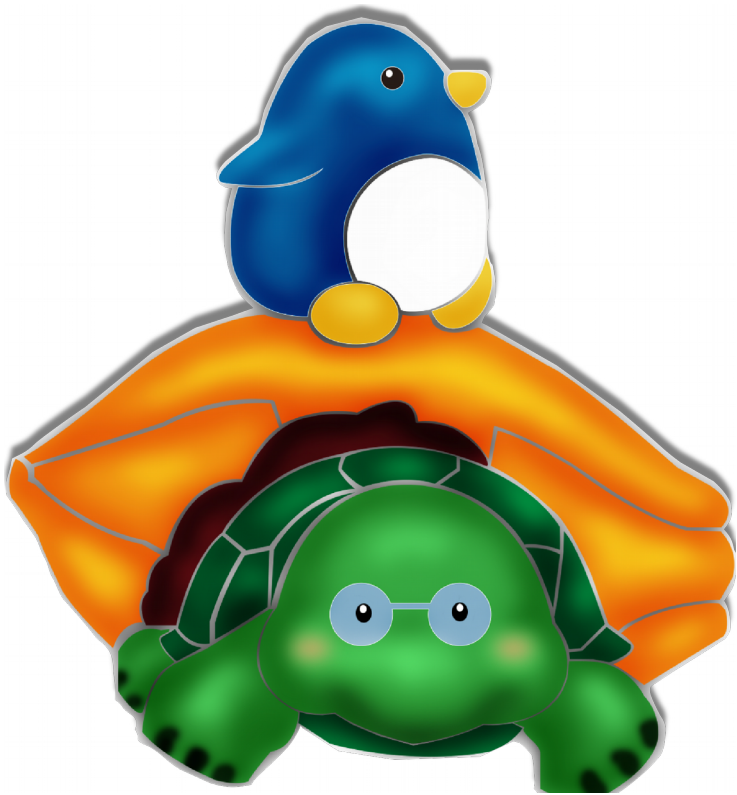


TALLER DE PYTHON



BIENVENIDOS....

Libreria random

- El módulo random nos permite obtener datos aleatorios

Método	Descripción
<code>random.randint(a, b)</code>	Retorna un número aleatorio entero entre <code>a</code> y <code>b</code>
<code>random.choice(secuencia)</code>	Retorna cualquier dato aleatorio de secuencia
<code>random.shuffle(secuencia)</code>	Retorna una mezcla de los elementos de una secuencia
<code>random.sample(secuencia, n)</code>	Retorna <code>n</code> elementos aleatorios de secuencia

Ejemplo

Cree un programa en python que genere una lista con 20 números aleatorios, los números aleatorios deberán estar entre 50-300.

Ejemplo 2 [koko^a]

Usando la lista anterior utilice el método choice, para seleccionar dos números, comprarlos entre ellos y mostrar por pantalla el mayor y el menor.

Ejemplo 3 [koko^a]

Cree un programa en python que muestre un menu al usuario solicitando si desea crear una lista de 25 elementos aleatorios entre el rango que desee el usuario, la otra opcion del menu sera salir.

Crear funciones

Las funciones se utilizan para ahorrar memoria y tener un código más legible.

- * Se utiliza la palabra reservada **def**
- * El nombre de la función (se recomienda escribir con minúsculas y separando las palabras por guiones bajos)
- * Paréntesis (que pueden incluir los argumentos)
- * Agregamos **:** al final

Crear funciones

Ejemplo:

```
def mi_primera_funcion():  
    nombre = input("Ingrese su nombre")  
    print(nombre)
```

```
mi_primera_funcion()
```

Crear funciones

Como no crear una función:

```
mi_primera_funcion()
```

```
def mi_primera_funcion():
```

```
    nombre = input("Ingrese su nombre")
```

```
    print(nombre)
```


Crear funciones

Las funciones pueden o no retornar algun dato, sea este de tipo entero, flotante, cadena, o listas

Esto se puede realizar agregando al contenido de la función la función return

Crear funciones

Cree una funcion que permita el ingreso de dos números y retorne la suma de estos

Crear funciones

Cree una función en python que muestre sus datos personales por pantalla

Tuplas

Las tuplas son un conjunto ordenado e inmutable de elementos del mismo tipo o de diferentes tipos, se crean con () y separando los elementos con ,

```
tupla = (1,2,"hola",2.72)
```

Tuplas

```
a = (1.2,"a",2,5,567)
```

```
a[2]
```

```
b = ("hola","tupla")
```

```
print(a+b)
```

```
for i in range(0,len(a))
```

```
    print(a[i])
```

Empaquetar tuplas

a=125

b="#"

c="Ana"

d=a,b,c

len(d)

Creemos un Menu

Cree un programa en python que permita mostrar un menu, en el cuál al iniciar muestre por pantalla sus datos personales, luego que pregunte al usuario si desea sumar dos números ingrese (1), restar dos números ingrese (2), multiplicar números ingrese (3), dividir dos números ingrese (4).

Hagamos un juego!

Tablero RPG

Lo que van a aplicar:

- * Matrices
- * Funciones
- * Bucles
- * Validaciones
- * Random