Ejercicios de Python para realizar en consola:

1. 1.Crea un diccionario llamado **persona** con propiedades como nombre, edad y ciudad.
2. Agrega una propiedad adicional al diccionario persona que represente su ocupación.
3. Accede a una propiedad del diccionario persona y muestra su valor en la consola.
4. Crea otro diccionario llamado **libro** con propiedades como título, autor y año de publicación.
5. Combina las propiedades de los diccionarios persona y libro en un nuevo diccionario llamado **informacion**.
6. Cambia el valor de una propiedad en el diccionario persona.
7. Elimina una propiedad del diccionario libro.
8. Crea un diccionario llamado **coche** con propiedades como modelo, marca y año.
9. Muestra todas las propiedades del diccionario coche en la consola.
10. Crea un diccionario llamado **circulo** con propiedades como radio y color.
11. Calcula el área del círculo utilizando la fórmula A = PI\* R² y muestra el resultado.
12. Crea un diccionario llamado rectángulo con propiedades como ancho y alto.
13. Calcula el perímetro del **rectángulo** utilizando la fórmula P = 2 \* (ancho + alto) y muestra el resultado.
14. Combina las propiedades de los diccionarios circulo y rectángulo en un nuevo diccionario llamado formas.
15. Crea un diccionario llamado **computadora** con propiedades como marca, modelo y precio.
16. Muestra el precio de la computadora en la consola.
17. Agrega una propiedad al diccionario computadora que indique si tiene o no una tarjeta gráfica.
18. Crea un diccionario llamado **mascota** con propiedades como nombre, especie y edad.
19. Muestra en la consola la especie de la mascota en mayúsculas.
20. Crea un diccionario llamado fruta con propiedades como nombre y color.
21. Crea un diccionario llamado estudiante con propiedades como nombre, edad y calificaciones.
22. Muestra en la consola el promedio de las calificaciones del estudiante.
23. Agrega una propiedad al diccionario estudiante que indique si ha aprobado o no.
24. Crea un diccionario llamado **bolsa** con propiedades como tamaño y color.
25. Muestra en la consola un mensaje que indique la capacidad de la bolsa (tamaño).
26. Crea un diccionario llamado **telefono** con propiedades como marca, modelo y sistema operativo.
27. Muestra en la consola un mensaje indicando el sistema operativo del teléfono.
28. Agrega una propiedad al diccionario telefono que represente la cantidad de memoria RAM.
29. Crea un diccionario llamado **animal** con propiedades como tipo y sonido.
30. Muestra en la consola un mensaje que indique el sonido del animal.
31. Crea un diccionario llamado **vuelo** con propiedades como aerolínea, número de vuelo y hora de salida.
32. Muestra en la consola un mensaje que indique la aerolínea y el número de vuelo.
33. Agrega una propiedad al diccionario vuelo que represente el destino del vuelo.
34. Crea un diccionario llamado **jugador** con propiedades como nombre, equipo y posición.
35. Muestra en la consola un mensaje que indique el nombre y el equipo del jugador.