

EJERCICIOS DE FORTALECIMIENTO EN PYTHON

OBJETIVO:

Ejercicios básicos en programación a nivel de terminal en el lenguaje python para aumentar capacidades del uso de funciones, métodos, variables primitivas a nivel de introducción

DESARROLLO:

Elabore programas en archivos de código que resuelva cada uno de los puntos, nombre cada programa como ejercicioXX.py, donde XX es el número del ejercicio, y use (#) comentarios para explicar la técnica, algoritmia o método empleado para solucionar el problema

EJERCICIOS:

1. Cree una lista de strings con los nombres de al menos 5 personas, imprima la lista en pantalla y luego identifique las posiciones en donde se encuentran la vocal a (muestre en pantalla una lista con los índices donde se ubica dicha letra)
2. Cree una tupla numérica de los números del 1 al 100 y muéstrela en pantalla
3. Cree una tupla numérica de los primeros 100 números múltiplos de 7 e imprímalos en pantalla
4. Cree una lista numérica que muestre el cuadrado de los primeros 100 números impares e imprímalos en pantalla
5. Construya un diccionario con la lista de nombre de 5 personas, y el apellido de cada una de ellas y muéstrelas en pantalla
6. Construya una lista de enteros con los números de 1 a 100 en desorden e imprímalos en pantalla
7. Construya una lista de strings con los nombres de 10 personas y muéstrelas en la primera impresión en el orden de entrada, una segunda impresión en pantalla en orden alfabético ascendente y una tercera impresión en pantalla en orden descendente
8. Construya una lista de enteros con los números de 1 a 100, e imprima en pantalla los índices de las posiciones que son divisibles exactamente por 3
9. Construya un diccionario automático empleando las estructuras de ciclos que elabore como llaves los días del año, y para cada elemento se encuentre una segunda lista con el mes, día del mes, y día de la semana desde 2004 a 2010

Ejercicios del Tablero de Ajedrez

10. Construya un diccionario con llave la posición de un tablero de ajedrez, y como valor una lista con un string que tenga las fichas del ajedrez al principio de una partida
11. Imprima en pantalla una matriz cuadrada de 8 x 8 con las posiciones de las fichas del tablero de ajedrez
12. Desarrolle un programa que busque la posición de una ficha en el tablero de ajedrez, es decir, la entrada del programa pregunta por el nombre de la ficha (en texto sin importar mayúsculas y minúsculas) y muestra la posición de esa ficha en el tablero como salida