Ejercicios de autoevaluación

Felicidades por haber finalizado el Módulo 2. A continuación se muestran los programas que servirán de repaso a lo aprendido:

1.- Realiza un programa que "pinte" rectángulos, para ello debe pedir un carácter, la anchura y la altura. El resultado debe ser un rectángulo en la pantalla.

Este programa es complejo. Es necesario diseñar muy bien el algoritmo y pensar muy detenidamente qué es un rectángulo.

Para finalizar cada línea y que salte a la siguiente, debemos introducir un carácter de final de línea. Son caracteres especiales que indican el final de línea, de archivo... El que os hace falta es **"\n"** Ponedlo entrecomillado, al fin y al cabo es un carácter.

2.- Realiza un programa que calcule los divisores de un número que ponga el usuario. Al final, debe preguntar si continúa o no. Si continúa, debe pedir otro número. Debe admitir, para salir, una "n" o una "N".

En este programa, sabemos que basta con dividir por todos los números menores que él hasta su raíz cuadrada pero no nos complicaremos, es mejor dividir por todos.

La parte de la opción de salida "n" o "N" va a alterar la condición de salida. Para incluirle otra condición más en la comparativa de cualquier **if** o **while**:

Si es una "o" lógica: Condición1 **or** Condición2

Si es una "y" lógica: Condición1 **and** Condición2

3.- Realiza un programa en el que el usuario va a introducir un texto y el ordenador va a decirle el número de vocales que tiene.

En este caso, se podrían usar las funciones de **string** de la página que se indicó en el programa 10. Una sería **str.lower(s)**y otra **str.count(** sub, start, end **)**

Se recomienda intentarlo con esas funciones también, pero se pide sin ellas. Si hubiera que buscar conjuntos de letras mayores sí sería necesario.

Copyright 2026

4.- Realiza un programa que guarde los números que el usuario vaya introduciendo; el criterio de finalización es cuando introduzca algo que no sea un número. Una vez que haya terminado, el usuario debe indicar un número que haya introducido y el ordenador deberá decirle el puesto en el que lo metió.

Es necesario realizarlo con una lista. Se podría realizar con una orden de las que aparecen en la página que se indicó en el programa 8: lista**.index(**elemento**)**

Revision #1
Created 2022-02-01 11:42:09 CET by Equipo CATEDU
Updated 2022-02-01 11:42:09 CET by Equipo CATEDU

Copyright 2026