

1. Crear y cargar dos listas con los nombres de 5 productos en una y sus respectivos precios en otra. Definir dos listas paralelas. Mostrar cuantos productos tienen un precio mayor al primer producto ingresado.
2. En un curso de 4 alumnos se registraron las notas de sus exámenes y se deben procesar de acuerdo a lo siguiente:
 - a) Ingresar nombre y nota de cada alumno (almacenar los datos en dos listas paralelas)
 - b) Realizar un listado que muestre los nombres, notas y condición del alumno. En la condición, colocar "Muy Bueno" si la nota es mayor o igual a 8, "Bueno" si la nota está entre 4 y 7, y colocar "Insuficiente" si la nota es inferior a 4.
 - c) Imprimir cuantos alumnos tienen la leyenda "Muy Bueno".
3. Realizar un programa que pida la carga de dos listas numéricas enteras de 4 elementos cada una. Generar una tercera lista que surja de la suma de los elementos de la misma posición de cada lista. Mostrar esta tercera lista.
4. Definir por asignación una lista con 8 elementos enteros. Contar cuantos de dichos valores almacena un valor superior a 100.
5. Definir una lista por asignación con 5 enteros. Mostrar por pantalla solo los elementos con valor iguales o superiores a 7.
6. Definir una lista que almacene por asignación los nombres de 5 personas. Contar cuántos de esos nombres tienen 5 o más caracteres.
7. Almacenar en una lista los sueldos (valores float) de 5 operarios. Imprimir la lista y el promedio de sueldos.
8. Cargar por teclado y almacenar en una lista las alturas de 5 personas (valores float). Obtener el promedio de las mismas. Contar cuántas personas son más altas que el promedio y cuántas más bajas.
9. Una empresa tiene dos turnos (mañana y tarde) en los que trabajan 8 empleados (4 por la mañana y 4 por la tarde) Confeccionar un programa que permita almacenar los sueldos de los empleados agrupados en dos listas. Imprimir las dos listas de sueldos.

Diccionarios:

10. Inventario de una tienda

Escribe un programa que gestione el inventario de una tienda. El programa debe permitir:

- a) Agregar un nuevo producto al inventario.
- b) Actualizar la cantidad de un producto existente.
- c) Eliminar un producto del inventario.
- d) Mostrar el inventario completo.

El programa debe almacenar la siguiente información de cada producto:

- Nombre del producto
- Cantidad en inventario
- Precio unitario

11. Historial de compras

Escribe un programa que registre el historial de compras de un cliente. El programa debe permitir:

- a) Agregar una nueva compra.
- b) Consultar el historial de compras de un cliente.
- c) Calcular el gasto total de un cliente.

Cada compra debe almacenar la siguiente información:

- Nombre del cliente
- Fecha de la compra
- Producto comprado
- Cantidad comprada
- Precio unitario

Puedes usar un diccionario para almacenar el historial de compras, donde la clave sea el nombre del cliente y el valor sea una lista de compras.