

- Faça um programa que tenha uma função chamada `escreva()`, que receba um texto qualquer como parâmetro e mostre uma mensagem com tamanho adaptável.
- Faça um programa que tenha uma lista chamada `números` e duas funções chamadas `sorteia()` e `somaPar()`. A primeira função vai sortear 5 números e vai colocá-los dentro da lista e a segunda função vai mostrar a soma entre todos os valores pares sorteados pela função anterior.
- Escreva uma função que imprima as primeiras `n` linhas do triângulo de Pascal.
- Faça um programa de implemente um jogo de Craps. O jogador lança um par de dados, obtendo um valor entre 2 e 12. Se, na primeira jogada, você tirar 7 ou 11, você tirou um "natural" e ganhou. Se você tirar 2, 3 ou 12 na primeira jogada, isto é chamado de "craps" e você perdeu. Se, na primeira jogada, você fez um 4, 5, 6, 8, 9 ou 10, este é seu "Ponto". Seu objetivo agora é continuar jogando os dados até tirar este número novamente. Você perde, no entanto, se tirar um 7 antes de tirar este Ponto novamente.
- Faça uma função que retorne o reverso de um número inteiro informado.
- Construa uma função que receba uma string como parâmetro e devolva outra string com os caracteres embaralhados. Por exemplo: se função receber a palavra *python*, pode retornar *npthyo*, *ophtyn* ou qualquer outra combinação possível, de forma aleatória. Padronize em sua função que todos os caracteres serão devolvidos em caixa alta ou caixa baixa, independentemente de como foram digitados.
- Construa uma função que receba uma data no formato *DD/MM/AAAA* e devolva uma string no formato *D de mesPorExtenso de AAAA*. Opcionalmente, valide a data e retorne NULL caso a data seja inválida.