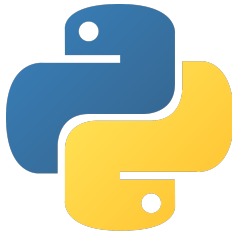


Prácticas de programación

Samuel Gómez

26 de octubre de 2021



Índice

1. Teoría	2
1.1. Entrada: Preguntar al usuario un número	2
1.2. Salida: Poner un texto o un número en pantalla	2
1.3. Condicionales	2
1.4. Bucles for	3
1.5. Listas	4
2. Ejercicios	5

I. Teoría

1.1 Entrada: Preguntar al usuario un número

```
1  # Número entero:
2  n = int(input("Dime un número entero"))
3
4  # Número decimal
5  n = float(input("Dime un número decimal:"))
```

1.2 Salida: Poner un texto o un número en pantalla

```
1  # Poner en pantalla un texto (cadena literal)
2  print("Aquí se pone el texto")
3
4  # Poner en pantalla una variable
5  print(n)
6
7  # Poner en pantalla un texto y una variable
8  print("El resultado es", n)
```

1.3 Condicionales

```
1  edad = int(input("Dime tu edad:"))
2  if edad >= 18:
3      print("Eres mayor de edad")
4  else:
5      print("Eres menor de edad")
```

```

1  # Condicional doble (AND)
2  edad = 20
3  euros = 30000
4  if edad>=18 and euros>=10000:
5      print("Puedes comprar un coche")
6  else:
7      print("No cumples las dos condiciones")

```

1.4 Bucles for

```

1  # Repetir un bloque 10 veces
2  for i in range(1,11):
3      print("Hola mundo", i)

```

```

1  # Preguntar al usuario 10 veces
2  for i in range(1, 11):
3      nombre = input("Dime tu nombre:")
4      print("Hola", nombre)

```

```

1  # Repetir un bloque y no repetir la última línea
2  for i in range(1,1000):
3      print("Esto forma parte del bucle")
4      print("Esto también")
5  print("Esto NO se repite")

```

1.5 Listas

```
1 # Crear una lista
2 nombres = ["Alberto", "Beatriz", "Carlos", "Diana"]
```

```
1 # Usar un elemento de la lista
2 print(nombres[1], "y", nombres[2])
```

```
1 # Tamaño de la lista
2 print("Hay", len(nombres), "personas en la lista")
```

```
1 # Mostrar los nombres de la lista
2 print(nombres)
```

```
1 # Mostrar cada nombre en un línea
2 for i in range(0, len(nombres)):
3     print(nombres[i])
```

```
1 # Añadir un dato al final de la lista
2 nombres.append("Emiliano")
```

```
1 # Añadir un dato en una posición 1
2 nombres.insert(1, "FabioLa")
```

```
1 # Añadir un dato al principio de la lista
2 nombres.insert(0, "Guillermo Fernando")
```

```
1
```

II. Ejercicios

1. Escribir un programa que **pregunte al usuario** dos números, los sume y **muestre en pantalla** el resultado
2. Escribir un programa que **pregunte al usuario** tres números que pueden ser decimales o no, calcular el promedio y **mostrarlo en pantalla**
3. Escribir un programa que **pregunte al usuario** dos números y **muestre en pantalla** el que sea mayor de los dos
4. Escribir un programa que **pregunte al usuario** su nombre (cadena literal) y luego **ponga en pantalla** un saludo a esa persona llamándola por su nombre
5. Prueba el siguiente código y comprueba que hace:

```

1 print("MENÚ del RESTAURANTE")
2 print("1.Pollo con patatas")
3 print("2.Guisantes con jamón")
4 print("3.Caldo de gallina")
5 n = int(input("¿Qué plato quieres?"))
6 print("Has elegido el plato nº", n)

```

6. Escribe un problema que **pregunte al usuario** un número entero y **ponga en pantalla** el doble de esa cantidad
7. Haz un programa que **pregunte al usuario** tres números y **muestre por pantalla** cuál de ellos es mayor
8. Escribe un programa que **pregunte al usuario** un número entero y **ponga en pantalla** la tabla de multiplicar de dicho número desde el 1 hasta el 10
9. Crear una lista con cuatro nombres de persona y otra con cuatro tipos de bailes. **Mostrar en pantalla**, una línea por cada persona y al lado el nombre de un baile.
10. Crear un lista con 10 números enteros. **Mostrar en pantalla**, en una línea cada número de la lista y al lado el cuadrado de ese número.
11. El sistema **preguntará al usuario** por cuatro productos del supermercado y su correspondiente precio. Cada producto será almacenado en la lista llamada productos y cada precio en la lista denominada precios. Al final se **mostrarán en pantalla** los productos y los precios de estos productos en pantalla y una línea más para indicar el total a pagar en el supermercado.
12. El ordenador **pregunta al usuario** números, si uno de los números es un 0, el ordenador deja de preguntar, calcula la media y la muestra en pantalla (sin contar el último cero).