

LISTA PLUS GABRIEL

1. Escreva um programa que imprima os números de 1 a 50 utilizando um **loop for**.
2. Crie um programa que solicite um número ao usuário e imprima todos os números pares de 0 até esse número utilizando um **loop while**.
3. Escreva um programa que calcule a soma de todos os números ímpares de 1 a 100 utilizando um **loop for**.
4. Faça um programa que leia uma lista de números e imprima o quadrado de cada número utilizando um **loop for**.
5. Escreva um programa que imprima os primeiros 10 números da sequência de Fibonacci utilizando um **loop while**.
6. Faça um programa que leia números do usuário até que ele digite um número negativo. Ao final, o programa deve imprimir o maior número digitado.
7. Escreva um programa que simule um jogo de dados simples. O programa deve pedir ao usuário para jogar um dado (gerar um número aleatório de 1 a 6). O usuário pode continuar jogando quantas vezes quiser. O programa deve imprimir o resultado de cada lançamento e perguntar se o usuário deseja lançar o dado novamente.
8. Escreva um programa que solicite ao usuário números inteiros positivos. O programa deve somar esses números até que o usuário insira um número negativo, então deve imprimir o resultado da soma.
9. Crie um programa que peça ao usuário para digitar um número e imprima se esse número é par ou ímpar. O programa deve continuar pedindo números até que o usuário digite 0 para sair.
10. Faça um programa que simule uma máquina registradora básica. O programa deve solicitar ao usuário que digite o preço de vários itens. Quando o usuário terminar de digitar os preços, o programa deve calcular e imprimir o total da compra. Além disso, o programa deve perguntar se o usuário deseja continuar adicionando itens à compra.
11. Escreva um programa que peça ao usuário para digitar uma senha. O programa deve continuar pedindo a senha até que o usuário digite corretamente a senha "python123". Quando a senha for correta, o programa deve imprimir "Acesso concedido!" e encerrar.
12. Faça um programa que simule o jogo "Adivinha o número". O programa deve gerar um número aleatório entre 1 e 100. Em seguida, o usuário deve tentar adivinhar o número. O programa deve dar dicas se o número fornecido pelo usuário é maior ou menor que o número gerado. O jogo deve continuar até que o usuário acerte o número.