

1. Crear un programa que muestre por pantalla el texto ¡Hola Mundo!.
2. Crear un programa que almacene el texto ¡Hola Mundo! en una variable y luego imprima dicho contenido por pantalla.
3. Crear un programa que pregunte el nombre del usuario y después de que el usuario lo introduzca muestre por pantalla la cadena ¡Hola <nombre>!, donde <nombre> es el nombre que el usuario haya introducido.
4. Crear un programa que pida al usuario dos números enteros y muestre por pantalla la división de <n> entre <m> da un cociente <c> y un resto <r> donde <n> y <m> son los números introducidos por el usuario, y <c> y <r> son el cociente y el resto de la división entera respectivamente.
5. Una juguetería tiene mucho éxito en dos de sus productos: payasos y muñecas. Suele hacer venta por correo y la empresa de logística les cobra por peso de cada paquete así que deben calcular el peso de los payasos y muñecas que saldrán en cada paquete a demanda. Cada payaso pesa 112 g y cada muñeca 75 g. Escribir un programa que lea el número de payasos y muñecas vendidos en el último pedido y calcule el peso total del paquete que será enviado.
6. Crear un programa que pregunte el nombre del usuario en la consola y después de que el usuario lo introduzca muestre por pantalla <nombre> tiene <n> letras, donde <nombre> es el nombre de usuario en mayúsculas y <n> es el número de letras que tienen el nombre.
7. Crear un programa que pida al usuario que introduzca una frase y muestre por pantalla la frase invertida.
8. Crear un programa que pida al usuario que introduzca una frase y una letra y muestre por pantalla cuántas veces aparece dicha letra en la frase.
9. Crear un programa que pida al usuario que introduzca una frase y muestre por pantalla cuántas palabras tiene la frase.
10. Crear un programa que pregunte al usuario su edad y muestre por pantalla si es mayor de edad o no.
11. Crear un programa que almacene la cadena de caracteres contraseña en una variable, pregunte al usuario por la contraseña e imprima por pantalla si la contraseña introducida por el usuario coincide con la guardada en la variable.
12. Crear un programa que pida al usuario dos números y muestre por pantalla su división. Si el divisor es cero el programa debe mostrar un mensaje que diga “No se puede dividir por 0”.

13. Crear un programa que pida al usuario un número entero y muestre por pantalla si es par o impar.
14. Los alumnos de un curso se han dividido en dos grupos A y B de acuerdo al sexo y el nombre. El grupo A está formado por las mujeres con un nombre anterior a la M y los hombres con un nombre posterior a la N y el grupo B por el resto. Escribir un programa que pregunte al usuario su nombre y sexo, y muestre por pantalla el grupo que le corresponde.
15. Crear un programa que pida al usuario una palabra y la muestre por pantalla 10 veces.
16. Crear un programa que pida al usuario una palabra y un número y muestre por pantalla la palabra la cantidad de número. Ejemplo si número es 5, mostrar la palabra 5 veces.
17. Crear un programa que pregunte al usuario su edad y muestre por pantalla todos los años que ha cumplido (desde 1 hasta su edad).
18. Crear un programa que pida al usuario un número entero positivo y muestre por pantalla todos los números impares desde 1 hasta ese número separados por comas.
19. Crear un programa que muestre por pantalla la tabla de multiplicar del 1 al 10.
20. Crear un programa que pida al usuario una palabra y luego muestre por pantalla una a una las letras de la palabra introducida empezando por la última.
21. Crear un programa que muestre el eco de todo lo que el usuario introduzca hasta que el usuario escriba “salir” que terminará.
22. Crear un programa que almacene las asignaturas de un curso (por ejemplo Matemáticas, Física, Química, Historia y Lengua) en una lista, pregunte al usuario la nota que ha sacado en cada asignatura, y después las muestre por pantalla con el mensaje En <asignatura> has sacado <nota> donde <asignatura> es cada una de las asignaturas de la lista y <nota> cada una de las correspondientes notas introducidas por el usuario.
23. Crear un programa que pregunte al usuario los números ganadores de la quiniela, los almacene en una lista y los muestre por pantalla ordenados de menor a mayor.
24. Crear un programa que cree un diccionario vacío y lo vaya llenado con información sobre una persona (por ejemplo nombre, edad, sexo, teléfono, correo electrónico, etc.) que se le pida al usuario. Cada vez que se añada un nuevo dato debe imprimirse el contenido del diccionario.

25. Crear un programa que guarde en una variable el diccionario {'Euro':'€', 'Dollar':'\$', 'Yen':'¥'}, pregunte al usuario por una divisa y muestre su símbolo o un mensaje de aviso si la divisa no está en el diccionario.