| 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)

| 1. Imprima os numeros de 1 a 100. | |
|---|--|
| 2. Exiba a tabuada de um número fornecido pelo usuário. | |
| 3. Some os números de 1 a N, onde N é fornecido. | |
| 4. Conte quantos números pares existem entre 1 e 100. | |
| | |

- 5. Calcule o fatorial de um número.
- 6. Mostre os 10 primeiros números da sequência de Fibonacci.
- 7. Imprima os múltiplos de 3 entre 1 e 100.
- 8. Leia 10 números e exiba a média.
- 9. 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.

2. Leia um vetor de 5 posições e exiba o maior valor.

3. Conte quantos valores em um vetor são positivos.

4. Some os elementos de dois vetores de mesmo tamanho.

| 5. Inverta os elementos de um vetor de 10 posições. |
|---|
| 6. Leia um vetor de 10 números e informe quantos são pares. |
| 7. Ordene um vetor de forma crescente. |
| 8. Busque um valor em um vetor e informe a posição. |
| 9. Remova os valores duplicados de um vetor. |
| 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 |