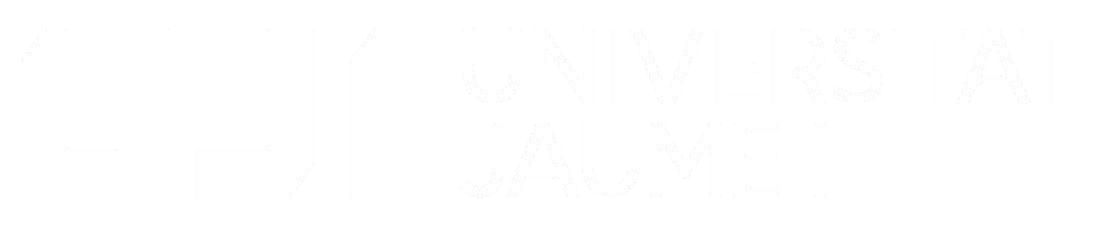
MÁS SOBRE BUCLES

## I. Gracia, P. García, A. López Junio, 2023

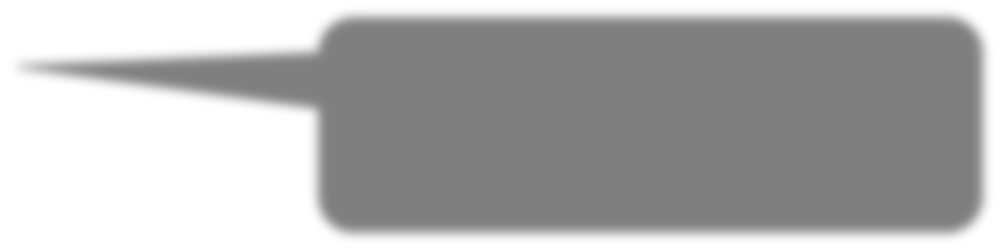
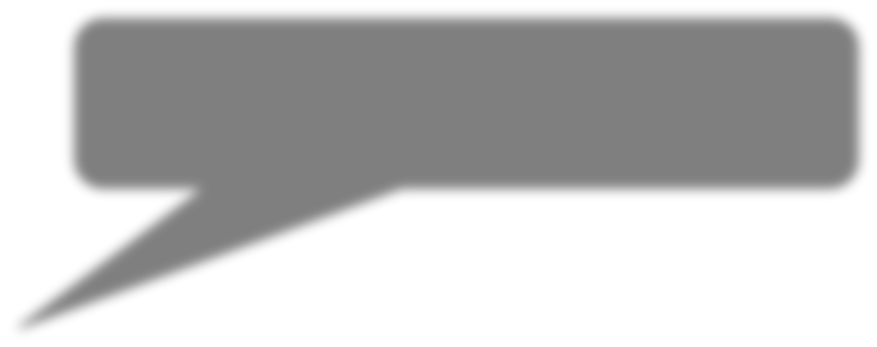
**#ProDigital**

Run: adivina

El usuario da un número

¡Juguemos a adivinar un número secreto entre 0 y 100! Dime un número: 50

El número secreto es menor Dime un número: 25



El número secreto es menor Dime un número: 10

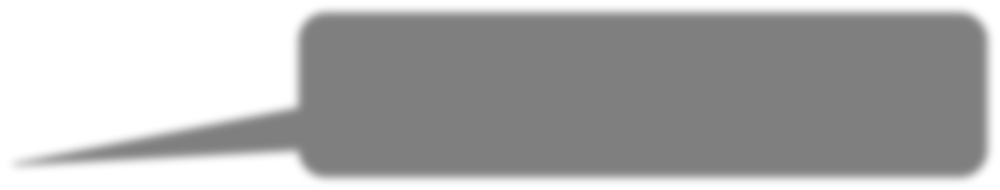
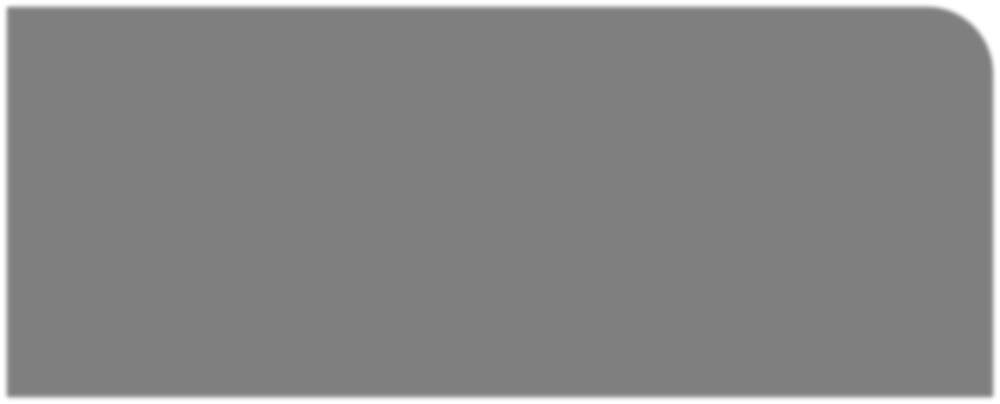
El número secreto es mayor Dime un número: 15

¡Enhorabuena, lo has adivinado!

Si falla, el programa proporciona una pista

**adivina.py**

randint(a, b) devuelve un entero aleatorio entre a y b



print('¡Juguemos a adivinar un número secreto entre 0 y 100!') intento = int(input('Dime un número: '))

from random import randint

secreto = randint(0, 100)

while intento != secreto: if intento < secreto:

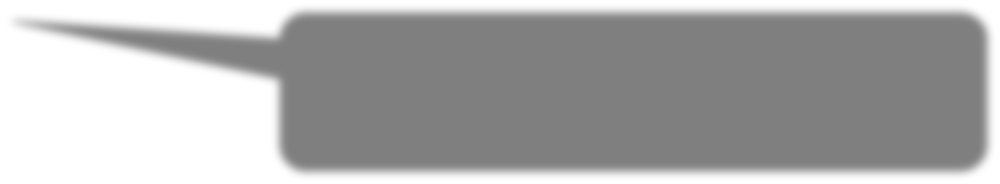
print('El número secreto es mayor') else:

print('El número secreto es menor') intento = int(input('Dime otro número: '))

print('¡Enhorabuena, lo has adivinado!')

# Ejercicio: añadir contador de intentos

Run: adivina



¡Juguemos a adivinar un número secreto entre 0 y 100! Dime un número: 70

El número secreto es mayor Dime un número: 85

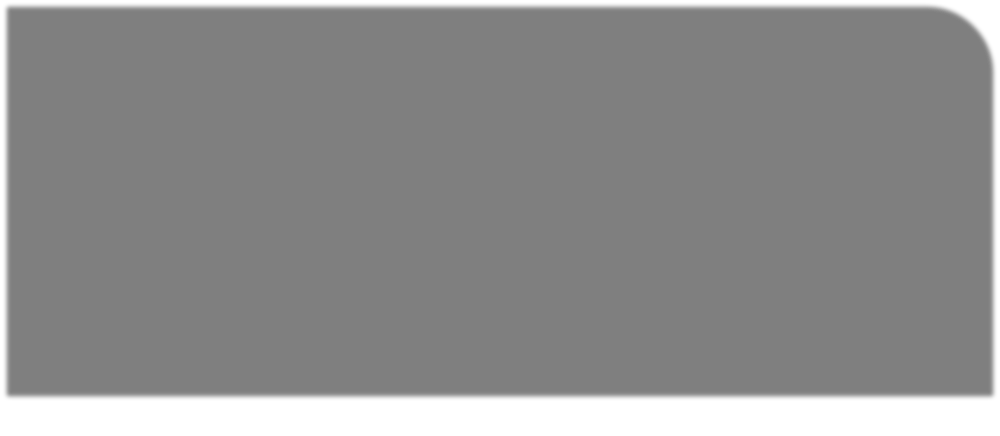
El número secreto es menor Dime un número: 77

¡Enhorabuena, lo has adivinado!

Has necesitado 3 intentos

El programa debe indicar cuántos intentos se han necesitado

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Run: notas |  |
|  |  |  |
| Calculamos la mejor nota y la nota media Dime una nota: 7  Dime una nota: 5.5 Un valor inferior a 0 (o superior a 10)  Dime una nota: 8 indicará que no hay más notas  Dime una nota: 4.5 Dime una nota: 5 Dime una nota: -1 Mejor nota: 8.0  Nota media: 6.0 | | |



**notas.py**

print('Calculamos la mejor nota y la nota media') mejor = 0

suma = 0

cantidad = 0

nota = float(input('Dime una nota: ')) while 0 <= nota <= 10:

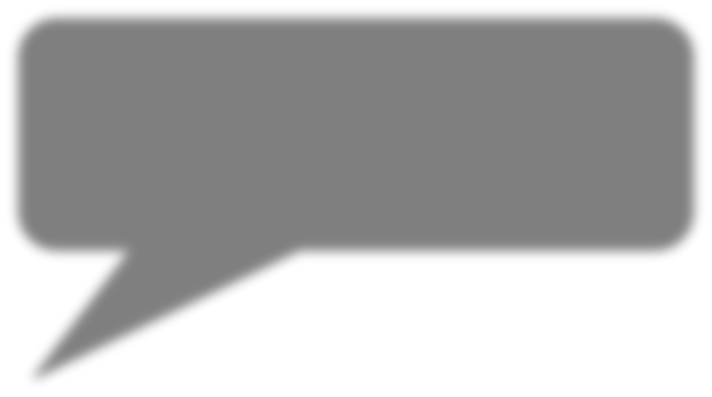
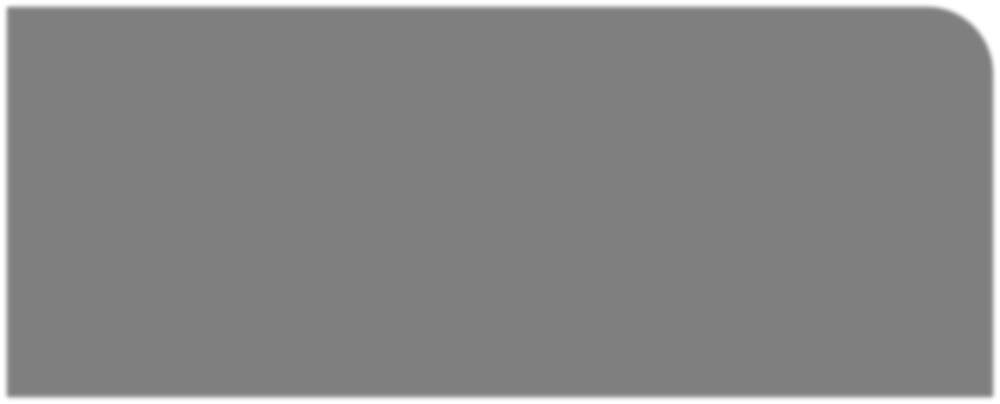
if nota > mejor: mejor = nota

suma = suma + nota cantidad = cantidad + 1

nota = float(input('Dime otra nota: '))

# Ejemplo: mejor nota y nota media (cont.)

**notas.py**



# Detrás del while if cantidad != 0:

print(f'Mejor nota: {mejor}') print(f'Nota media: {

suma / cantidad

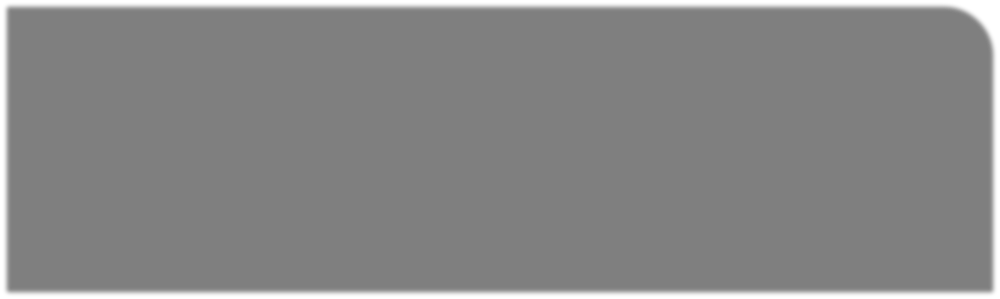
else:

Nunca habrá errores de división por cero

}')

print('No se han introducido datos')

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Run: tabla |  |
|  |  |  |
| Dime el número de la tabla: 7  7 x 1 = 7  7 x 2 = 14  7 x 3 = 21  7 x 4 = 28  7 x 5 = 35  7 x 6 = 42  7 x 7 = 49  7 x 8 = 56  7 x 9 = 63  7 x 10 = 70 | | |



**tabla.py**

tabla = int(input('Dime el número de la tabla: ')) número = 1

while número <= 10:

print(f'{tabla} x {número} = {tabla \* número}') número = número + 1

# Ejemplo: tablas de multiplicar

**tablas.py**

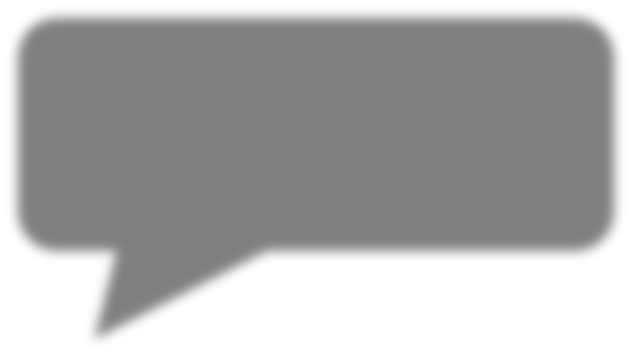
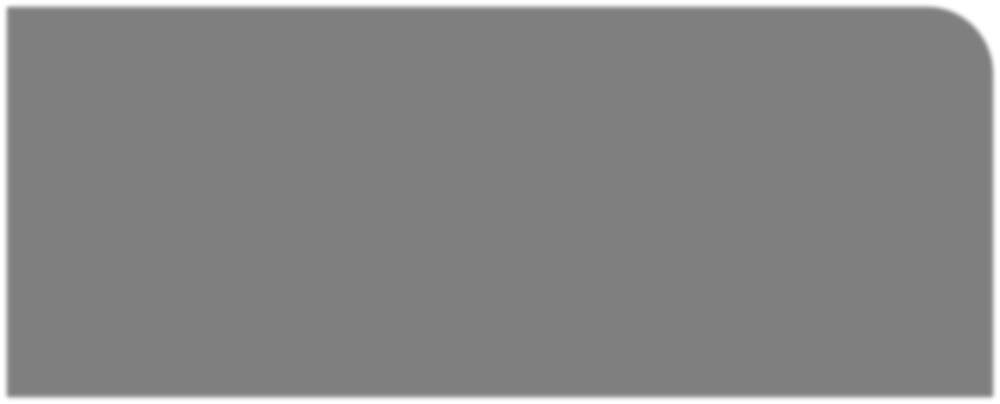


tabla = 1

while tabla <= 10:

Mostrar una tabla

número = 1

while número <= 10:

print(f'{tabla} x {número} = {tabla \* número}') número = número + 1

tabla = tabla + 1 print(' ')

# Bucles anidados

**tablas.py**

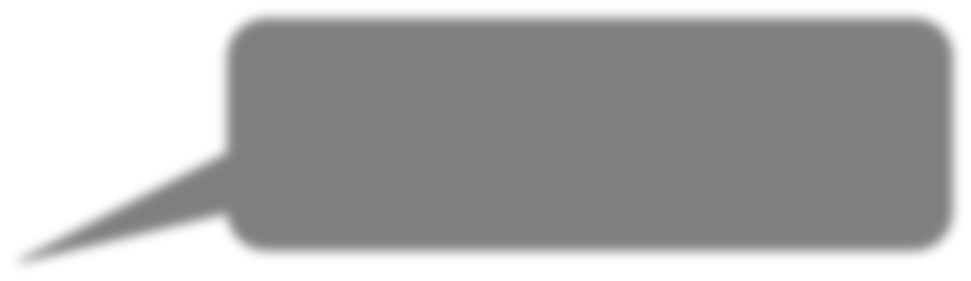
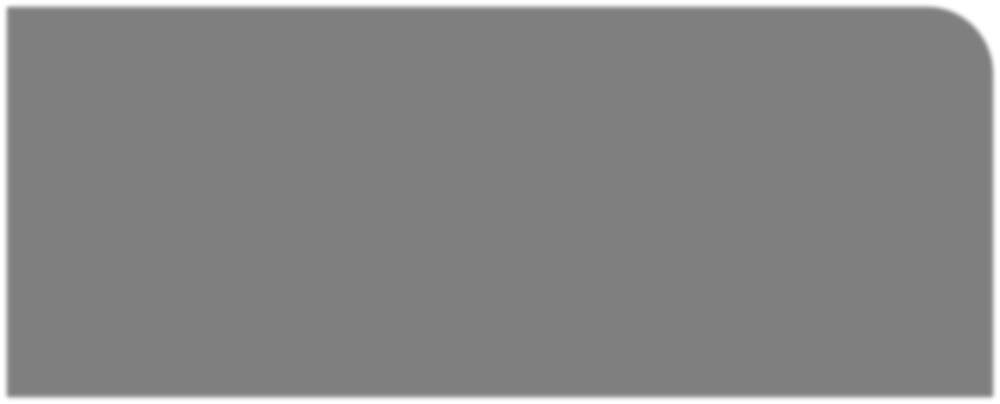


tabla = 1

while tabla <= 10:

número = 1

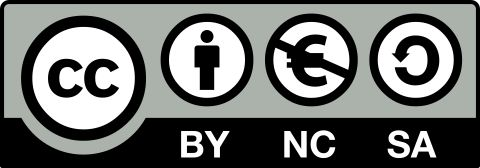
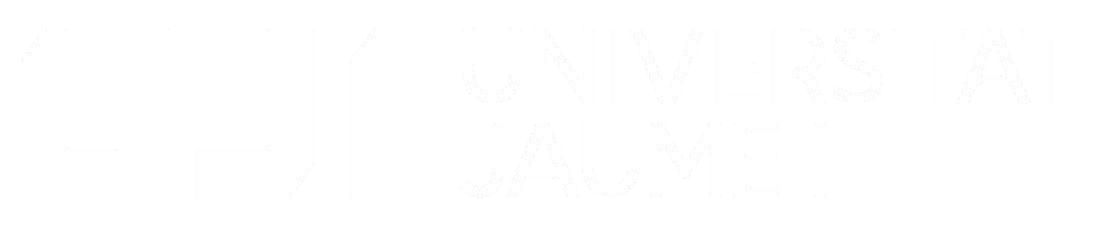
Este bucle está dentro del anterior

while número <= 10:

print(f'{tabla} x {número} = {tabla \* número}') número = número + 1

tabla = tabla + 1 print(' ')

## Isabel Gracia, Pedro García-Sevilla, Angeles López [gracia@uji.es,](mailto:gracia@uji.es) [pgarcia@uji.es,](mailto:pgarcia@uji.es) [lopeza@uji.es](mailto:lopeza@uji.es)

**#ProDigital**