base de código ordenada y coherente.

Convenciones de Nombres

PEP 8 establece reglas para nombrar variables, funciones, clases y módulos en Python. Algunas convenciones clave incluyen:

- Las variables y funciones deben usar minúsculas y palabras separadas por guiones bajos (snake_case).
- Las clases deben usar CamelCase (con la primera letra en mayúscula). Los módulos deben tener nombres cortos y en minúsculas.

Reglas de Formato y Estilo

PEP 8 también define reglas de formato, como el uso de espacios en lugar de tabulaciones, la longitud máxima de línea y la organización de importaciones.

Herramientas para Verificar el Cumplimiento de PEP 8

Existen herramientas como flake8 y complementos para editores de código que pueden analizar el código en busca de posibles violaciones de PEP 8 y proporcionar sugerencias de corrección.

2.4.3. El Zen de Python

4.0.4 Introducción al Zen de Python (PEP 20).

```
>>> import this
```



El Zen de Python es un conjunto de principios y filosofía de diseño que guían el desarrollo de Python. Estos principios se pueden acceder desde el intérprete de Python utilizando el siguiente comando:

```
import this
```

Los principios del Zen de Python proporcionan orientación sobre cómo escribir código Python de manera clara y elegante.

Principios y Filosofía de Diseño de Python

Algunos de los principios más destacados del Zen de Python incluyen:

- **La legibilidad cuenta:** El código debe ser legible para los humanos, ya que se lee con más frecuencia de lo que se escribe.
- **Explícito es mejor que implícito:** El código debe ser claro y no dejar lugar a ambigüedades.
- **La simplicidad vence a la complejidad:** Debe preferirse la simplicidad en el diseño y la implementación.
- **Los errores nunca deben pasar en silencio:** Los errores deben manejarse adecuadamente y, si es posible, informar de manera explícita.

4.0.5 Ejercicios Prácticos

- **Ejercicio 1:** Uso del REPL para Realizar Cálculos Simples

1. Abre el REPL de Python.
2. Realiza los siguientes cálculos:

- Suma: $10 + 5$
- Resta: $20 - 7$
- Multiplicación: $8 * 4$

- División: 15 / 3
- **Ejercicio 2:** Verificación de Cumplimiento de PEP 8 en Código Python
- Escribe un pequeño programa en Python que incluya variables, funciones y comentarios.
- Utiliza la herramienta flake8 o un complemento de tu editor de código para verificar si tu código cumple con las reglas de PEP 8.
- Corrige cualquier violación de PEP 8 y vuelve a verificar el código.
- **Ejercicio 3:** Exploración y Reflexión sobre los Principios del Zen de Python
- Ejecuta el comando import this en el REPL para acceder a los principios del Zen de Python.
- Lee y reflexiona sobre cada uno de los principios.
- Escribe un breve párrafo sobre cómo un principio específico del Zen de Python puede aplicarse al desarrollo de software.

4.1 Actividad Práctica

- Desarrolla un pequeño programa Python que siga las pautas de PEP 8 y refleje los principios del Zen de Python en su diseño y estilo de codificación. Asegúrate de que el código sea legible y cumpla con las convenciones de nombres y formato de PEP 8.
- Esta subunidad proporciona a los estudiantes una comprensión más profunda de las herramientas y las convenciones de estilo que se utilizan en la programación en Python. Además, les ayuda a reflexionar sobre la filosofía de diseño de Python y cómo aplicarla en la práctica.

Part III

Unidad 3: Introducción a Python

5 Distintas formas de trabajar con Python.



Python es un lenguaje de programación versátil que ofrece diferentes formas de interactuar con él. Aprenderemos las dos formas principales de trabajar con Python: **el intérprete interactivo** y los **scripts de Python**.

5.1 Conceptos Clave:

5.1.1 Intérprete Interactivo:

Permite ejecutar instrucciones de Python en tiempo real y ver los resultados inmediatamente en la consola.

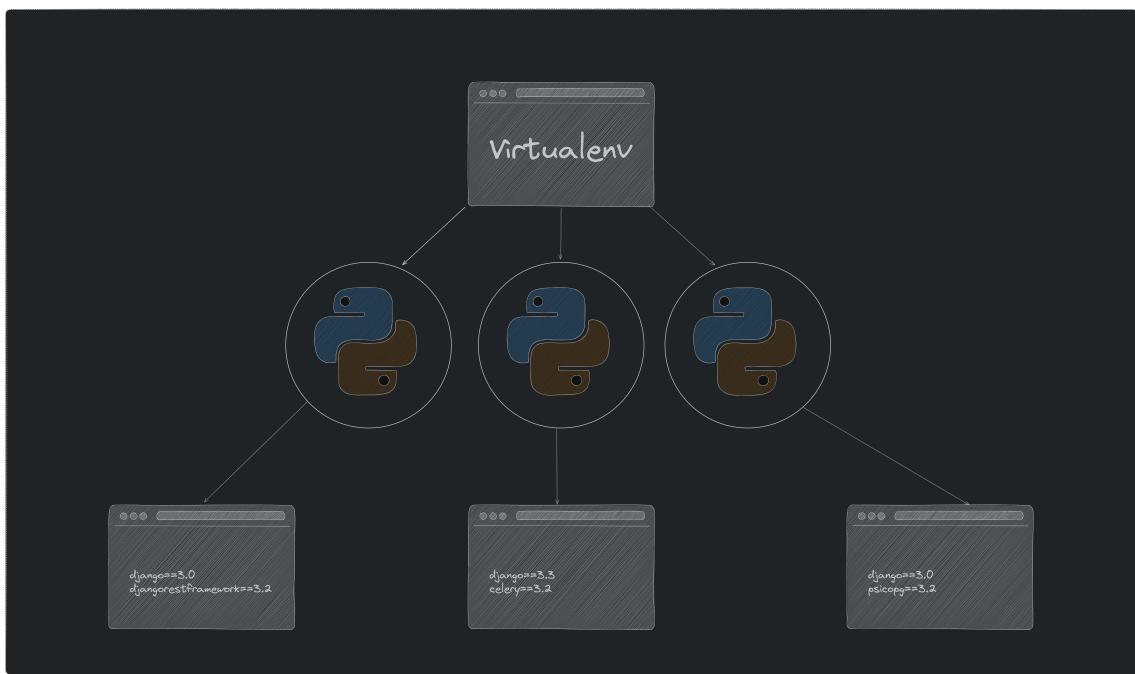
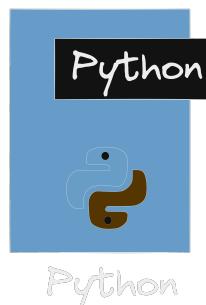
5.1.2 Scripts de Python:

Son archivos que contienen una serie de instrucciones de Python que se pueden ejecutar en conjunto.

5.1.3 Ambientes Virtuales

Son entornos aislados que permiten tener instalaciones y bibliotecas de Python separadas para diferentes proyectos.

```
>>> print("Hello World")
>>> Hello World
```



5.1.4 Ejemplo

```
>>> 2 + 3  
5  
  
numero1 = 5  
numero2 = 7  
resultado = numero1 + numero2  
print("El resultado de la suma es:", resultado)
```

- ① Uso del intérprete interactivo
- ② Ejecución de un script de Python
- ③ Guarda este código en un archivo llamado “suma.py”

5.2 Explicación

El intérprete interactivo permite ejecutar expresiones de Python directamente en la consola y ver los resultados en tiempo real.

Los scripts de Python son archivos que contienen un conjunto de instrucciones. En este ejemplo, se muestra cómo crear un script simple que calcula la suma de dos números y lo imprime en la consola.

! Actividad Práctica

Abre el intérprete interactivo de Python y realiza algunas operaciones matemáticas simples.

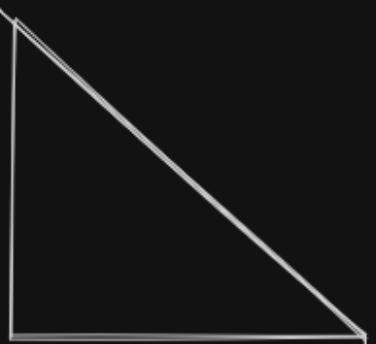
Crea un archivo llamado “operaciones.py” y escribe un programa que realice operaciones aritméticas básicas y las muestre en la consola.

5.3 Explicación de la Actividad

Esta actividad permite a los participantes experimentar con el intérprete interactivo de Python y crear su propio script para realizar operaciones matemáticas.

6 Las bases de Python.

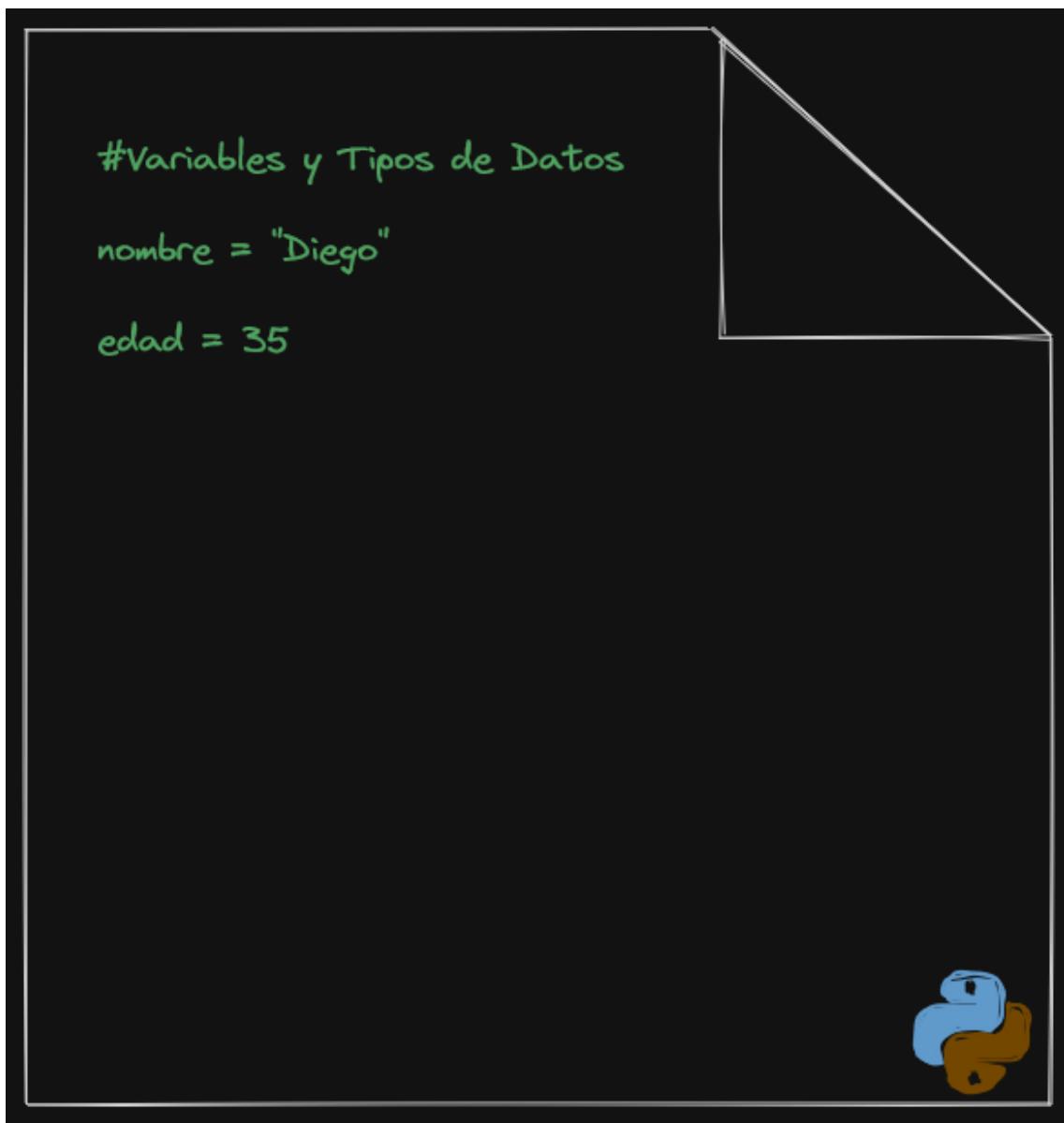
```
#Variables  
nombre = "Diego"  
edad = 35  
  
# Operadores Aritméticos  
suma = 5 + 3  
resta = 10 - 2  
  
# Operadores de Comparación  
igual = 5 == 5  
mayor_que = 10 > 5  
  
# Operadores Lógicos  
and_logico = True and False
```



En esta lección, exploraremos las bases fundamentales de Python. Aprenderemos sobre las variables, tipos de datos y operadores básicos que forman la base de cualquier programa en Python.

6.1 Conceptos Clave

6.1.1 Variables



Son nombres que se utilizan para almacenar valores en la memoria de la computadora.

6.1.2 Tipos de Datos

Incluyen enteros, flotantes, cadenas, booleanos y más. Cada tipo de dato tiene sus propias características y operaciones.

#Tipos de Datos

numero = 9 Entero

nombre = "Juan" String

estatura = 1.65 Float

mayorDeEdad = True Booleano

hobbies = ["movies", "music", "read"]

List



```
#numeroMayor  
mayor = 9 >= 7  
  
#numeroMenor  
menor = 7 < 9 ← Operador de Compración  
  
#mayorEdad  
if edad >= 18:  
    print("Es mayor de edad")  
else:  
    print("Es menor de edad")
```



6.1.3 Operadores

Incluyen operadores aritméticos, de comparación y lógicos que se utilizan para realizar diferentes tipos de cálculos y comparaciones.

6.1.4 Ejemplo

```
# Variables y tipos de datos
nombre = "Juan"
edad = 25
altura = 1.75
es_mayor_de_edad = True

# Operadores aritméticos
suma = 5 + 3
resta = 10 - 2
multiplicacion = 4 * 6
division = 15 / 3

# Operadores de comparación
igual = 5 == 5
mayor_que = 10 > 5
menor_que = 7 < 12

# Operadores lógicos
and_logico = True and False
or_logico = True or False
not_logico = not True
```

6.2 Explicación:

Las variables se utilizan para almacenar información, como el nombre, la edad, la altura y si una persona es mayor de edad.

Los operadores aritméticos se utilizan para realizar cálculos matemáticos básicos.

Los operadores de comparación se utilizan para comparar valores y devuelven un valor booleano (verdadero o falso).

Los operadores lógicos se utilizan para combinar expresiones booleanas y realizar operaciones lógicas.

! Actividad Práctica:

Crea variables que almacenen información sobre ti, como tu nombre, edad y altura. Realiza operaciones aritméticas y utiliza operadores de comparación para comparar

valores.

Combina expresiones booleanas utilizando operadores lógicos y observa los resultados.

6.3 Explicación de la Actividad

Esta actividad permite a los participantes aplicar los conceptos de variables, tipos de datos y operadores en ejemplos prácticos. Les ayuda a comprender cómo trabajar con diferentes tipos de datos y cómo realizar operaciones básicas en Python.

7 Identación.

.....

Escriba un programa para de
terminar si una persona es
mayor o menor de edad

.....

```
edad = int(input("ingrese su edad"))

if edad >= 18:
    print("Usted es mayor de edad")
else:
    print("Usted es menor de edad")
```

Identación



En Python, la identación (sangría) juega un papel crucial en la estructura y organización del código. Aprenderemos cómo se utiliza la identación para delimitar bloques de código y mejorar la legibilidad.

7.1 Conceptos Clave

7.1.1 Identación

- Espacios o tabulaciones al comienzo de una línea que indican la estructura del código.
- Bloques de Código: Conjuntos de instrucciones que se agrupan juntas y se ejecutan en conjunto.
- PEP 8: Guía de estilo para la escritura de código en Python que recomienda el uso de cuatro espacios para la identación.

7.1.2 Ejemplo

```
# Uso de la identación en un condicional
numero = 10

if numero > 5:
    print("El número es mayor que 5")
else:
    print("El número no es mayor que 5")
```

7.2 Explicación

- En este ejemplo, la identación se utiliza para delimitar los bloques de código dentro de las instrucciones “if” y “else”.
- La identación es crucial para que Python sepa qué instrucciones están dentro de un bloque y cuáles están fuera.

! Actividad Práctica:

Escribe un programa que solicite al usuario su edad y muestre un mensaje según si es mayor de 18 años o no.

Intenta cambiar la identación incorrectamente y observa cómo afecta al funcionamiento del programa.

7.3 Explicación de la Actividad.

Esta actividad permite a los participantes comprender la importancia de la identación en Python al trabajar con bloques de código como los condicionales. Les ayuda a desarrollar el hábito de utilizar la identación adecuada para mantener el código organizado y legible.

8 Comentarios

Los comentarios son una herramienta importante en la programación para añadir explicaciones y notas en el código. Aprenderemos cómo agregar comentarios en Python y cómo pueden mejorar la comprensión del código.

8.1 Conceptos Clave:

8.1.1 Comentarios

Son notas en el código que no se ejecutan y se utilizan para explicar el propósito y funcionamiento de partes del programa.

8.1.2 Comentarios de una línea

Se crean con el símbolo “#” y abarcan una sola línea.

8.1.3 Comentarios de múltiples líneas

Se crean entre triple comillas (““” o ‘‘’’) y pueden abarcar múltiples líneas.

8.2 Ejemplo

```
# Este es un comentario de una línea  
'''  
Este es un comentario  
de múltiples líneas.  
Puede abarcar varias líneas.  
'''  
  
numero = 42 # Este comentario está después de una instrucción
```

8.3 Explicación:

Los comentarios son ignorados por el intérprete y no afectan la ejecución del código.

Los comentarios son útiles para documentar el código, explicar partes difíciles de entender o dejar notas para otros programadores.

! Important

Actividad Práctica:

Escribe un programa que realice una tarea sencilla y agrega comentarios para explicar lo que hace cada parte.

Escribe un comentario de múltiples líneas que explique el propósito general de tu programa.

8.4 Explicación de la Actividad

Esta actividad permite a los participantes practicar la adición de comentarios en su código para mejorar la legibilidad y la comprensión. Les ayuda a desarrollar la habilidad de documentar su código de manera efectiva para ellos mismos y para otros programadores.

9 Variables

Las variables son fundamentales en la programación ya que permiten almacenar y manipular datos. Aprenderemos cómo declarar y utilizar variables en Python.

9.1 Conceptos Clave:

9.1.1 Variables

Nombres que representan ubicaciones de memoria donde se almacenan datos.

9.1.2 Declaración de Variables.

- Asignación de un valor a un nombre utilizando el operador “=”.
- Convenciones de Nombres: Siguen reglas para ser descriptivos y seguir una estructura (por ejemplo, letras minúsculas y guiones bajos para espacios).

9.2 Ejemplo

```
nombre = "Ana"  
edad = 30  
saldo_bancario = 1500.75  
es_mayor_de_edad = True
```

9.3 Explicación:

En este ejemplo, se declaran variables para almacenar el nombre de una persona, su edad, su saldo bancario y un valor booleano que indica si es mayor de edad.

Los nombres de variables son descriptivos y siguen la convención de nombres recomendada (letras minúsculas y guiones bajos para espacios).

! Actividad Práctica

Crea variables para almacenar información personal, como tu ciudad, tu edad y tu ocupación.

Declara variables para almacenar cantidades numéricas, como el precio de un pro-

ducto y la cantidad de unidades disponibles.

9.4 Explicación de la Actividad

Esta actividad permite a los participantes practicar la declaración de variables en Python y aplicar el concepto de convenciones de nombres.

Les ayuda a comprender cómo almacenar y acceder a datos utilizando variables descriptivas y significativas.

10 Múltiples Variables

En Python, es posible asignar valores a múltiples variables en una sola línea. Aprenderemos cómo declarar y utilizar múltiples variables de manera eficiente.

10.1 Conceptos Clave:

10.1.1 Asignación Múltiple

Permite asignar valores a varias variables en una línea.

10.1.2 Desempaquetado de Valores

Se pueden asignar valores de una lista o tupla a múltiples variables en una sola operación.

10.1.3 Intercambio de Valores

Se pueden intercambiar los valores de dos variables utilizando asignación múltiple.

10.2 Ejemplo

```
nombre, edad, altura = "María", 28, 1.65
productos = ("Manzanas", "Peras", "Uvas")
producto1, producto2, producto3 = productos
```

10.3 Explicación:

En el primer ejemplo, se utilizó la asignación múltiple para declarar tres variables en una sola línea.

En el segundo ejemplo, se desempaquetaron los valores de una tupla en variables individuales.

::: {.callout-important} ### Actividad Práctica:

Crea una lista con los nombres de tus tres colores favoritos.

Utiliza la asignación múltiple para asignar los valores de la lista a tres variables individuales.

10.4 Explicación de la Actividad

Esta actividad permite a los participantes practicar la asignación múltiple y el desempaquetado de valores.

Les ayuda a comprender cómo trabajar eficientemente con múltiples variables y cómo aprovechar estas técnicas para simplificar el código.

11 Concatenación

La concatenación es la unión de cadenas de texto. Aprenderemos cómo combinar cadenas de texto en Python para crear mensajes más complejos.

11.1 Conceptos Clave:

11.1.1 Concatenación:

Operación que combina dos o más cadenas de texto para formar una cadena más larga.

11.1.2 Operador +

Se utiliza para concatenar cadenas de texto.

11.1.3 Conversión a Cadena

Es necesario convertir valores no string a cadenas antes de concatenarlos.

11.2 Ejemplo

```
nombre = "Luisa"
mensaje = "Hola, " + nombre + ". ¿Cómo estás?"
edad = 25
mensaje_edad = "Tienes " + str(edad) + " años."
```

11.3 Explicación:

En este ejemplo, se utilizó el operador “+” para concatenar cadenas de texto.

La variable “edad” se convirtió a una cadena utilizando la función “str()” antes de concatenarla.

! Actividad Práctica:

Crea una variable con tu comida favorita. Utiliza la concatenación para crear un mensaje que incluya tu comida favorita.

11.4 Explicación de la Actividad

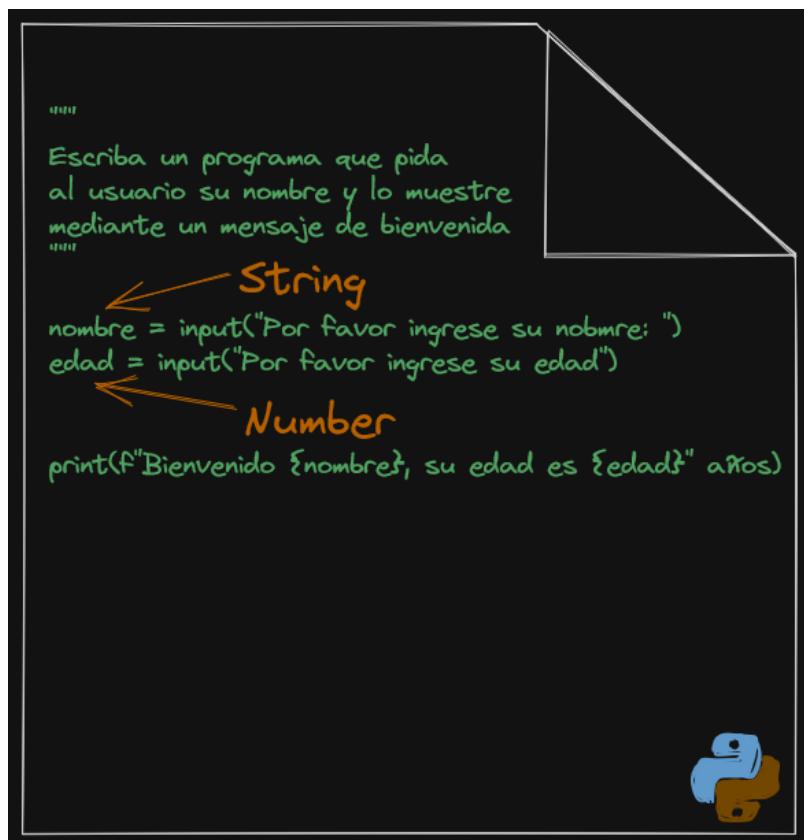
Esta actividad permite a los participantes practicar la concatenación de cadenas de texto y comprender cómo construir mensajes más complejos utilizando variables y texto. Les ayuda a mejorar su capacidad para crear mensajes personalizados en sus programas.

Part IV

Unidad 4: Tipos de Datos

12 String y Números

Los strings y los números son dos tipos de datos fundamentales en Python. Aprenderemos cómo trabajar con strings (cadenas de texto) y los diferentes tipos de números en Python.



12.1 Conceptos Clave:

12.1.1 String

Secuencia de caracteres alfanuméricos. Se pueden definir utilizando comillas simples o dobles.

12.1.2 Números Enteros (int)

Representan números enteros positivos o negativos.

Escriba un programa que pida al usuario su nombre y lo muestre mediante un mensaje de bienvenida

String

```
nombre = input("Por favor ingrese su nombre: ")  
edad = input("Por favor ingrese su edad")
```

```
print(f"Bienvenido {nombre}, su edad es {edad} años")
```



Escriba un programa que pida al usuario su nombre y lo muestre mediante un mensaje de bienvenida

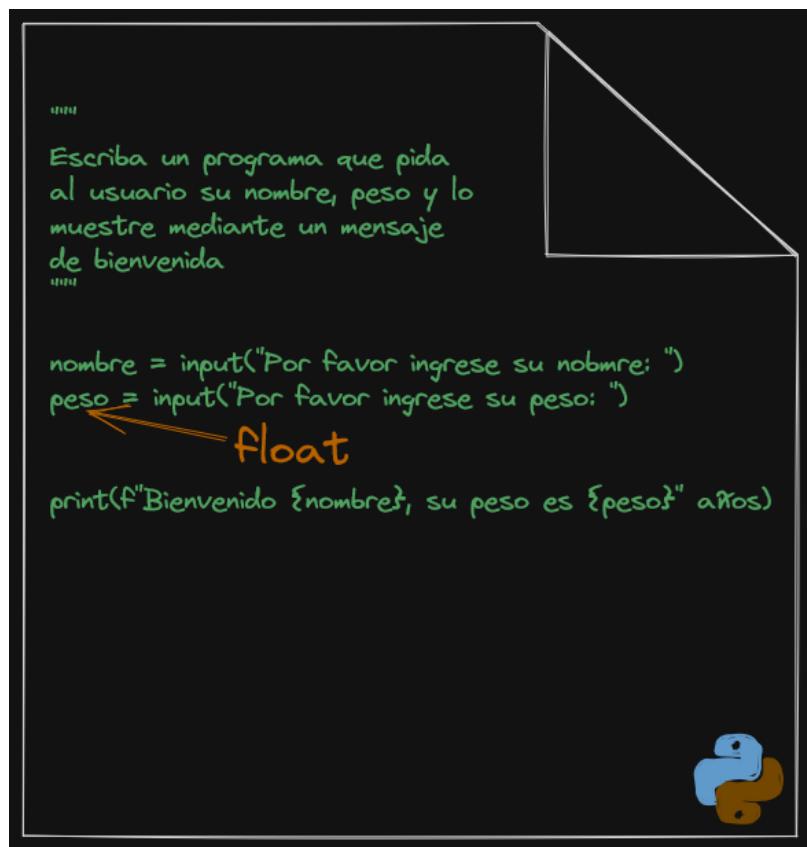
```
nombre = input("Por favor ingrese su nombre: ")  
edad = input("Por favor ingrese su edad")
```

Number

```
print(f"Bienvenido {nombre}, su edad es {edad} años")
```



12.1.3 Números de Punto Flotante (float)



Representan números con decimales.

12.2 Ejemplo

```
# Strings
message = "Hola, bienvenido al curso de Python."
name = 'María'

# Números
age = 25
balance = 1500.75
```

12.3 Explicación

En este ejemplo, se crean variables que almacenan strings y números.

Los strings se definen utilizando comillas simples o dobles.

Los números enteros y de punto flotante se asignan directamente a variables.

! Actividad Práctica:

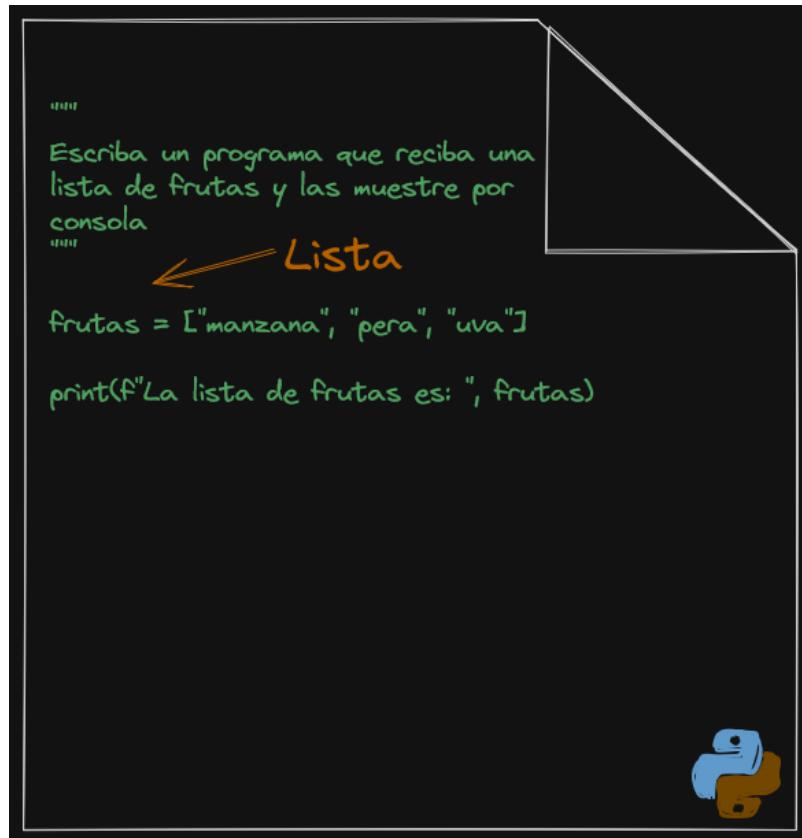
1. Crea una variable con tu canción favorita.
2. Asigna tu edad a una variable y tu altura a otra variable.
3. Combina las variables para crear un mensaje personalizado.

12.4 Explicación de la Actividad:

Esta actividad permite a los participantes practicar la creación de strings y trabajar con números enteros y de punto flotante.

Les ayuda a comprender cómo almacenar y manipular diferentes tipos de datos en Python.

13 Listas



Las listas son estructuras de datos que permiten almacenar **varios elementos en una sola variable**. Aprenderemos cómo **crear y manipular listas** en Python.

13.1 Conceptos Clave:

13.1.1 Listas

Secuencias ordenadas de elementos que pueden ser de diferentes tipos.

13.1.2 Índices

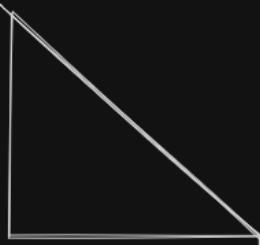
Números que indican la posición de un elemento en la lista.

Escriba un programa que reciba mediante una lista las vocales y las muestre por consola

Lista

```
vocales = ["a", "e", "i", "o", "u"]
```

```
print(f"Las vocales son: {vocales}")
```



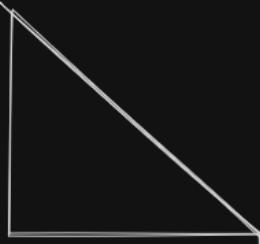
Escriba un programa que reciba una lista de frutas y las muestre por consola

Lista

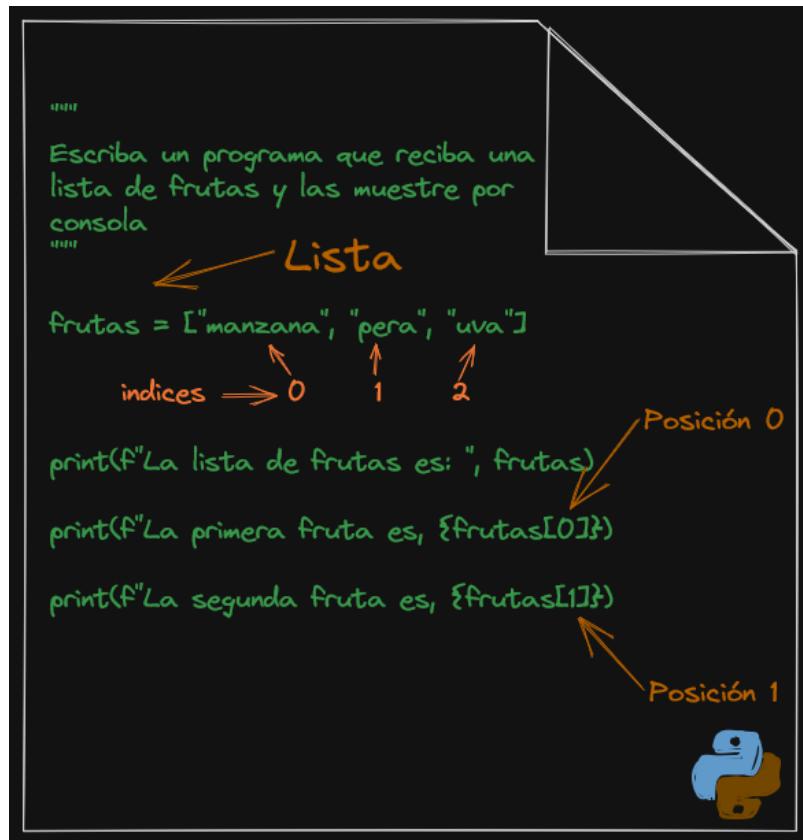
```
frutas = ["manzana", "pera", "uva"]
```

indices \Rightarrow 0 1 2

```
print(f"La lista de frutas es: ", frutas)
```



13.1.3 Acceso a Elementos.



Se utiliza el índice para acceder a un elemento específico de la lista.

13.2 Ejemplo

```
frutas = ["manzana", "banana", "naranja", "uva"]  
primer_fruta = frutas[0]  
segunda_fruta = frutas[1]
```

13.3 Explicación

En este ejemplo, se crea una lista de frutas y se accede a elementos individuales utilizando índices.

Los índices comienzan desde 0, por lo que la primera fruta tiene el índice 0.

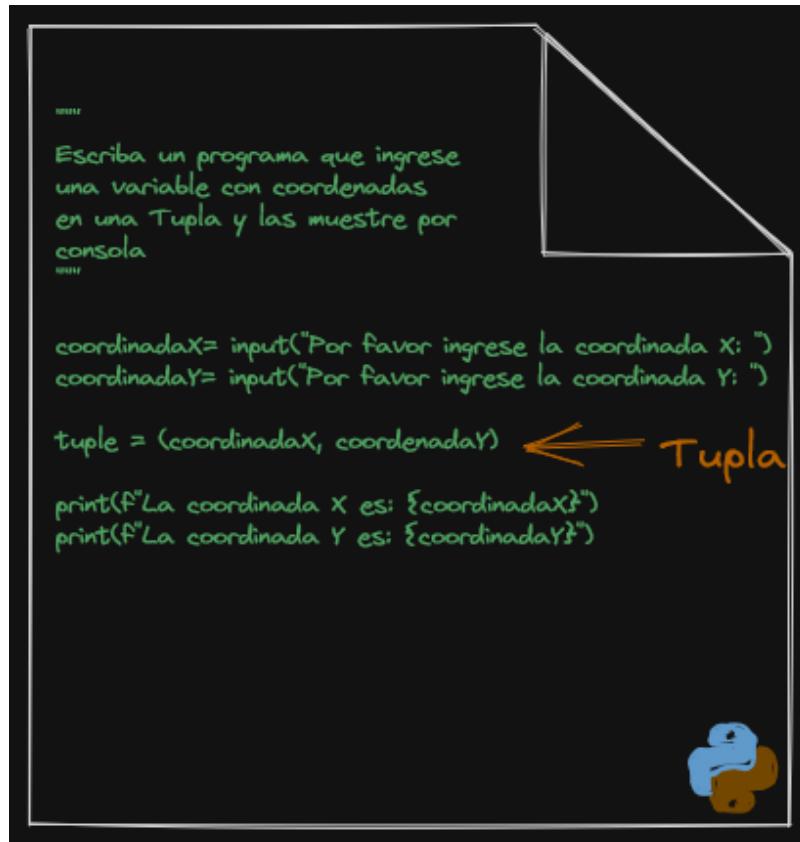
! Actividad Práctica:

Crea una lista con los nombres de tus tres películas favoritas.
Accede al segundo elemento de la lista e imprímelo en la consola.

13.4 Explicación de la Actividad:

Esta actividad permite a los participantes practicar la creación de listas y el acceso a elementos utilizando índices. Les ayuda a comprender cómo organizar y acceder a múltiples elementos en una sola variable.

14 Tuplas.



Las tuplas son estructuras de datos similares a las listas, pero son inmutables, lo que significa que no se pueden modificar después de ser creadas. Aprenderemos cómo trabajar con tuplas en Python.

14.1 Conceptos Clave:

14.1.1 Tuplas

Secuencias ordenadas de elementos que, a diferencia de las listas, no se pueden modificar.

14.1.2 Inmutabilidad

Una vez creada una tupla, no se pueden agregar, modificar o eliminar elementos.

Escriba un programa que ingrese una variable con coordenadas en una Tupla y las muestre por consola



```
coordinadaX= input("Por favor ingrese la coordenada X: ")
coordinadaY= input("Por favor ingrese la coordenada Y: ")

tuple = (coordinadaX, coordinadaY) ← Tupla

print(f"La coordenada X es: {coordinadaX}")
print(f"La coordenada Y es: {coordinadaY}")
```



Escriba un programa que ingrese una variable con coordenadas en una Tupla y las muestre por consola



```
coordinadaX= input("Por favor ingrese la coordenada X: ")
coordinadaY= input("Por favor ingrese la coordenada Y: ")

tuple = (coordinadaX, coordinadaY) ← Inmutable

print(f"La coordenada X es: {coordinadaX}")
print(f"La coordenada Y es: {coordinadaY}")
```



14.1.3 Acceso a Elementos

Se utiliza el índice para acceder a un elemento específico de la tupla.

14.2 Ejemplo

```
coordenadas = (3, 5)
x = coordenadas[0]
y = coordenadas[1]
```

14.3 Explicación

En este ejemplo, se crea una tupla que almacena coordenadas (x, y) y se accede a los valores individuales utilizando índices.

! Actividad Práctica:

Crea una tupla con las estaciones del año.

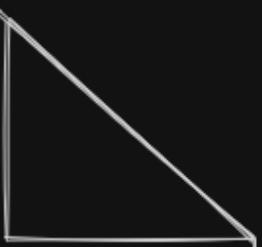
Intenta modificar un elemento de la tupla y observa el error que se produce.

14.4 Explicación de la Actividad:

Esta actividad permite a los participantes practicar la creación de tuplas y comprender la diferencia entre listas y tuplas en términos de inmutabilidad. Les ayuda a comprender cómo utilizar tuplas cuando necesitan almacenar datos que no deben cambiar.

15 Range

El tipo de dato range se utiliza para generar secuencias de números. Aprenderemos cómo utilizar range en Python para crear secuencias de números en rangos específicos.



```
# Generación de secuencias de números
Range
secuencia1 = range(5)      # 0, 1, 2, 3, 4
secuencia2 = range(2, 10)    # 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
secuencia3 = range(1, 11, 2) # 1, 3, 5, 7, 9
# Conversión a lista
lista_secuencia = list(secuencia1)
```



15.1 Conceptos Clave:

15.1.1 range

- Tipo de dato utilizado para generar secuencias de números en un rango.

15.1.2 Parámetros de range

- Se pueden especificar el valor inicial, valor final y paso de la secuencia.

15.1.3 Conversión a Listas

- Es posible convertir un objeto range en una lista utilizando la función list().

15.2 Ejemplo

```
# Generación de secuencias de números
secuencia1 = range(5)          # 0, 1, 2, 3, 4
secuencia2 = range(2, 10)        # 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
secuencia3 = range(1, 11, 2)     # 1, 3, 5, 7, 9

# Conversión a lista
lista_secuencia1 = list(secuencia1)
```

15.3 Explicación

En este ejemplo, se utilizan diferentes valores para crear secuencias de números utilizando el tipo de dato range.

La función list() se utiliza para convertir una secuencia de range en una lista.

! Actividad Práctica:

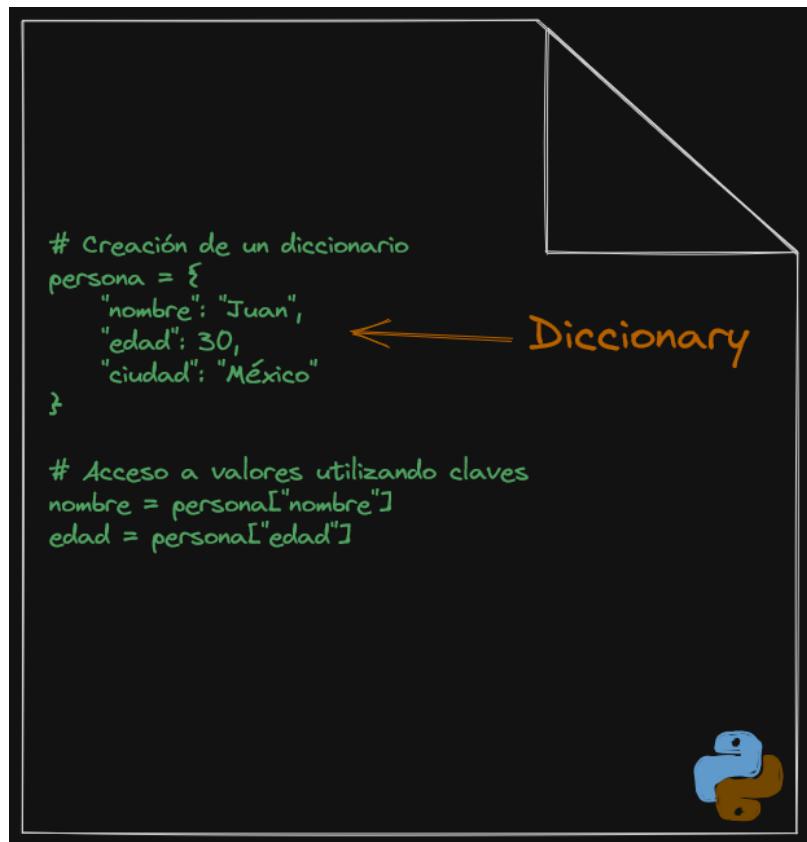
Crea una secuencia de números del 10 al 20 con un paso de 2.

Convierte la secuencia de números en una lista y muestra los elementos en la consola.

15.4 Explicación de la Actividad:

Esta actividad permite a los participantes practicar la creación de secuencias de números utilizando range y cómo convertirlas en listas para trabajar con los elementos individualmente. Les ayuda a comprender cómo generar secuencias de números en diferentes rangos.

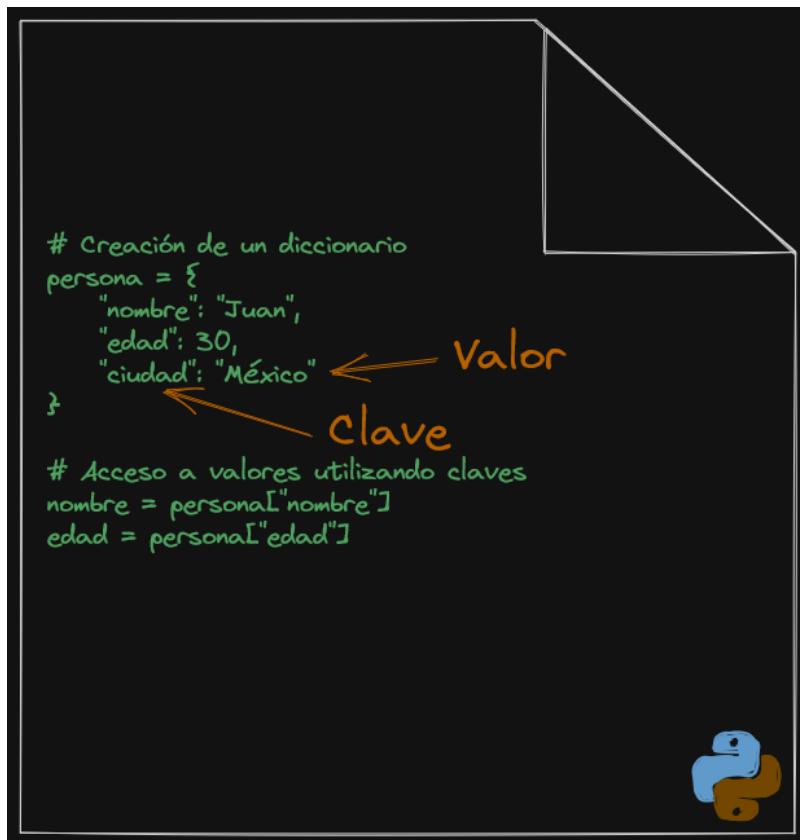
16 Diccionarios



Los diccionarios son estructuras de datos que permiten almacenar pares clave-valor. Aprenderemos cómo crear y trabajar con diccionarios en Python.

16.1 Conceptos Clave:

16.1.1 Diccionarios



```
# Creación de un diccionario
persona = {
    "nombre": "Juan",
    "edad": 30,
    "ciudad": "Méjico" ← Valor
}
← Clave
# Acceso a valores utilizando claves
nombre = persona["nombre"]
edad = persona["edad"]
```



Estructuras de datos que almacenan pares clave-valor.

16.1.2 Claves

Son los nombres o etiquetas utilizados para acceder a los valores en el diccionario.

16.1.3 Valores

Son los datos asociados a cada clave en el diccionario.

16.2 Ejemplo

```
# Creación de un diccionario
persona = {
    "nombre": "Juan",
    "edad": 30,
    "ciudad": "Méjico"
```

```
}
```

```
# Acceso a valores utilizando claves
nombre = persona["nombre"]
edad = persona["edad"]
```

16.3 Explicación

En este ejemplo, se crea un diccionario que almacena información de una persona, como nombre, edad y ciudad.

Se accede a los valores del diccionario utilizando las claves correspondientes.

! Actividad Práctica

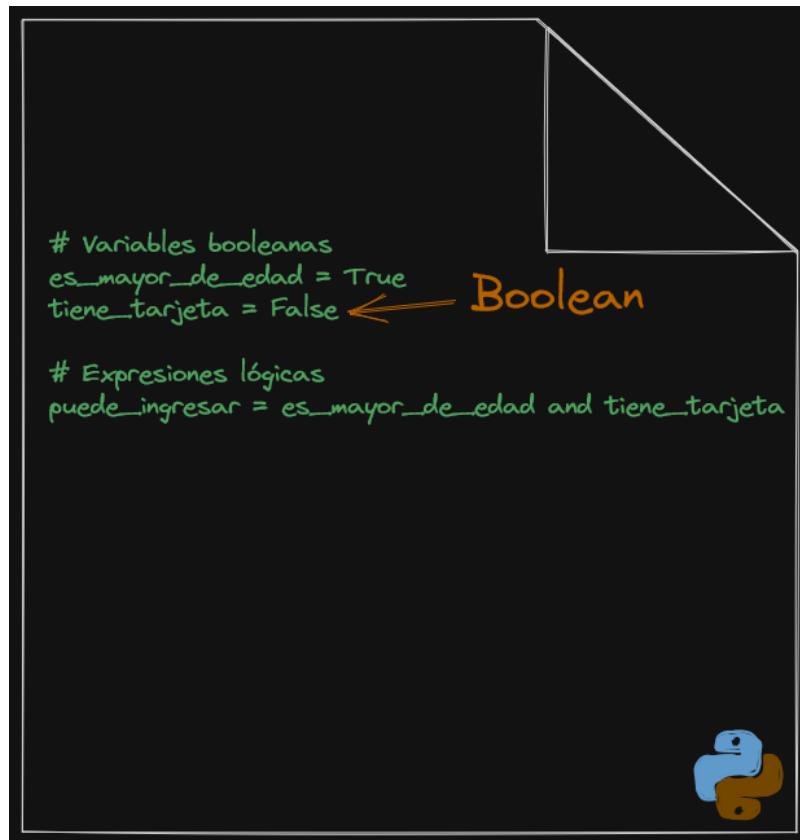
Crea un diccionario que almacene información de tus libros favoritos, incluyendo título y autor.

Accede a los valores del diccionario utilizando las claves y muestra la información en la consola.

16.4 Explicación de la Actividad:

Esta actividad permite a los participantes practicar la creación de diccionarios y acceder a los valores utilizando las claves. Les ayuda a comprender cómo organizar datos en pares clave-valor y cómo acceder a la información de manera eficiente.

17 Booleanos.



Los booleanos son un tipo de dato que puede tener dos valores: True (verdadero) o False (falso). Aprenderemos cómo trabajar con booleanos en Python y cómo utilizarlos en expresiones lógicas.

17.1 Conceptos Clave:

17.1.1 Booleanos

Tipo de dato que representa valores de verdad (True o False).

Expresiones Lógicas: Combinaciones de valores booleanos utilizando operadores lógicos como and, or y not.

17.2 Ejemplo

```
# Variables booleanas
es_mayor_de_edad = True
tiene_tarjeta = False

# Expresiones lógicas
puede_ingresar = es_mayor_de_edad and tiene_tarjeta
```

17.3 Explicación

En este ejemplo, se utilizan variables booleanas para representar si alguien es mayor de edad y si tiene una tarjeta.

Se utiliza una expresión lógica para evaluar si alguien puede ingresar basado en ambas condiciones.

! Actividad Práctica:

Crea variables booleanas que representen si tienes una mascota y si te gusta el deporte.

Utiliza expresiones lógicas para determinar si puedes llevar a tu mascota a un lugar que requiere tu atención durante un partido de tu deporte favorito.

17.4 Explicación de la Actividad:

Esta actividad permite a los participantes practicar el uso de variables booleanas y expresiones lógicas para tomar decisiones basadas en condiciones booleanas. Les ayuda a comprender cómo trabajar con valores de verdad y cómo utilizarlos para evaluar situaciones en el código.

Part V

Unidad 5: Control de Flujo

18 Introducción a If

El control de flujo es fundamental en la programación para tomar decisiones basadas en condiciones. Aprenderemos cómo utilizar la estructura if para ejecutar diferentes bloques de código según una condición.

18.1 Conceptos Clave:

18.1.1 Control de Flujo

Manejo de la ejecución del código basado en condiciones.

18.1.2 Estructura if

Permite ejecutar un bloque de código si una condición es verdadera.

18.1.3 Bloque de Código

Conjunto de instrucciones que se ejecutan si la condición es verdadera.

18.2 Ejemplo:

```
edad = 18

if edad >= 18:
    print("Eres mayor de edad.")
```

18.3 Explicación:

En este ejemplo, se utiliza la estructura if para verificar si la variable “edad” es mayor o igual a 18.

Si la condición es verdadera, se ejecuta el bloque de código que muestra un mensaje.

! Actividad Práctica:

Crea una variable que represente tu puntuación en un juego.
Utiliza una estructura if para mostrar un mensaje diferente según si tu puntuación es mayor o igual a 100.

18.4 Explicación de la Actividad:

Esta actividad permite a los participantes practicar la utilización de la estructura if para tomar decisiones basadas en condiciones. Les ayuda a comprender cómo ejecutar diferentes bloques de código según la situación y cómo utilizar el control de flujo en sus programas.

19 If y Condicionales

En esta lección, aprenderemos cómo trabajar con múltiples condiciones utilizando la estructura if, elif y else. Esto permite ejecutar diferentes bloques de código según diferentes condiciones.

19.1 Conceptos Clave

19.1.1 Estructura elif

Permite verificar una condición adicional si la condición anterior es falsa.

19.1.2 Estructura else

Define un bloque de código que se ejecuta si todas las condiciones anteriores son falsas.

19.1.3 Anidación de Estructuras if

Es posible anidar múltiples estructuras if para manejar situaciones más complejas.

19.2 Ejemplo:

```
puntaje = 85

if puntaje >= 90:
    print("¡Excelente trabajo!")
elif puntaje >= 70:
    print("Buen trabajo.")
else:
    print("Necesitas mejorar.")
```

19.3 Explicación:

En este ejemplo, se utiliza la estructura if, elif y else para evaluar diferentes rangos de puntajes y mostrar mensajes correspondientes.

! Actividad Práctica:

Crea una variable que represente tu calificación en un examen.
Utiliza una estructura if, elif y else para mostrar mensajes diferentes según la calificación obtenida.

19.4 Explicación de la Actividad:

Esta actividad permite a los participantes practicar el uso de la estructura if, elif y else para manejar múltiples condiciones y decisiones en sus programas. Les ayuda a comprender cómo ejecutar diferentes bloques de código en función de los resultados de las pruebas.

20 If, elif y else

En esta lección, continuaremos trabajando con la estructura if, elif y else, pero esta vez exploraremos cómo anidar estas estructuras para manejar situaciones más complejas.

20.1 Conceptos Clave:

20.1.1 Anidación de Estructuras

Posibilidad de colocar una estructura if, elif y else dentro de otra.

20.1.2 Jerarquía de Condiciones

Se evalúan las condiciones de manera secuencial y se ejecuta el primer bloque de código correspondiente a una condición verdadera.

20.2 Ejemplo

```
edad = 16
permiso_padres = True

if edad >= 18:
    print("Eres mayor de edad.")
else:
    if permiso_padres:
        print("Eres menor de edad pero tienes permiso de tus padres.")
    else:
        print("Eres menor de edad y no tienes permiso de tus padres.")
```

20.3 Explicación:

En este ejemplo, se anidan estructuras if para manejar diferentes casos basados en la edad y el permiso de los padres.

! Actividad Práctica:

Crea una variable que represente si un usuario está registrado en un sitio web. Si el usuario está registrado, muestra un mensaje de bienvenida. Si no está registrado, muestra un mensaje que lo invite a registrarse.

20.4 Explicación de la Actividad:

Esta actividad permite a los participantes practicar la anidación de estructuras if, elif y else para manejar situaciones con múltiples condiciones. Les ayuda a comprender cómo trabajar con jerarquías de condiciones y cómo manejar casos más complejos en sus programas.

21 And y Or

En esta lección, exploraremos los operadores lógicos and y or, que permiten combinar condiciones para crear expresiones más complejas en las estructuras if, elif y else.

21.1 Conceptos Clave:

21.1.1 Operador and

Retorna True si ambas condiciones son verdaderas.

21.1.2 Operador or

Retorna True si al menos una de las condiciones es verdadera.

21.1.3 Combinación de Condiciones

Los operadores and y or permiten combinar múltiples condiciones en una sola expresión.

21.2 Ejemplo:

```
edad = 20
tiene_permiso = True

if edad >= 18 and tiene_permiso:
    print("Puedes ingresar.")
else:
    print("No puedes ingresar.")
```

21.3 Explicación:

En este ejemplo, se utiliza el operador and para evaluar si la edad es mayor o igual a 18 y si el usuario tiene permiso.

Si ambas condiciones son verdaderas, se permite el ingreso.

! Actividad Práctica:

Crea dos variables que representen si un usuario tiene una cuenta premium y si su suscripción está activa.

Utiliza una estructura if y el operador and para determinar si el usuario tiene acceso premium.

21.4 Explicación de la Actividad:

Esta actividad permite a los participantes practicar la combinación de condiciones utilizando los operadores and y or. Les ayuda a comprender cómo crear expresiones más complejas para tomar decisiones basadas en múltiples condiciones en sus programas.

22 Introducción a While

En esta lección, introduciremos la estructura while, que permite ejecutar un bloque de código repetidamente mientras se cumpla una condición.

22.1 Conceptos Clave:

22.1.1 Estructura while

Permite ejecutar un bloque de código mientras una condición sea verdadera.

22.1.2 Condición

La condición se verifica antes de cada iteración. Si es verdadera, se ejecuta el bloque de código.

22.2 Ejemplo:

```
contador = 0

while contador < 5:
    print("Contador:", contador)
    contador += 1
```

22.3 Explicación:

En este ejemplo, se utiliza la estructura while para imprimir el valor del contador mientras sea menor que 5.

Después de cada iteración, se incrementa el contador en 1.

::: {.callout-important} ### Actividad Práctica:

Crea una variable que represente la cantidad de intentos de un usuario para ingresar una contraseña correcta.

Utiliza una estructura while para pedir al usuario que ingrese su contraseña hasta que lo haga correctamente.

22.4 Explicación de la Actividad:

Esta actividad permite a los participantes practicar el uso de la estructura while para crear bucles que se ejecutan repetidamente mientras se cumple una condición. Les ayuda a comprender cómo implementar lógica de repetición en sus programas.

23 While loop

En esta lección, profundizaremos en el uso de la estructura while para crear bucles que se ejecutan repetidamente mientras se cumpla una condición, y aprenderemos a utilizar la sentencia break para salir de un bucle.

23.1 Conceptos Clave:

23.1.1 Sentencia break:

Se utiliza para salir de un bucle antes de que la condición sea falsa.

23.1.2 Bucles Infinitos:

Si no se maneja adecuadamente, un bucle while puede ejecutarse infinitamente.

23.2 Ejemplo:

```
contador = 0

while True:
    print("Contador:", contador)
    contador += 1
    if contador >= 5:
        break
```

23.3 Explicación:

En este ejemplo, se utiliza un bucle while que se ejecuta infinitamente.

Se utiliza la sentencia break para salir del bucle cuando el contador llega a 5.

! Actividad Práctica:

Crea un bucle while que pida al usuario ingresar un número positivo menor que 10. Utiliza la sentencia break para salir del bucle una vez que el usuario ingrese un número válido.

23.4 Explicación de la Actividad:

Esta actividad permite a los participantes practicar el uso de la sentencia break para controlar la ejecución de un bucle while y evitar bucles infinitos. Les ayuda a comprender cómo manejar situaciones en las que es necesario salir de un bucle antes de que la condición sea falsa.

24 While, break y continue

En esta lección, continuaremos explorando cómo trabajar con la estructura while y aprenderemos a utilizar la sentencia continue para saltar a la siguiente iteración del bucle.

24.1 Conceptos Clave:

24.1.1 Sentencia continue

Se utiliza para saltar a la siguiente iteración del bucle sin ejecutar el resto del código en esa iteración.

24.1.2 Saltar Iteraciones

La sentencia continue permite omitir ciertas iteraciones basadas en una condición.

24.2 Ejemplo

```
contador = 0

while contador < 5:
    contador += 1
    if contador == 3:
        continue
    print("Contador:", contador)
```

24.3 Explicación:

En este ejemplo, se utiliza un bucle while para imprimir el valor del contador.

Se utiliza la sentencia continue para omitir la iteración cuando el contador es igual a 3.

! Actividad Práctica:

Crea un bucle while que imprima los números del 1 al 10, pero omite la impresión del número 5.

Utiliza la sentencia continue para lograr esto.

24.4 Explicación de la Actividad

Esta actividad permite a los participantes practicar el uso de la sentencia continue para omitir iteraciones específicas en un bucle while. Les ayuda a comprender cómo controlar la ejecución de un bucle y realizar acciones selectivas en cada iteración.

25 For Loop

En esta lección, aprenderemos sobre el bucle for, que se utiliza para iterar sobre secuencias como listas, tuplas o cadenas de texto.

25.1 Conceptos Clave:

25.1.1 Bucle for

Se utiliza para recorrer elementos en una secuencia uno por uno.

25.1.2 Iteración

En cada iteración del bucle, se ejecuta un bloque de código con un valor diferente de la secuencia.

25.1.3 range() con Bucles for

Se puede utilizar la función range() para generar una secuencia de números y recorrerla con un bucle for.

25.2 Ejemplo:

```
frutas = ["manzana", "banana", "naranja"]

for fruta in frutas:
    print("Me gusta", fruta)
```

25.3 Explicación:

En este ejemplo, se utiliza un bucle for para recorrer una lista de frutas.

En cada iteración, se asigna el valor actual de la lista a la variable fruta.

! Actividad Práctica:

Crea una lista de colores.

Utiliza un bucle for para imprimir cada color en la lista precedido por la palabra “Color:”.

25.4 Explicación de la Actividad:

Esta actividad permite a los participantes practicar el uso del bucle for para iterar sobre elementos en una secuencia. Les ayuda a comprender cómo trabajar con bucles para recorrer listas y otros tipos de secuencias en sus programas.

Part VI

Unidad 6: Funciones

26 Introducción a Funciones

En esta lección, exploraremos el concepto de funciones en Python. Aprenderemos cómo definir funciones, pasar argumentos y cómo retornar valores.

26.1 Conceptos Clave:

26.1.1 Funciones.

Bloques de código reutilizables que realizan una tarea específica.

26.1.2 Definición de Funciones

Se utiliza la palabra clave def para definir una función.

26.1.3 Argumentos

Valores que se pasan a una función para que trabaje con ellos.

26.2 Retorno de Valores

Una función puede retornar un valor utilizando la palabra clave return.

26.3 Ejemplo:

```
def saludar(nombre):
    return "Hola, " + nombre

mensaje = saludar("Juan")
print(mensaje)
```

26.4 Explicación:

En este ejemplo, se define una función llamada saludar que toma un argumento nombre.

La función retorna un saludo personalizado utilizando el argumento.

El resultado se asigna a la variable mensaje y se muestra en la consola.

! Actividad Práctica:

Crea una función llamada calcular_cuadrado que reciba un número como argumento y retorne el cuadrado de ese número.

Utiliza la función para calcular el cuadrado de un número y mostrarlo en la consola.

26.5 Explicación de la Actividad:

Esta actividad permite a los participantes practicar la creación y uso de funciones en Python. Les ayuda a comprender cómo definir funciones, pasar argumentos y cómo trabajar con valores retornados por las funciones.

27 Recursividad

En esta lección, exploraremos el concepto de recursividad, que es cuando una función se llama a sí misma para resolver un problema. Aprenderemos cómo implementar funciones recursivas y cuándo es apropiado usarlas.

27.1 Conceptos Clave:

27.1.1 Recursividad

Técnica en la que una función se llama a sí misma para resolver un problema.

27.1.2 Caso Base

Condición que indica cuándo la recursión debe detenerse.

27.1.3 Caso Recursivo

Cómo se divide el problema en partes más pequeñas en cada llamada recursiva.

27.2 Ejemplo:

```
def factorial(n):
    if n == 0:
        return 1
    else:
        return n * factorial(n - 1)

resultado = factorial(5)
print(resultado)
```

27.3 Explicación:

En este ejemplo, se define una función recursiva llamada factorial para calcular el factorial de un número.

La función utiliza un caso base (cuando n es 0) y un caso recursivo (llamando a la función con n - 1).

! Actividad Práctica:

Crea una función recursiva llamada potencia que calcule la potencia de un número base elevado a un exponente.

Utiliza la función para calcular 2^3 y muestra el resultado en la consola.

27.4 Explicación de la Actividad:

Esta actividad permite a los participantes practicar la implementación de funciones recursivas y comprender cómo se dividen los problemas en partes más pequeñas para resolverlos. Les ayuda a comprender cómo aplicar la recursividad de manera efectiva en la solución de problemas.

Part VII

Unidad 7: Objetos, Clases y Herencia

28 Introducción

En esta lección, exploraremos el concepto de programación orientada a objetos (POO). Aprenderemos sobre objetos, clases y cómo la POO nos permite organizar y estructurar nuestro código de manera más eficiente.

28.1 Conceptos Clave:

28.1.1 Programación Orientada a Objetos (POO)

Paradigma de programación que se basa en el uso de objetos y clases.

28.1.2 Objetos

Instancias de clases que representan entidades en el mundo real.

28.1.3 Clases

Plantillas o moldes que definen la estructura y el comportamiento de los objetos.

28.1.4 Atributos

Características o propiedades de un objeto.

28.1.5 Métodos

Funciones que definen el comportamiento de un objeto.

28.2 Ejemplo:

```
class Persona:  
    def __init__(self, nombre, edad):  
        self.nombre = nombre  
        self.edad = edad  
  
    def saludar(self):
```

```
print(f"Hola, mi nombre es {self.nombre} y tengo {self.edad} años.")

persona1 = Persona("Juan", 25)
persona1.saludar()
```

28.3 Explicación:

En este ejemplo, se define una clase llamada Persona con un constructor (**init**) que inicializa atributos.

La clase tiene un método llamado saludar que muestra un mensaje con el nombre y edad del objeto.

! Actividad Práctica:

Crea una clase llamada Libro con atributos título y autor, y un método mostrar_info que imprima los atributos.

Crea una instancia de la clase Libro y llama al método mostrar_info.

28.4 Explicación de la Actividad:

Esta actividad permite a los participantes practicar la definición de clases y la creación de objetos. Les ayuda a comprender cómo la POO nos permite modelar entidades y organizar el código de manera más estructurada y eficiente.

29 Objetos y Clases

En esta lección, continuaremos explorando los conceptos de objetos y clases en la programación orientada a objetos. Aprenderemos cómo crear múltiples objetos a partir de una misma clase y cómo trabajar con sus atributos y métodos.

29.1 Conceptos Clave:

29.1.1 Instancias de Clase

Cuando se crea un objeto a partir de una clase, se crea una instancia de esa clase.

29.1.2 Atributos de Instancia:

Características específicas de un objeto que se almacenan como variables en la instancia.

29.1.3 Métodos de Instancia

Funciones definidas en la clase que operan en los atributos de la instancia.

29.2 Ejemplo:

```
class Perro:  
    def __init__(self, nombre, raza):  
        self.nombre = nombre  
        self.raza = raza  
  
    def ladrar(self):  
        print(f"{self.nombre} está ladrando.")  
  
perro1 = Perro("Max", "Labrador")  
perro2 = Perro("Buddy", "Chihuahua")  
  
perro1.ladrar()  
perro2.ladrar()
```

29.3 Explicación:

En este ejemplo, se define una clase Perro con un constructor y un método ladrar.

Se crean dos objetos (perro1 y perro2) a partir de la misma clase y se les asignan diferentes valores para sus atributos.

Los métodos de instancia son llamados en cada objeto para realizar acciones específicas.

! Actividad Práctica:

Crea una clase Rectangulo con atributos ancho y alto, y un método calcular_area que calcule y retorne el área del rectángulo.

Crea dos instancias de la clase Rectangulo con diferentes valores de ancho y alto, y llama al método calcular_area en cada una.

29.4 Explicación de la Actividad:

Esta actividad permite a los participantes practicar la creación de instancias de clase y trabajar con sus atributos y métodos. Les ayuda a comprender cómo cada objeto puede tener valores diferentes para sus atributos y cómo ejecutar acciones específicas en cada objeto.

30 Métodos

En esta lección, profundizaremos en el concepto de métodos en la programación orientada a objetos. Aprenderemos cómo definir y utilizar métodos en una clase, y cómo acceder a los atributos de instancia dentro de los métodos.

30.1 Conceptos Clave:

30.1.1 Métodos de Clase

Funciones definidas dentro de una clase que operan en los atributos de instancia.

30.1.2 Acceso a Atributos

Dentro de un método, se puede acceder a los atributos de instancia utilizando `self.atributo`.

30.2 Ejemplo:

```
class Circulo:  
    def __init__(self, radio):  
        self.radio = radio  
  
    def calcular_area(self):  
        area = 3.14 * self.radio ** 2  
        return area  
  
circulo1 = Circulo(5)  
area_circulo = circulo1.calcular_area()  
print("Área del círculo:", area_circulo)
```

30.3 Explicación:

En este ejemplo, se define una clase `Circulo` con un constructor y un método `calcular_area`.

Dentro del método, se accede al atributo de instancia radio utilizando self.radio para calcular el área.

! Actividad Práctica:

Crea una clase Triangulo con atributos base y altura, y un método calcular_area que calcule y retorne el área del triángulo.

Crea una instancia de la clase Triangulo y llama al método calcular_area para calcular el área.

30.4 Explicación de la Actividad:

Esta actividad permite a los participantes practicar la definición y uso de métodos en una clase. Les ayuda a comprender cómo trabajar con atributos de instancia dentro de los métodos y cómo implementar lógica específica para cada objeto.

31 Self, Eliminar Propiedades y Objetos

En esta lección, aprenderemos más sobre el uso de self en los métodos de clase. También exploraremos cómo eliminar atributos de instancia y objetos en Python.

31.1 Conceptos Clave:

31.1.1 self

Referencia al objeto actual en un método de clase.

31.1.2 Eliminar Atributos

Se puede usar la palabra clave del para eliminar un atributo de instancia.

31.1.3 Eliminar Objetos

Se utiliza la función del para eliminar un objeto y liberar memoria.

31.2 Ejemplo:

```
class Coche:
    def __init__(self, marca, modelo):
        self.marca = marca
        self.modelo = modelo

    def mostrar_info(self):
        print(f"Coche {self.marca} {self.modelo}")

coche1 = Coche("Toyota", "Corolla")
coche1.mostrar_info()

# Eliminar el atributo 'modelo'
del coche1.modelo

# Intentar acceder al atributo eliminado generará un error
# print(coche1.modelo)
```

31.3 Explicación:

En este ejemplo, se define una clase Coche con un constructor y un método mostrar_info.

Se crea una instancia coche1 y se muestra su información. Luego, se elimina el atributo modelo utilizando del.

! Actividad Práctica:

Crea una clase Estudiante con atributos nombre y edad, y un método mostrar_info para mostrar la información del estudiante.

Crea una instancia de la clase Estudiante y llama al método mostrar_info.

Utiliza del para eliminar el atributo nombre de la instancia y verifica el resultado.

31.4 Explicación de la Actividad:

Esta actividad permite a los participantes practicar el uso de self en los métodos de clase y cómo eliminar atributos de instancia. Les ayuda a comprender cómo trabajar con objetos y atributos, y cómo gestionar la memoria en Python.

32 Herencia

En esta lección, exploraremos el concepto de herencia en la programación orientada a objetos. Aprenderemos cómo crear clases que heredan atributos y métodos de una clase base.

32.1 Conceptos Clave:

32.1.1 Herencia

Mecanismo que permite que una clase herede atributos y métodos de otra clase base.

32.1.2 Clase Padre (o Base)

La clase de la que se heredan atributos y métodos.

32.1.3 Clase Hija (o Derivada)

La clase que hereda de la clase base.

32.2 Ejemplo:

```
class Animal:
    def __init__(self, nombre):
        self.nombre = nombre

    def saludar(self):
        print(f"{self.nombre} saluda")

class Perro(Animal):
    def ladRAR(self):
        print(f"{self.nombre} está ladRando")

perro1 = Perro("Buddy")
perro1.saludar()
perro1.ladRAR()
```

32.2.1 Explicación:

En este ejemplo, se define una clase base Animal con un constructor y un método saludar.

Se define una clase derivada Perro que hereda de Animal y agrega un método adicional ladrar.

Se crea una instancia perro1 de la clase Perro y se llama a sus métodos.

! Actividad Práctica:

Crea una clase Figura con un atributo color y un método mostrar_color para mostrar el color.

Crea una clase derivada Circulo que herede de Figura y agrega un atributo radio y un método calcular_area para calcular el área del círculo.

Crea una instancia de la clase Circulo, establece su color y calcula el área.

32.3 Explicación de la Actividad:

Esta actividad permite a los participantes practicar la creación de clases derivadas y la herencia de atributos y métodos. Les ayuda a comprender cómo utilizar la herencia para reutilizar código y extender funcionalidades en las clases derivadas.

Part VIII

Unidad 8: Módulos

33 Introducción

En esta lección, exploraremos cómo trabajar con módulos en Python. Aprenderemos cómo dividir nuestro código en módulos reutilizables y cómo importarlos en otros programas.

33.1 Conceptos Clave:

33.1.1 Módulos

Archivos que contienen código Python y se utilizan para organizar y reutilizar funciones, clases y variables.

33.1.2 Importar Módulos

Se utiliza la palabra clave `import` para cargar un módulo en un programa.

33.1.3 Usar Funciones y Clases

Después de importar un módulo, sus funciones y clases pueden ser utilizadas como si estuvieran definidas en el mismo archivo.

33.2 Ejemplo:

```
# En el archivo calculadora.py
def suma(a, b):
    return a + b

# En otro archivo
import calculadora

resultado = calculadora.suma(3, 5)
print("Resultado:", resultado)
```

33.3 Explicación:

En este ejemplo, se define una función suma en el módulo calculadora.py.

En otro archivo, se importa el módulo calculadora utilizando import y se utiliza la función suma del módulo.

! Actividad Práctica:

Crea un módulo llamado matematicas con una función multiplicacion que multiplique dos números.

Importa el módulo en otro archivo y utiliza la función multiplicacion para calcular el producto de dos números.

33.4 Explicación de la Actividad:

Esta actividad permite a los participantes practicar la creación y uso de módulos en Python. Les ayuda a comprender cómo organizar su código en módulos reutilizables y cómo importar funciones y clases desde otros archivos.

34 Creando Nuestro Primer Módulo

En esta lección, aprenderemos a crear nuestro propio módulo en Python. Crearemos un módulo que contenga funciones y clases para realizar operaciones matemáticas básicas.

34.1 Pasos para Crear un Módulo:

Crea un archivo de Python con la extensión .py.

Define funciones y clases en el archivo.

Guarda el archivo en una ubicación accesible.

34.2 Ejemplo:

```
# En el archivo operaciones.py
def suma(a, b):
    return a + b

def resta(a, b):
    return a - b

class Calculadora:
    def multiplicacion(self, a, b):
        return a * b
```

34.3 Explicación:

En este ejemplo, se crea un módulo llamado operaciones.py.

Se define una función suma y una función resta, junto con una clase Calculadora que tiene un método multiplicacion.

! Actividad Práctica:

Crea un módulo llamado geometria con funciones para calcular el área de un círculo y el perímetro de un cuadrado.

En otro archivo, importa el módulo geometria y utiliza las funciones para realizar cálculos geométricos.

34.4 Explicación de la Actividad:

Esta actividad permite a los participantes practicar la creación de módulos con funciones y clases. Les ayuda a comprender cómo organizar diferentes funcionalidades en módulos separados y cómo importar esas funcionalidades en otros archivos.

35 Renombrando Módulos

En esta lección, aprenderemos cómo renombrar módulos al importarlos y cómo seleccionar elementos específicos para importar. Esto nos permitirá tener un mayor control sobre los nombres y las funcionalidades que utilizamos en nuestro código.

35.1 Renombrando Módulos al Importar:

```
import modulo_largo as ml
```

35.2 Seleccionando Elementos Específicos para Importar:

```
from modulo import funcion1, funcion2
```

35.3 Ejemplo - Renombrando Módulos:

```
import calculadora as calc  
  
resultado = calc.suma(3, 4)
```

35.4 Ejemplo - Seleccionando Elementos Específicos:

```
from operaciones import resta, Calculadora  
  
resultado = resta(10, 5)  
  
:::{.callout-important} ### Actividad Práctica:
```

Renombra el módulo geometria como geo al importarlo en otro archivo.

Importa solo la función para calcular el área de un círculo y calcula el área de un círculo con radio 5.

35.5 Explicación de la Actividad:

Esta actividad permite a los participantes practicar cómo renombrar módulos al importarlos y cómo seleccionar funciones específicas para importar. Les ayuda a comprender cómo personalizar los nombres de los módulos y cómo importar solo las funcionalidades que necesitan en su código.

36 Seleccionando lo Importado y Pip

En esta lección, continuaremos explorando cómo seleccionar elementos específicos para importar y aprenderemos sobre pip, la herramienta de gestión de paquetes de Python. pip nos permite instalar y gestionar paquetes externos que contienen funcionalidades adicionales para nuestros programas.

36.1 Seleccionando Elementos Específicos para Importar:

```
from modulo import funcion1, funcion2
```

36.1.1 Usando Pip:

```
pip install nombre_del_paquete: #Instalar un paquete.  
pip uninstall nombre_del_paquete: #Desinstalar un paquete.
```

36.2 Ejemplo - Instalando un Paquete con Pip:

```
pip install requests
```

! Actividad Práctica:

Utiliza pip para instalar el paquete matplotlib, que se utiliza para trazar gráficos en Python.

En tu archivo de código, importa la función plot de matplotlib.pyplot y crea un gráfico simple.

36.3 Explicación de la Actividad:

Esta actividad permite a los participantes practicar cómo utilizar pip para instalar paquetes externos y cómo importar funcionalidades específicas de esos paquetes en su código. Les ayuda a comprender cómo expandir las capacidades de Python utilizando bibliotecas externas.

Part IX

Unidad 9: Introducción a Bases de Datos

37 Introducción a Bases de Datos

En esta lección, exploraremos el concepto de bases de datos y su importancia en el desarrollo de aplicaciones. Aprenderemos cómo las bases de datos nos permiten almacenar y recuperar información de manera eficiente.

37.1 Conceptos Clave:

37.1.1 Base de Datos

Colección organizada de datos almacenados en formato estructurado.

37.1.2 Sistemas de Gestión de Bases de Datos (DBMS)

Software que administra y gestiona una base de datos.

37.1.3 Beneficios de las Bases de Datos

Almacenamiento eficiente, acceso rápido y seguridad de datos.

37.2 Ejemplo:

```
# Ejemplo de una tabla 'usuarios' en una base de datos
| id | nombre    | edad | email           |
|----|-----|-----|-----|
| 1  | Juan      | 25   | juan@email.com |
| 2  | María     | 30   | maria@email.com|
```

37.3 Explicación:

En este ejemplo, se muestra una tabla ficticia de una base de datos llamada ‘usuarios’.

La tabla contiene filas que representan registros de usuarios con diferentes atributos.

! Actividad Práctica:

Investiga y elige un Sistema de Gestión de Bases de Datos (DBMS) para utilizar en el curso.

Explica por qué es importante utilizar bases de datos en el desarrollo de aplicaciones.

37.4 Explicación de la Actividad:

Esta actividad permite a los participantes comprender la importancia de las bases de datos en el desarrollo de aplicaciones y seleccionar una opción adecuada de DBMS para usar en el curso. Les ayuda a familiarizarse con el concepto de bases de datos y sus beneficios.

38 Introducción a PostgreSQL

En esta lección, nos centraremos en PostgreSQL, un Sistema de Gestión de Bases de Datos Relacionales (RDBMS) de código abierto. Aprenderemos cómo instalar PostgreSQL y cómo realizar operaciones básicas en una base de datos.

38.0.1 Instalación de PostgreSQL:

Descargar e instalar PostgreSQL desde el sitio oficial.

Configurar contraseña para el usuario ‘postgres’.

38.0.2 Operaciones Básicas en PostgreSQL:

38.0.3 Crear una base de datos:

```
CREATE DATABASE nombre;
```

38.0.4 Conectar a una base de datos:

```
\c nombre;
```

38.0.5 Crear una tabla:

```
CREATE TABLE tabla (columna1 tipo, columna2 tipo);
```

38.0.6 Insertar registros:

```
INSERT INTO tabla (columna1, columna2) VALUES (valor1, valor2);
```

38.0.7 Consultar registros:

```
SELECT * FROM tabla;
```

38.0.8 Actualizar registros:

```
UPDATE tabla SET columna1 = valor WHERE condicion;**
```

38.0.9 Eliminar registros:

```
DELETE FROM tabla WHERE condicion;
```

38.1 Ejemplo - Creación de una Tabla en PostgreSQL:

```
CREATE TABLE estudiantes (
    id SERIAL PRIMARY KEY,
    nombre VARCHAR(100),
    edad INTEGER
);
```

38.1.1 Actividad Práctica:

Instala PostgreSQL en tu entorno.

Crea una base de datos llamada ‘universidad’.

Crea una tabla ‘alumnos’ con las columnas ‘id’, ‘nombre’ y ‘edad’.

Inserta al menos dos registros en la tabla.

Realiza una consulta para obtener todos los registros de la tabla ‘alumnos’.

38.2 Explicación de la Actividad:

Esta actividad permite a los participantes familiarizarse con la instalación de PostgreSQL y realizar operaciones básicas de creación de base de datos, creación de tablas, inserción y consulta de registros. Les ayuda a adquirir experiencia práctica en la gestión de bases de datos utilizando PostgreSQL.

39 Introducción a MongoDB

En esta lección, nos centraremos en MongoDB, una base de datos NoSQL de código abierto. Aprenderemos cómo instalar MongoDB y cómo realizar operaciones básicas en una base de datos NoSQL.

39.1 Instalación de MongoDB:

Descargar e instalar MongoDB desde el sitio oficial.

Configurar directorio de datos y logs.

39.2 Operaciones Básicas en MongoDB:

39.2.1 Crear una base de datos:

```
use nombre;
```

39.2.2 Crear una colección (tabla):

```
db.createCollection("colección");
```

39.2.3 Insertar documentos (registros):

```
db.colección.insert({ campo1: valor1, campo2: valor2 });
```

39.2.4 Consultar documentos:

```
db.colección.find();
```

39.2.5 Actualizar documentos:

```
db.coleccion.update({ campo: valor }, { $set: { campo_actualizado: nuevo_valor } });
```

39.2.6 Eliminar documentos:

```
db.coleccion.remove({ campo: valor });
```

39.3 Ejemplo - Creación de una Colección en MongoDB:

```
use tienda;
db.createCollection("productos");
```

! Actividad Práctica:

Instala MongoDB en tu entorno.

Crea una base de datos llamada 'blog'.

Crea una colección 'articulos'.

Inserta al menos dos documentos (artículos) en la colección.

Realiza una consulta para obtener todos los documentos de la colección 'articulos'.

39.4 Explicación de la Actividad:

Esta actividad permite a los participantes familiarizarse con la instalación de MongoDB y realizar operaciones básicas en una base de datos NoSQL. Les ayuda a adquirir experiencia práctica en la gestión de datos en MongoDB y a comprender las diferencias entre bases de datos SQL y NoSQL.

Part X

Unidad 10: Operaciones Básicas en Bases de Datos

40 Introducción e Instalación

En esta lección, nos centraremos en realizar operaciones básicas en bases de datos utilizando diferentes sistemas de gestión: MySQL, PostgreSQL y MongoDB. Aprenderemos cómo realizar la instalación de estos sistemas y cómo conectarnos a las bases de datos.

40.1 Instalación de MySQL:

Descargar e instalar MySQL desde el sitio oficial.

Configurar contraseña para el usuario ‘root’.

40.2 Instalación de PostgreSQL:

Descargar e instalar PostgreSQL desde el sitio oficial.

Configurar contraseña para el usuario ‘postgres’.

40.3 Instalación de MongoDB:

Descargar e instalar MongoDB desde el sitio oficial.

Configurar directorio de datos y logs.

40.4 Conexión a la Base de Datos:

40.4.1 MySQL y PostgreSQL:

Usar bibliotecas como mysql-connector-python o psycopg2 para conectarse y realizar operaciones.

40.4.2 MongoDB:

Usar la biblioteca pymongo para conectarse y realizar operaciones.

40.5 Ejemplo - Conexión a MySQL:

```
import mysql.connector

# Conexión a la base de datos
conn = mysql.connector.connect(
    host="localhost",
    user="root",
    password="contraseña",
    database="basededatos"
)
```

40.6 Ejemplo - Conexión a MongoDB:

```
import pymongo

# Conexión al servidor MongoDB
client = pymongo.MongoClient("mongodb://localhost:27017/")
```

! Actividad Práctica:

Instala MySQL, PostgreSQL y MongoDB en tu entorno. Crea una base de datos en cada uno de los sistemas. Conéctate a cada una de las bases de datos utilizando las bibliotecas adecuadas. Realiza una consulta de prueba en cada sistema para verificar la conexión.

40.7 Explicación de la Actividad:

Esta actividad permite a los participantes adquirir experiencia práctica en la instalación de diferentes sistemas de bases de datos y en la conexión a estas bases de datos utilizando las bibliotecas correspondientes. Les ayuda a comprender cómo establecer una conexión exitosa y cómo preparar el entorno para las operaciones futuras en bases de datos.

41 Bases de Datos en MySQL

En esta lección, aprenderemos a realizar operaciones básicas en una base de datos MySQL, como crear y eliminar tablas, insertar registros y realizar consultas.

41.1 Operaciones en MySQL:

41.1.1 Crear una tabla:

```
CREATE TABLE nombre (columna1 tipo, columna2 tipo);
```

41.1.2 Insertar registros:

```
INSERT INTO nombre (columna1, columna2) VALUES (valor1, valor2);
```

41.1.3 Consultar registros:

```
SELECT * FROM nombre;
```

41.1.4 Actualizar registros:

```
UPDATE nombre SET columna = valor WHERE condicion;
```

41.1.5 Eliminar registros:

```
DELETE FROM nombre WHERE condicion;
```

41.1.6 Eliminar tabla:

```
DROP TABLE nombre;
```

41.2 Ejemplo - Creación de una Tabla en MySQL:

```
CREATE TABLE empleados (
    id INT PRIMARY KEY,
    nombre VARCHAR(100),
    salario DECIMAL(10, 2)
);
```

! Actividad Práctica:

Conéctate a la base de datos MySQL.

Crea una tabla ‘productos’ con las columnas ‘id’, ‘nombre’ y ‘precio’.

Inserta al menos dos registros en la tabla ‘productos’.

Realiza una consulta para obtener todos los registros de la tabla ‘productos’.

41.3 Explicación de la Actividad:

Esta actividad permite a los participantes aplicar los conocimientos adquiridos en la creación de tablas, inserción de registros y consultas en una base de datos MySQL. Les ayuda a ganar experiencia práctica en la manipulación de datos utilizando SQL en MySQL.

42 Crear y Eliminar Tablas en PostgreSQL

En esta lección, aprenderemos a realizar operaciones básicas en una base de datos PostgreSQL, como crear y eliminar tablas, insertar registros y realizar consultas.

42.1 Operaciones en PostgreSQL:

42.1.1 Crear una tabla:

```
CREATE TABLE nombre (columna1 tipo, columna2 tipo);
```

42.1.2 Insertar registros:

```
INSERT INTO nombre (columna1, columna2) VALUES (valor1, valor2);
```

42.1.3 Consultar registros:

```
SELECT * FROM nombre;
```

42.1.4 Actualizar registros:

```
UPDATE nombre SET columna = valor WHERE condicion;
```

42.1.5 Eliminar registros:

```
DELETE FROM nombre WHERE condicion;
```

42.1.6 Eliminar tabla:

```
DROP TABLE nombre;
```

42.2 Ejemplo - Creación de una Tabla en PostgreSQL:

```
CREATE TABLE empleados (
    id SERIAL PRIMARY KEY,
    nombre VARCHAR(100),
    salario DECIMAL(10, 2)
);
```

! Actividad Práctica

42.3 Conéctate a la base de datos PostgreSQL.

Crea una tabla ‘clientes’ con las columnas ‘id’, ‘nombre’ y ‘email’.

Inserta al menos dos registros en la tabla ‘clientes’.

Realiza una consulta para obtener todos los registros de la tabla ‘clientes’.

42.4 Explicación de la Actividad:

Esta actividad permite a los participantes aplicar los conocimientos adquiridos en la creación de tablas, inserción de registros y consultas en una base de datos PostgreSQL. Les ayuda a ganar experiencia práctica en la manipulación de datos utilizando SQL en PostgreSQL.

43 Operaciones Básicas en MongoDB

En esta lección, aprenderemos a realizar operaciones básicas en una base de datos MongoDB, como insertar documentos, consultar documentos y actualizar documentos.

43.1 Operaciones en MongoDB:

43.1.1 Insertar documentos:

```
db.coleccion.insert({ campo1: valor1, campo2: valor2 });
```

43.1.2 Consultar documentos:

```
db.coleccion.find();
```

43.1.3 Actualizar documentos:

```
db.coleccion.update({ campo: valor }, { $set: { campo_actualizado: nuevo_valor } });
```

43.1.4 Eliminar documentos:

```
db.coleccion.remove({ campo: valor });
```

43.2 Ejemplo - Inserción de un Documento en MongoDB:

```
// Insertar un documento en la colección 'productos'  
db.productos.insert({ nombre: "Camiseta", precio: 20 });
```

! Actividad Práctica:

Conéctate a la base de datos MongoDB.

Inserta al menos dos documentos en la colección ‘productos’.

Realiza una consulta para obtener todos los documentos de la colección ‘productos’.

Actualiza el precio de uno de los documentos en la colección.
Elimina un documento de la colección.

43.3 Explicación de la Actividad:

Esta actividad permite a los participantes aplicar los conocimientos adquiridos en la inserción, consulta, actualización y eliminación de documentos en una base de datos MongoDB. Les ayuda a ganar experiencia práctica en la manipulación de datos en una base de datos NoSQL.

Part XI

Unidad 11: ¿Cómo me amplío con Python?

44 Introducción a Data Science

En esta lección, exploraremos el emocionante campo de la Ciencia de Datos y cómo Python se ha convertido en una herramienta esencial en este ámbito. Aprenderemos qué es la Ciencia de Datos, su importancia y cómo Python se utiliza para analizar y visualizar datos.

44.1 Conceptos Clave:

44.1.1 Ciencia de Datos:

Proceso de extracción de conocimiento y perspectivas a partir de datos.

44.1.2 Uso de Python en Data Science:

Bibliotecas como NumPy, Pandas y Matplotlib.

44.1.3 Ejemplos de Aplicación:

Análisis de datos,

Visualización,

Aprendizaje Automático,

etc.

44.2 Ejemplo - Uso de Pandas para Análisis de Datos:

```
import pandas as pd

data = {
    'nombre': ['Juan', 'María', 'Pedro'],
    'edad': [25, 30, 28]
}

df = pd.DataFrame(data)
print(df)
```

! Actividad Práctica:

Investiga y elige un conjunto de datos disponible en línea.
Utiliza la biblioteca Pandas para cargar y analizar los datos.
Realiza un análisis simple, como calcular estadísticas descriptivas, en el conjunto de datos.

44.3 Explicación de la Actividad:

Esta actividad permite a los participantes explorar la aplicación de Python en el campo de la Ciencia de Datos. Les ayuda a comprender cómo utilizar bibliotecas como Pandas para analizar datos y extraer información útil.

45 Introducción a Django Framework

En esta lección, nos adentraremos en el mundo de Django, un popular framework de desarrollo web en Python. Aprenderemos qué es Django, cómo instalarlo y cómo crear una aplicación web básica utilizando este framework.

45.1 Qué es Django:

Django es un framework de desarrollo web de alto nivel y de código abierto.

Proporciona una estructura organizada para crear aplicaciones web de manera eficiente.

45.2 Instalación de Django:

45.2.1 Instalar Django utilizando pip:

```
pip install django
```

45.2.2 Verificar la instalación:

```
django-admin --version
```

45.3 Creación de una Aplicación Web Básica:

45.3.1 Crear un nuevo proyecto:

```
django-admin startproject proyecto .
```

45.3.2 Crear una nueva aplicación dentro del proyecto:

```
python manage.py startapp app
```

45.4 Ejemplo - Creación de una Página Web con Django:

```
# views.py
from django.http import HttpResponse

def hola_mundo(request):
    return HttpResponse("¡Hola, mundo!")

# urls.py
from django.urls import path
from . import views

urlpatterns = [
    path('hola/', views.hola_mundo, name='hola_mundo'),
]
```

! Actividad Práctica:

Instala Django en tu entorno.

Crea un proyecto llamado ‘blog’ y una aplicación llamada ‘articulos’.

Crea una vista que muestre un mensaje de bienvenida en la página principal.

Configura una URL para acceder a la vista creada.

45.5 Explicación de la Actividad:

Esta actividad permite a los participantes experimentar con la creación de proyectos y aplicaciones utilizando Django. Les ayuda a comprender cómo estructurar una aplicación web utilizando este framework y cómo definir rutas y vistas para mostrar contenido en el navegador.

46 Introducción a FastAPI y PyScript

En esta lección, exploraremos FastAPI, un moderno framework de desarrollo web en Python, y PyScript, una herramienta que permite crear scripts de Python en un entorno interactivo. Aprenderemos cómo utilizar FastAPI para construir APIs rápidas y cómo utilizar PyScript para escribir y ejecutar scripts de manera interactiva.

46.1 Qué es FastAPI:

FastAPI es un framework de desarrollo web rápido (high-performance) basado en Python.

Permite construir APIs rápidas y seguras de manera sencilla.

46.2 Instalación de FastAPI:

46.2.1 Instalar FastAPI utilizando pip:

```
pip install fastapi
```

46.2.2 Instalar el servidor ASGI (por ejemplo, Uvicorn):

```
pip install uvicorn
```

46.3 Creación de una API Básica con FastAPI:

```
from fastapi import FastAPI

app = FastAPI()

@app.get("/")
def leer_raiz():
    return {"mensaje": "¡Hola desde FastAPI!"}
```

46.4 Uso de PyScript:

46.4.1 Instalar PyScript utilizando pip:

```
pip install pyscript
```

46.4.2 Ejecutar PyScript en un entorno interactivo:

```
pyscript
```

46.5 Ejemplo - Ejecución de PyScript:

```
a = 5  
b = 10  
a + b  
15
```

! Actividad Práctica:

Instala FastAPI en tu entorno.

Crea una API con FastAPI que tenga al menos un endpoint para obtener información. Instala PyScript en tu entorno y realiza algunos cálculos y experimentos interactivos.

46.6 Explicación de la Actividad:

Esta actividad permite a los participantes experimentar con FastAPI y PyScript para crear una API básica y ejecutar scripts interactivos. Les ayuda a comprender cómo utilizar FastAPI para construir APIs de manera rápida y cómo utilizar PyScript para escribir y ejecutar código Python de manera interactiva en la consola.

Part XII

Unidad 12: Proyecto: API de Tareas con Django Rest Framework

47 Explicación del Proyecto

En este proyecto, construiremos una API utilizando Django Rest Framework para gestionar tareas. La API permitirá a los usuarios crear, actualizar, listar y eliminar tareas. Utilizaremos Django Rest Framework para definir los modelos, las vistas y las URL necesarias para interactuar con la API.

47.1 Qué se necesita conocer:

- Conocimientos básicos de Python.
- Familiaridad con Django y Django Rest Framework.
- Entorno de desarrollo configurado con Django y Django Rest Framework.

47.2 Estructura del Proyecto:

```
 proyecto_api_tareas/
    api_tareas/
        migrations/
        templates/
        __init__.py
        admin.py
        apps.py
        models.py
        serializers.py
        tests.py
        views.py
    proyecto_api_tareas/
        __init__.py
        asgi.py
        settings.py
        urls.py
        wsgi.py
    db.sqlite3
    manage.py
```

47.3 Código:

```
#models.py:  
from django.db import models  
  
class Tarea(models.Model):  
    titulo = models.CharField(max_length=100)  
    descripcion = models.TextField()  
    fecha_creacion = models.DateTimeField(auto_now_add=True)  
    completada = models.BooleanField(default=False)  
  
    def __str__(self):  
        return self.titulo  
  
#serializers.py:  
  
from rest_framework import serializers  
from .models import Tarea  
  
class TareaSerializer(serializers.ModelSerializer):  
    class Meta:  
        model = Tarea  
        fields = '__all__'  
  
#views.py:  
from rest_framework import viewsets  
from .models import Tarea  
from .serializers import TareaSerializer  
  
class TareaViewSet(viewsets.ModelViewSet):  
    queryset = Tarea.objects.all()  
    serializer_class = TareaSerializer  
  
    urls.py (api_tareas):  
  
from rest_framework.routers import DefaultRouter  
from .views import TareaViewSet  
  
router = DefaultRouter()  
router.register(r'tareas', TareaViewSet)  
  
urlpatterns = router.urls
```

A continuación en el archivo **settings.py** agregar ‘rest_framework’ y ‘api_tareas’ en **INSTALLED_APPS**.

! Actividad Práctica:

Configura un proyecto Django y una aplicación llamada ‘api_tareas’.

Define el modelo Tarea en models.py con los campos necesarios.

Crea un serializador en serializers.py para el modelo Tarea.

Implementa las vistas en views.py utilizando Django Rest Framework.

Configura las URLs en urls.py para las vistas de la API.

Migrar y ejecutar el servidor para probar la API utilizando el navegador o herramientas como Postman.

47.4 Explicación de la Actividad:

Este proyecto permite a los participantes aplicar los conocimientos adquiridos en Django y Django Rest Framework para crear una API de gestión de tareas. Aprenden cómo definir modelos, serializadores, vistas y URLs en Django Rest Framework para construir una API completa. Les ayuda a comprender cómo desarrollar aplicaciones web con APIs utilizando tecnologías modernas.

Part XIII

Ejercicios

48 Ejercicio 1:

¿Cómo se define una variable en Python?

Respuesta:

Se define una variable en Python asignándole un nombre y un valor. Por ejemplo:

```
nombre = "Juan"
```

49 Ejercicio 2:

¿Cuál es el resultado de la siguiente expresión?

```
x = 10  
y = 5  
resultado = x + y  
print(resultado)
```

Respuesta:

El resultado de la expresión es 15, ya que se suman los valores de las variables x (10) y y (5).

50 Ejercicio 3:

¿Qué hace el siguiente fragmento de código?

```
frutas = ["manzana", "banana", "naranja"]
for fruta in frutas:
    print(fruta)
```

Respuesta:

El código recorre la lista `frutas` e imprime cada elemento en una línea separada:

```
manzana
banana
naranja
```

51 Ejercicio 4:

¿Cuál es el valor de la variable resultado después de ejecutar el siguiente código?

```
numero = 7
resultado = numero * 2
resultado = resultado + 3
```

Respuesta:

El valor de la variable `resultado` es 17, ya que se multiplica `numero` por 2 (14) y luego se le suma 3.

52 Ejercicio 5:

¿Qué tipo de dato es el resultado de la siguiente expresión?

```
resultado = 10 / 2
```

Respuesta:

El resultado es de tipo **float** (número de punto flotante), ya que la división produce un valor decimal.

53 Ejercicio 6:

¿Cómo se define una función en Python?

Respuesta:

Una función en Python se define utilizando la palabra clave `def`, seguida del nombre de la función y los parámetros entre paréntesis. Por ejemplo:

```
def saludar(nombre):
    print("Hola, ", nombre)
```

54 Ejercicio 7:

¿Cuál es la salida de este código?

```
numero = 5
if numero > 0:
    print("El número es positivo")
else:
    print("El número no es positivo")
```

Respuesta:

La salida es:

```
El número es positivo
```

ya que el valor de `numero` (5) es mayor que 0.

55 Ejercicio 8:

¿Qué hace el siguiente código?

```
for i in range(3):  
    print(i)
```

Respuesta:

El código imprime los números del 0 al 2 en líneas separadas:

```
0  
1  
2
```

56 Ejercicio 9:

¿Cuál es el valor de la variable longitud después de ejecutar este código?

```
frase = "Hola, mundo"  
longitud = len(frase)
```

Respuesta:

El valor de la variable `longitud` será 11, ya que la función `len()` retorna la cantidad de caracteres en la cadena.

57 Ejercicio 10:

¿Cuál es la sintaxis correcta para importar la biblioteca math en Python?

Respuesta:

La sintaxis correcta es:

```
import math
```

58 Ejercicio 11:

¿Qué método se utiliza para agregar un elemento al final de una lista?

Respuesta:

El método utilizado para agregar un elemento al final de una lista es `append()`. Por ejemplo:

```
mi_lista = [1, 2, 3]
mi_lista.append(4)
```

59 Ejercicio 12:

¿Cuál es el resultado de la siguiente expresión?

```
resultado = 2 ** 3
```

Respuesta:

El resultado de la expresión es 8, ya que `2 ** 3` representa la potencia de 2 elevado a la 3, que es 8.

60 Ejercicio 13:

¿Qué función se utiliza para convertir un valor a tipo int en Python?

Respuesta:

La función utilizada para convertir un valor a tipo int es int(). Por ejemplo:

```
numero = int("10")
```

61 Ejercicio 14:

¿Qué método se utiliza para unir elementos de una lista en una cadena?

Respuesta:

El método utilizado para unir elementos de una lista en una cadena es `join()`. Por ejemplo:

```
elementos = ["a", "b", "c"]
cadena = "-".join(elementos)
```

62 Ejercicio 15:

¿Cuál es la salida de este código?

```
for i in range(1, 6):
    if i == 3:
        continue
    print(i)
```

Respuesta:

La salida es:

```
1
2
4
5
```

ya que el valor 3 es omitido debido al uso de `continue`.

63 Ejercicio 16:

¿Qué método se utiliza para eliminar un elemento específico de una lista?

Respuesta:

El método utilizado para eliminar un elemento específico de una lista es `remove()`. Por ejemplo:

```
mi_lista = [1, 2, 3]
mi_lista.remove(2)
```

64 Ejercicio 17:

¿Cómo se define una clase en Python?

Respuesta:

Una clase en Python se define utilizando la palabra clave `class`, seguida del nombre de la clase y los métodos y atributos definidos dentro de la clase. Por ejemplo:

```
class Persona:  
    def __init__(self, nombre, edad):  
        self.nombre = nombre  
        self.edad = edad
```

65 Ejercicio 18:

¿Cuál es el resultado de la siguiente expresión?

```
x = "Hola"  
y = "Mundo"  
resultado = x + " " + y
```

Respuesta:

El resultado de la expresión es la cadena “Hola Mundo”, ya que se concatenan las cadenas x y y junto con un espacio.

66 Ejercicio 19:

¿Cómo se crea una nueva base de datos en PostgreSQL utilizando SQL?

Respuesta:

Para crear una nueva base de datos en PostgreSQL utilizando SQL, se utiliza la siguiente consulta:

```
CREATE DATABASE nombre_basededatos;
```

67 Ejercicio 20:

¿Cuál es la forma correcta de realizar una consulta a una colección en MongoDB?

Respuesta:

La forma correcta de realizar una consulta a una colección en MongoDB es utilizando el método `find()`. Por ejemplo:

```
resultados = db.coleccion.find({"campo": valor})
```

68 UNIDAD I: Introducción a la programación

Ejercicio 1: ¿Cuál es el objetivo principal de la programación?

Respuesta:

El objetivo principal de la programación es resolver problemas y automatizar tareas utilizando un lenguaje de programación.

Ejercicio 2: ¿Qué es un algoritmo?

Respuesta:

Un algoritmo es un conjunto de instrucciones ordenadas y precisas que describen cómo realizar una tarea o resolver un problema.

Ejercicio 3: ¿Cuál es la importancia de la indentación en Python?

Respuesta:

La indentación en Python es importante porque define el bloque de código perteneciente a una estructura, como un bucle o una función. Python utiliza la indentación en lugar de llaves u otros caracteres para delimitar bloques de código.

Ejercicio 4: ¿Qué es un comentario en programación?

Respuesta:

Un comentario en programación es un texto explicativo que se agrega en el código para hacerlo más comprensible. Los comentarios son ignorados por el intérprete y son útiles para documentar el código.

Ejercicio 5: Escribe un programa en Python que imprima “¡Hola, mundo!”.

Respuesta:

```
print("¡Hola, mundo!")
```

68.1 UNIDAD II: Instalación de Python y más herramientas

Ejercicio 6: ¿Cuál es la forma de verificar la versión de Python instalada en tu sistema?

Respuesta:

Ejecutando el comando `python --version` en la línea de comandos.

Ejercicio 7: ¿Cuál es el propósito de Git en el desarrollo de software?

Respuesta:

Git es un sistema de control de versiones que permite rastrear cambios en el código, colaborar con otros desarrolladores y mantener un historial completo de modificaciones en un proyecto.

Ejercicio 8: ¿Cómo se instala una extensión (extensión) en Visual Studio Code?

Respuesta:

En Visual Studio Code, puedes instalar extensiones desde la barra lateral izquierda, haciendo clic en el ícono de extensiones (cuatro cuadros) y buscando la extensión que deseas instalar.

Ejercicio 9: ¿Cuál es el resultado del siguiente código?

```
print("Hola, " + "mundo")
```

Respuesta:

El resultado es la cadena “Hola, mundo” al concatenar las dos cadenas.

Ejercicio 10: ¿Cuál es el propósito de un entorno virtual en Python?

Respuesta:

Un entorno virtual en Python permite aislar y gestionar las dependencias y paquetes utilizados en un proyecto específico, evitando conflictos con otros proyectos y asegurando un entorno limpio y controlado.

68.2 UNIDAD III: Introducción a Python

Ejercicio 11: ¿Cuál es la diferencia entre una variable y una constante en programación?

Respuesta:

Una variable puede cambiar su valor a lo largo del programa, mientras que una constante mantiene su valor constante durante la ejecución.

Ejercicio 12: Escribe un programa que solicite al usuario su nombre y luego imprima un mensaje de bienvenida con el nombre ingresado.

Respuesta:

```
nombre = input("Ingresa tu nombre: ")
print("¡Bienvenido,", nombre, "!")
```

Ejercicio 13: ¿Cuál es el valor de la variable resultado después de ejecutar el siguiente código?

```
x = 5
y = 2
resultado = x // y
```

Respuesta:

El valor de la variable `resultado` será 2, ya que `//` realiza la división entera de 5 entre 2.

Ejercicio 14: Escribe un programa en Python que determine si un número ingresado por el usuario es par o impar.

Respuesta:

```
numero = int(input("Ingresa un número: "))
if numero % 2 == 0:
    print("El número es par.")
else:
    print("El número es impar.")
```

Ejercicio 15: ¿Cuál es la función del operador `not` en Python?

Respuesta:

El operador `not` se utiliza para negar una expresión booleana. Si la expresión es verdadera, `not` la convierte en falsa, y viceversa.

68.3 UNIDAD IV: Tipos de Datos

Ejercicio 16: ¿Cuál es la diferencia entre una lista y una tupla en Python?

Respuesta:

La principal diferencia es que las listas son mutables (pueden cambiar) y las tuplas son inmutables (no pueden cambiar). En otras palabras, puedes agregar, eliminar y modificar elementos en una lista, pero no en una tupla.

Ejercicio 17: Escribe un programa que ordene una lista de números en orden ascendente.

Respuesta:

```
numeros = [4, 1, 6, 3, 2]
numeros.sort()
print(numeros)
```

Ejercicio 18: ¿Cómo se accede al tercer elemento de una lista en Python?

Respuesta:

Utilizando el índice 2. Por ejemplo, si la lista se llama `mi_lista`, puedes acceder al tercer elemento con `mi_lista[2]`.

Ejercicio 19: ¿Qué método se utiliza para agregar un elemento al final de una lista?

Respuesta:

El método utilizado es `append()`. Por ejemplo, `mi_lista.append(7)` agrega el número 7 al final de la lista.

Ejercicio 20: Escribe un programa que cuente cuántas veces aparece un elemento específico en una lista.

Respuesta:

```
mi_lista = [2, 4, 6, 4, 8, 4, 10]
elemento = 4
contador = mi_lista.count(elemento)
print("El elemento", elemento, "aparece", contador, "veces.")
```

68.4 UNIDAD V: Control de Flujo

Ejercicio 21: Escribe un programa que determine si un número ingresado por el usuario es positivo, negativo o cero.

Respuesta:

```
numero = int(input("Ingresa un número: "))
if numero > 0:
    print("El número es positivo.")
elif numero < 0:
    print("El número es negativo.")
else:
    print("El número es cero.")
```

Ejercicio 22: ¿Qué hace el siguiente código?

```
contador = 0
while contador < 5:
    print(contador)
    contador += 1
```

Respuesta:

El código imprime los números del 0 al 4 en líneas separadas utilizando un bucle `while`.

Ejercicio 23: ¿Cuál es el resultado de la siguiente expresión?

```
resultado = 0
for i in range(1, 6):
    resultado += i
print(resultado)
```

Respuesta:

El resultado es 15, ya que se suma los números del 1 al 5 en el bucle `for`.

Ejercicio 24: Escribe un programa que calcule la suma de todos los números pares entre 1 y 100.

Respuesta:

```
suma = 0
for i in range(2, 101, 2):
    suma += i
print("La suma de los números pares entre 1 y 100 es:", suma)
```

Ejercicio 25: ¿Cuál es el propósito de la instrucción `break` en un bucle?

Respuesta:

La instrucción `break` se utiliza para salir inmediatamente de un bucle, interrumpiendo su ejecución antes de que termine naturalmente.

68.5 UNIDAD VI: Funciones

Ejercicio 26: ¿Qué es una función en programación?

Respuesta:

Una función es un bloque de código reutilizable que realiza una tarea específica. Puede recibir argumentos, ejecutar instrucciones y devolver un valor.

Ejercicio 27: Escribe una función en Python que calcule el área de un círculo.

Respuesta:

```
import math

def area_circulo(radio):
    return math.pi * radio ** 2
```

Ejercicio 28: ¿Qué es la recursividad en programación?

Respuesta:

La recursividad es una técnica donde una función se llama a sí misma para resolver un problema. Es útil para resolver problemas que se pueden descomponer en subproblemas similares.

Ejercicio 29: Escribe una función recursiva en Python para calcular el factorial de un número.

Respuesta:

```
def factorial(n):
    if n == 0:
        return 1
    else:
        return n * factorial(n - 1)
```

Ejercicio 30: ¿Por qué es importante utilizar funciones en la programación?

Respuesta:

Las funciones permiten dividir el código en bloques más pequeños y manejables, lo que facilita la reutilización, la depuración y la comprensión del código. Además, promueven la modularidad y el diseño limpio.

68.6 UNIDAD VII: Objetos, clases y herencia

Ejercicio 31: ¿Qué es una clase en programación orientada a objetos?

Respuesta:

Una clase es un plano o plantilla para crear objetos en programación orientada a objetos. Define las propiedades (atributos) y comportamientos (métodos) que tendrán los objetos creados a partir de ella.

Ejercicio 32: Escribe una clase en Python llamada Persona con los atributos nombre y edad, y un método saludar() que imprima un saludo con el nombre de la persona.

Respuesta:

```
class Persona:
    def __init__(self, nombre, edad):
        self.nombre = nombre
        self.edad = edad

    def saludar(self):
        print("¡Hola, soy", self.nombre, "y tengo", self.edad, "años!")
```

Ejercicio 33: ¿Qué es la herencia en programación orientada a objetos?

Respuesta:

La herencia es un concepto en el que una clase (subclase) puede heredar atributos y métodos de otra clase (superclase). Permite reutilizar y extender el código de una clase existente para crear una nueva clase.

Ejercicio 34: Escribe una clase en Python llamada Estudiante que herede de la clase Persona y tenga un atributo adicional curso.

Respuesta:

```
class Estudiante(Persona):
    def __init__(self, nombre, edad, curso):
        super().__init__(nombre, edad)
        self.curso = curso
```

Ejercicio 35: ¿Por qué es beneficioso utilizar la herencia en programación?

Respuesta:

La herencia permite reutilizar código, promover la coherencia y facilitar la actualización y mantenimiento. También permite crear jerarquías de clases para modelar relaciones entre objetos del mundo real.

68.7 UNIDAD VIII: Módulos

Ejercicio 36: ¿Qué es un módulo en Python?

Respuesta:

Un módulo en Python es un archivo que contiene definiciones y declaraciones de variables, funciones y clases. Permite organizar y reutilizar el código en diferentes programas.

Ejercicio 37: Escribe un módulo en Python llamado operaciones que contenga una función suma para sumar dos números.

Respuesta:

Archivo `operaciones.py`:

```
def suma(a, b):
    return a + b
```

Ejercicio 38: ¿Cómo se importa un módulo en Python?

Respuesta:

Se importa utilizando la palabra clave `import`, seguida del nombre del módulo. Por ejemplo, `import operaciones` importaría el módulo `operaciones`.

Ejercicio 39: Escribe un programa que utilice la función suma del módulo operaciones para sumar dos números ingresados por el usuario.

Respuesta:

```
import operaciones

num1 = float(input("Ingresa el primer número: "))
num2 = float(input("Ingresa el segundo número: "))
resultado = operaciones.suma(num1, num2)
print("La suma es:", resultado)
```

Ejercicio 40: ¿Cuál es la ventaja de utilizar módulos en Python?

Respuesta:

Los módulos permiten la modularidad, la reutilización de código y la organización efectiva del código en componentes separados. También facilitan la colaboración y la mantenibilidad.

68.8 UNIDAD IX: Introducción a Bases de Datos

Ejercicio 41: ¿Qué es una base de datos en el contexto de la programación?

Respuesta:

Una base de datos es un sistema organizado para almacenar, administrar y recuperar información de manera eficiente. Se utiliza para almacenar datos estructurados de manera persistente.

Ejercicio 42: ¿Qué es PostgreSQL?

Respuesta:

PostgreSQL es un sistema de gestión de bases de datos relacional de código abierto y potente. Es conocido por su capacidad de manejar cargas de trabajo complejas y por sus características avanzadas.

Ejercicio 43: ¿Qué es MongoDB?

Respuesta:

MongoDB es una base de datos NoSQL orientada a documentos. Almacena los datos en documentos JSON flexibles en lugar de en tablas tradicionales, lo que permite una gran flexibilidad y escalabilidad.

Ejercicio 44: ¿Cuál es la ventaja de utilizar bases de datos en programas?

Respuesta:

Las bases de datos permiten almacenar y administrar grandes cantidades de datos de manera estructurada y eficiente. Esto facilita el acceso y la manipulación de datos en aplicaciones.

Ejercicio 45: ¿Cuál es el propósito de una clave primaria en una base de datos?

Respuesta:

Una clave primaria es un campo único en una tabla que se utiliza para identificar de manera única cada registro en la tabla. Se utiliza como referencia para relacionar tablas y mantener la integridad de los datos.

UNIDAD X: MySQL, PostgreSQL y MongoDB: Operaciones básicas en bases de datos

Ejercicio 46: ¿Cómo se realiza una consulta básica a una tabla en SQL?

Respuesta:

Utilizando la sentencia **SELECT**. Por ejemplo, `SELECT * FROM tabla` recuperará todos los registros de la tabla.

Ejercicio 47: ¿Qué comando se utiliza para insertar un nuevo registro en una tabla en SQL?

Respuesta:

El comando utilizado es **INSERT INTO**. Por ejemplo, `INSERT INTO tabla (columna1, columna2) VALUES (valor1, valor2)` insertará un nuevo registro en la tabla.

Ejercicio 48: ¿Cómo se actualiza un registro en una tabla en SQL?

Respuesta:

Utilizando el comando **UPDATE**. Por ejemplo, `UPDATE tabla SET columna = valor WHERE condicion` actualizará los registros que cumplan con la condición.

Ejercicio 49: ¿Cuál es el propósito de la sentencia **DELETE** en SQL?

Respuesta:

La sentencia **DELETE** se utiliza para eliminar uno o varios registros de una tabla. Por ejemplo, `DELETE FROM tabla WHERE condicion` eliminará los registros que cumplan con la condición.

Ejercicio 50: ¿Cuál es la ventaja de utilizar bases de datos NoSQL como MongoDB?

Respuesta:

Las bases de datos NoSQL, como MongoDB, son flexibles y escalables, lo que las hace ideales para manejar grandes cantidades de datos no estructurados o semiestructurados. Son adecuadas para aplicaciones web y móviles modernas.

68.9 UNIDAD XI: ¿Cómo me amplío con Python?

Ejercicio 51: ¿Qué es la ciencia de datos y cómo se relaciona con Python?

Respuesta:

La ciencia de datos es el proceso de extracción, transformación y análisis de datos para obtener conocimientos y tomar decisiones informadas. Python es ampliamente utilizado en la ciencia de datos debido a su amplio ecosistema de bibliotecas y herramientas.

Ejercicio 52: ¿Qué es Django Framework y para qué se utiliza?

Respuesta:

Django es un framework web de alto nivel en Python que facilita la creación de aplicaciones web robustas y escalables. Se utiliza para construir sitios web y aplicaciones con características como autenticación, seguridad y manejo de bases de datos.

Ejercicio 53: ¿Qué es FastAPI y cómo se diferencia de otros frameworks?

Respuesta:

FastAPI es un framework web moderno y de alto rendimiento para construir APIs en Python. Se destaca por su velocidad, facilidad de uso y generación automática de documentación interactiva. Utiliza anotaciones de tipo para validar datos y reducir errores.

Ejercicio 54: ¿Cuál es el propósito de las APIs en el desarrollo web?

Respuesta:

Las APIs (Interfaces de Programación de Aplicaciones) se utilizan para permitir la comunicación y la integración entre diferentes aplicaciones y sistemas. Facilitan el intercambio de datos y funcionalidades entre aplicaciones.

Ejercicio 55: ¿Por qué es importante ampliarse en Python más allá de los conceptos básicos?

Respuesta:

Ampliarse en Python permite abordar proyectos más complejos y desafiantes, como desarrollo web, análisis de datos, automatización, inteligencia artificial y más. Además, mejora las habilidades y la versatilidad como programador.