

Ejercicios secuencias mutables

1. En una clase hay 20 alumnos. Se quiere implementar un programa que permita introducir por teclado la nota de los 20 alumnos y mostrar por pantalla la nota más alta, la nota más baja y la media de la clase. Además, se quiere saber cuántos alumnos suspensos hay, cuántos con 10 y mostrar las notas ordenadas de menor a mayor.
2. Se quiere hacer una encuesta para conocer los gustos deportivos de una población. Para ello se preguntará a cada individuo su identificación, que será una cadena alfanumérica única y si le gusta el fútbol, el tenis y el baloncesto. Al finalizar se mostrará una estadística en la que se refleje lo siguiente:
 - a. Porcentaje de personas a las que les gusta el fútbol
 - b. Porcentaje de personas a las que les gusta el fútbol y el baloncesto
 - c. Porcentaje de personas a las que les gusta el baloncesto y el tenis pero no el fútbol.
 - d. Porcentaje de personas a las que no les gusta ninguno de los 3 deportes.
 - e. Porcentaje de personas a las que les gustan los 3 deportes.
3. Una biblioteca tiene un catálogo con sus libros. Cada libro tiene asignado un código alfanumérico único, un título y su estado (prestado o disponible). Se quiere implementar un programa que permita realizar las siguientes consultas sobre el catálogo:
 - a. Añadir un nuevo libro al catálogo
 - b. Dar de baja un libro
 - c. Listar todos los libros
 - d. Listar libros prestados
 - e. Consultar un libro en concreto a través de su código.
 - f. Prestar un libro
 - g. Devolver un libro