

1. Escribir 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.
2. Escribir un programa que almacene en una lista los números del 1 al 10 y la muestre por pantalla ordenada de mayor a menor.
3. Escribir un programa que le pida al usuario ingresar nombres de personas, una vez que el usuario escriba **me voy** debe parar de preguntar por nombres y mostrar los que el usuario agregó ordenados de la **z** a la **a**.
4. Escribir 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 elimine de la lista las asignaturas aprobadas. Al final el programa debe mostrar por pantalla las asignaturas que el usuario tiene que repetir, el usuario pierde una materia si saca menos 3.5
5. Escribir un programa que almacene el abecedario en una lista, al final debe mostrar las letras que están en posiciones que son múltiplos de 3.
6. Escribir un programa que pida al usuario una palabra y muestre por pantalla si es un palíndromo.

Nota: Un palíndromo es una palabra o frase cuyas letras están dispuestas de tal manera que resulta la misma leída de izquierda a derecha que de derecha a izquierda; por ejemplo, anilina; dábale arroz a la zorra el abad.

7. Hacer un programa que le pida al usuario números enteros hasta que escriba la palabra **salir** al final se debe mostrar cada número con su cuadrado (es decir el resultado de el número elevado a la 2)
8. Hacer un programa que pida al usuario que ingrese un mes en número, por ejemplo, si es enero que ingrese un 1, si es marzo un 3 el programa debe mostrar el número convertido en texto, o sea si ingresan 1 debe mostrar enero, si ingresan 3 debe mostrar marzo.
9. Crear dos listas vacías, una para nombres de usuario y otra para edades, el programa debe pedir al usuario que ingrese un nombre y una edad (todas las veces que quiera hasta que escriba salir como nombre) al final se debe mostrar el nombre de cada usuario y si es o no mayor de edad.
10. Escribir un programa que pida el ingreso de temperaturas y se vayan agregando a una lista hasta que escriba la palabra **salir**, al final se debe mostrar el promedio de los valores ingresados por el usuario.

11. Hacer un programa que contenga la siguiente lista: [1,2,3,4,5,6,7,8,9,10] pedir al usuario que ingrese un valor que desea eliminar de esta lista, realizar la eliminación y mostrar la nueva lista.
12. Hacer un programa que contenga la siguiente lista: [1,2,3,4,5,6,7,8,9,10] pedir al usuario que ingrese una posición de la lista que desea eliminar, realizar la eliminación y mostrar la nueva lista.
13. Hacer un programa que contenga la siguiente lista: [1,2,3,4,5,6,7,8,9,10] pedir al usuario que ingrese un elemento que desea agregar y luego ingrese la posición en que desea agregarlo, finalmente debe mostrar la lista con el elemento agregado.
14. Hacer un programa que contenga la siguiente lista: [1,2,3,4,5,6,7,8,9,10] pedir al usuario que ingrese un elemento que desea buscar en la lista al final se debe buscar la posición en la que está dicho elemento.
15. Hacer un programa que junte en una sola lista las dos siguientes: [1,2,3,4,5] y [6,7,8,9,10] y al final muestre la lista nueva.
16. Hacer un programa que cree una lista vacía, luego debe mostrar un menú con las siguientes opciones:
 - 1 para agregar elementos a la lista
 - 2 para buscar la posición de un elemento en la lista
 - 3 para eliminar un elemento por la posición del mismo en la lista
 - 4 para eliminar un elemento por el valor del mismo en la lista
 - 5 para ver la lista
 - 6 para salir y finalmente se debe mostrar la lista
 - 7 para agregar una lista a la lista original, los valores se deben ingresar separados por una coma
 - 8 para vaciar la lista
 - 9 para saber cuántas veces está un elemento en la lista
 - 10 para agregar un elemento en la posición que desee el usuario
 - 11 para mostrar la lista al revés pero sin modificar la primera
 - 12 para mostrar la lista ordenada de menor a mayor si se puede sin afectar la lista original
 - 13 para mostrar la lista ordenada de mayor a menor si se puede sin afectar la lista original