

EJERCICIO EN CLASE 1

1. Crear un código que registre las películas favoritas de los integrantes del grupo. Cada integrante deberá ingresar una película, y se almacenará las películas en una lista. Posteriormente, el código debe realizar lo siguiente:
 - a. Mostrar cuántas películas se ingresaron en total.
 - b. Indicar si una película específica (por ejemplo, "Ted") está en la lista.
2. Imagina que estás organizando un torneo en equipo y necesitas calcular el puntaje total de los participantes. Desarrolla un código que realice lo siguiente:
 - a. Pide al usuario el número de participantes en el equipo.
 - b. Utiliza un ciclo for para solicitar:
 - i. El **nombre** de cada jugador.
 - ii. La **puntuación** que obtuvo ese jugador.
 - c. En cada iteración, muestra el nombre del jugador junto con su puntuación.
 - d. Suma todas las puntuaciones para calcular el puntaje total del equipo.
 - e. Al finalizar, muestra el puntaje total obtenido por el equipo.
3. Crea un programa que muestre información básica sobre un equipo de trabajo. El programa debe hacer lo siguiente:
 - a. Muestre un mensaje de bienvenida que incluya el nombre del equipo
 - b. Mostrar la lista de nombres de los integrantes, detallando cada nombre en una línea diferente.