

Programación I

Guía de Ejercicios: Listas

Nivel Principiante

1. Cree una lista vacía, solicite al usuario que ingrese 5 valores y almacene dichos valores en la lista. Muestre la lista.
2. El siguiente código produce una lista de 10 elementos entre 1 y 10 y la almacena en la variable `a`

```
import random
a = [random.randint(1, 10) for x in range(10)]
```

Utilícelo para crear una lista. Muestre primero la lista completa y luego muestre los elementos que se encuentran en la primer posición, en la posición 3, en la posición 5 y el último elemento.

3. Utilice el código del ejercicio 2 para generar una lista de valores aleatorios. Solicite al usuario ingresar 2 valores, `p` y `m`. El primero corresponde a una posición del arreglo (entre 0 y 9) y el segundo es un entero cualquiera. Modifique la lista de manera que se reemplace el valor en la posición `p` por el valor `m`. Muestre la lista antes y después de ser modificada.
4. Utilice el código del ejercicio 2 para generar una lista de valores aleatorios. Solicite al usuario que ingrese un valor correspondiente a una posición de la lista. El programa debe mostrar primero la lista completa, luego el elemento en dicha posición e informar si dicho elemento es o no un número par.
5. Utilice el código del ejercicio 2 para generar una lista de valores aleatorios. Recorra la lista y cuente la cantidad de elementos que resultan mayores o iguales a 5. Muestre por pantalla la lista y el resultado.
6. Utilice el código del ejercicio 2 para generar una lista de valores aleatorios. El programa debe mostrar la lista y luego solicitar al usuario que ingrese un valor. Recorrer la lista e informar si el valor que ingresó el usuario aparece al menos una vez.

Extra

1. Se leen por pantalla las notas de una evaluación de *Programación I* correspondientes a 10 alumnos. El programa debe informar la cantidad de notas que están por encima del promedio.