

Ejercicios Básicos

1. **Número Par o Impar:**
 - Escribe un programa que solicite un número al usuario e imprima si es par o impar.
2. **Máximo de Tres Números:**
 - Escribe un programa que reciba tres números del usuario y determine cuál es el mayor.
3. **Tabla de Multiplicar:**
 - Solicita un número al usuario y muestra su tabla de multiplicar hasta el 10 usando un bucle `for`.
4. **Suma de Números Naturales:**
 - Escribe un programa que sume todos los números naturales desde 1 hasta un número dado por el usuario utilizando un bucle `while`.
5. **Calculadora Básica:**
 - Crea un programa que realice operaciones básicas (+, -, *, /) según la elección del usuario.
6. **Adivina el Número:**
 - Programa un juego donde el usuario deba adivinar un número entre 1 y 100. El programa deberá dar pistas indicando si el número es mayor o menor al número a adivinar.
7. **Conversor de Temperatura:**
 - Crea un programa que convierta de grados Celsius a Fahrenheit y viceversa, dependiendo de la elección del usuario.
8. **Calculadora de Factorial:**
 - Escribe un programa que calcule el factorial de un número ingresado por el usuario utilizando un bucle `for` o `while`.

Ejercicios Intermedios

1. **Números Primos:**
 - Escribe un programa que verifique si un número es primo o no.
2. **Juego de Adivinanzas:**
 - Crea un juego donde el programa piense en un número del 1 al 100 y el usuario tenga que adivinarlo. El programa debe dar pistas como "más alto" o "más bajo". Limita la cantidad de intentos y muestra un mensaje si el usuario pierde o gana.
3. **Calculadora de Promedios:**
 - Crea un programa que calcule el promedio de una lista de números ingresados por el usuario. El usuario debe ingresar los números uno a uno y escribir "fin" para detenerse.
4. **Juego del Ahorcado:**
 - Programa una versión sencilla del juego del ahorcado. El programa debe permitir que el usuario adivine letras de una palabra oculta y llevar la cuenta de los intentos restantes.
5. **Matriz Transpuesta:**
 - Crea un programa que lea una matriz 3x3 de números y muestre su transpuesta.
6. **Lista de Tareas:**
 - Escribe un programa que permita al usuario gestionar una lista de tareas. El usuario puede agregar, eliminar y mostrar las tareas.