

## Actividad

1. Escribir un programa que lea entre 10 a 20 números ingresados por el usuario, los almacene en una lista y los muestre ordenados de mayor o menor. Debe recibir el ingreso de números hasta que el usuario ingrese 0. Pero el 0 no se debe mostrar en pantalla.
2. Escribir un programa que almacene palabras ingresadas por el usuario. Debe recibir ingreso de palabras hasta que el usuario ingrese tres asteriscos \*\*\*. Luego de esto, las palabras se deben mostrar por pantalla una única vez. Es decir que, si el usuario ingresó palabras repetidas, se deben mostrar solo una vez.
3. ¡Juguemos Scrabble!  
Construir un diccionario con los siguientes valores. Luego, el usuario ingresa una palabra por pantalla, y el programa devuelve el puntaje.

Diccionario

1	A, E, I, L, N, O, R, S, T, U
2	D G
3	B C M P
4	F H V W Y
5	K
8	J X
10	Q Z

4. Construir un programa que determine si dos palabras ingresadas por el usuario son anagramas.
5. Construir un programa en donde el usuario ingrese número por pantalla y el programa devuelva la suma de cada número ingresado por el usuario. Si el usuario ingresa un carácter no numérico, debe mostrar mensaje de error y continuar solicitando números y sumando. El programa finaliza cuando usuario presiona enter con espacio en blanco.