**Ejercicio 1: Uso de Listas**

**Enunciado**

Crea una lista de nombres de estudiantes y permite al usuario agregar, eliminar y listar los nombres en la lista. Implementa un menú para seleccionar las opciones.

using System;

using System.Collections.Generic;

public class Program

{

public static void Main()

{

//Crea una lista de nombre estudiantes

// haz un do..while para que sea un menu repetitivo y dentro utiliza un switch para representar las funciones del menu en base a una variable opción

do

{

} while (opción != //variable);

}

}

**Ejercicio 2: Uso de Diccionarios**

**Enunciado**

Crea un diccionario para almacenar productos y sus precios. Implementa un menú para agregar productos, eliminar productos, actualizar precios y listar todos los productos con sus precios.

using System;

using System.Collections.Generic;

public class Program

{

public static void Main()

{

//Crea un diccionario<de string y double>

int opcion;

// haz un do..while para que sea un menu repetitivo y dentro utiliza un switch para representar las funciones del menu en base a una variable opción

do

{

} while (opcion != //variable);

}

}

**Ejercicio 3: Uso de clases básico**

**Enunciado**

Crea una clase Estudiante con los atributos públicos Nombre, Edad, Carrera y Promedio. En el programa principal, crea una lista de estudiantes, permite al usuario agregar estudiantes a la lista y muestra la información de todos los estudiantes.

//crear clase Estudiante

public class Estudiante

{

// Atributos públicos

}

using System;

using System.Collections.Generic;

public class Program

{

public static void Main()

{

Crear lista de TIPO ESTUDIANTE ejemplo List<Estudiante>

int opcion;

// haz un do..while para que sea un menu repetitivo y dentro utiliza un switch para representar las funciones del menu en base a una variable opción

do

{

} while (condicion);

}

}

**AYUDA**

public class Casa

{

// Atributos públicos

public string Direccion { get; set; }

public int NumeroHabitaciones { get; set; }

public string Color { get; set; }

public double Precio { get; set; }

}

using System;

using System.Collections.Generic;

public class Program

{

public static void Main()

{

List<Casa> casas = new List<Casa>();

int opcion;

do

{

Console.WriteLine("\nMenú de Casas:");

Console.WriteLine("1. Agregar Casa");

Console.WriteLine("2. Listar Casas");

Console.WriteLine("3. Salir");

Console.Write("Selecciona una opción: ");

opcion = int.Parse(Console.ReadLine());

switch (opcion)

{

case 1:

// Crear una nueva instancia de Casa

Casa nuevaCasa = new Casa();

// Solicitar y asignar valores a los atributos

Console.Write("Ingrese la dirección: ");

nuevaCasa.Direccion = Console.ReadLine();

Console.Write("Ingrese el número de habitaciones: ");

nuevaCasa.NumeroHabitaciones = int.Parse(Console.ReadLine());

Console.Write("Ingrese el color: ");

nuevaCasa.Color = Console.ReadLine();

Console.Write("Ingrese el precio: ");

nuevaCasa.Precio = double.Parse(Console.ReadLine());

// Agregar la nueva casa a la lista

casas.Add(nuevaCasa);

Console.WriteLine("La casa ha sido agregada exitosamente.");

break;

case 2:

// Listar todas las casas

Console.WriteLine("\nListado de Casas:");

foreach (var casa in casas)

{

Console.WriteLine($"Dirección: {casa.Direccion}, Habitaciones: {casa.NumeroHabitaciones}, Color: {casa.Color}, Precio: {casa.Precio}");

}

break;

case 3:

// Salir del programa

Console.WriteLine("Saliendo...");

break;

default:

Console.WriteLine("Opción no válida. Inténtalo de nuevo.");

break;

}

} while (opcion != 3);

}

}