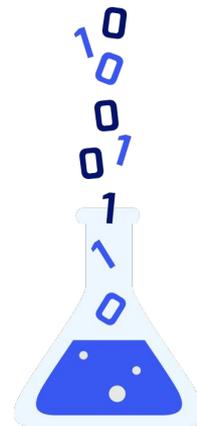


# Introducción a Python

Módulo 4 - Desafíos

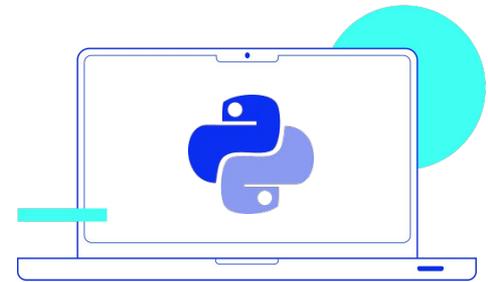
## ¿Qué son los desafíos?

- Son **ejercicios complementarios** a los realizados en clase.
- Permiten practicar y **consolidar los conocimientos** adquiridos.
- Es recomendable que los realices antes de rendir el examen de la clase.



## Ejercicio 1

Escribir una función que sirva para **multiplicar cada elemento de una lista numérica por un valor** (ambos deben ser parámetros de función); y **devuelva la nueva lista** con cada elemento en su respectiva posición, pero ya multiplicado.



## Ejercicio 2

Hacer una función que reciba una lista con números enteros y **devuelva en una “matriz”** como primer elemento **una lista con los números pares** y como **segunda lista los números impares** de la lista recibida.

### Idea

```
[pares , impares]
```



## Ejercicio 3

Al ejercicio que está en [Laboratorio adicional 2](#), el de generar un número aleatorio de 1 al 6 simulando arrojar un dado, ahora debemos **pasarlo a una aplicación de escritorio**. La vista de la aplicación debería ser similar a la imagen que vemos a la derecha.

En la caja deberían de aparecer los resultados aleatorios cada vez que se presiona el botón.

Antes de mostrar los resultados se limpia la caja, dejando el mismo resultado hasta que se vuelve a pulsar.



## Una ayuda para resolver el ejercicio

Si tenemos una “caja” generada con `tk.Entry()`

- `caja.delete(0,tk.END)` llamada desde cualquier función limpia la “caja”.
- `caja.insert(0,variable)` llamada desde cualquier función inserta el valor de variable en la “caja”.



En la sección de **Descargas** encontrarás los recursos necesarios para realizar los ejercicios y su resolución para que verifiques cómo te fue.



**¡Terminaste el módulo!**  
**Todo listo para rendir el examen**