Nível 1: Básico
1. Escreva um programa que exiba 'Olá, mundo!' na tela.
2. Solicite ao usuário dois números inteiros e exiba a soma.
3. Leia um número e exiba se ele é positivo, negativo ou zero.
4. Peça ao usuário o raio de um círculo e calcule a área.
5. Leia a idade de uma pessoa e informe se ela é maior de idade.
6. Converta uma temperatura de Celsius para Fahrenheit.
7. Verifique se um número é par ou ímpar.
8. Receba dois números e informe o maior entre eles.
9. Solicite três notas e calcule a média final.
10. Leia um número e informe se ele é divisível por 3 e 5.

Nível 2: Condicionais

1. Verifique se um ano e bissexto.
2. Solicite um número e diga se ele é primo.
3. Receba três valores e informe o maior e o menor.
4. Leia um caractere e diga se é vogal ou consoante.
5. Faça um programa que classifique uma nota (0 a 10) em conceitos.
6. Verifique se três lados formam um triângulo e qual tipo.
7. Solicite um número e classifique-o em faixas de valor.
8. Peça dois horários (hora e minuto) e diga qual é mais recente.
9. Receba um número de 1 a 7 e informe o dia da semana correspondente.
10. Implemente uma calculadora com as quatro operações básicas.

Nível 3: Repetição (Laços) Imprima os números de 1 a 100. Exiba a tabuada de um número fornecido pelo usuário. Some os números de 1 a N, onde N é fornecido. Conte quantos números pares existem entre 1 e 100. Calcule o fatorial de um número. Mostre os 10 primeiros números da sequência de Fibonacci. Imprima os múltiplos de 3 entre 1 e 100. Leia 10 números e exiba a média. Verifique quantos números entre 1 e 500 são divisíveis por 5.

10. Leia números até que o usuário digite 0 e calcule a soma total.

Nível 4: Vetores

1. Leia 10 números e armazene-os em um vetor.

Leia um vetor de 5 posições e exiba o major valor.

10. Calcule a média dos elementos de um vetor de reais.

Nível 5: Intermediário

2. Calcule a soma dos elementos de uma matriz 4x4.
3. Conte os elementos negativos em uma matriz 5x5.
4. Implemente uma agenda simples usando structs.
5. Crie um sistema de cadastro de alunos com nome e nota.
6. Simule um jogo de adivinhação com tentativas limitadas.
7. Implemente um sistema de login com usuário e senha.
8. Crie uma função para verificar se uma string é palíndromo.
9. Crie um conversor de decimal para binário.
10. Implemente um programa que simule o caixa eletrônico.

1. Crie uma matriz 3x3 e preencha com números fornecidos.

Nível 6: Programação Orientada a Objetos

1. Crie uma classe Pessoa com atributos nome e idade.

2. Implemente uma classe Retangulo com metodos para area e perimetro.
3. Crie uma classe ContaBancaria com métodos sacar e depositar.
4. Implemente uma classe Aluno com nome, notas e método para média.
5. Crie uma classe Livro com título, autor e ano.
6. Implemente uma classe Produto com preço e desconto.
7. Crie uma classe Carro com métodos acelerar e frear.
8. Implemente herança entre classes Animal, Cachorro e Gato.
9. Crie um sistema simples de biblioteca com classes.
10. Implemente um gerenciador de tarefas usando classes e vetores