

## Exercícios Teóricos

1. Por que não é necessário informar o tipo da variável ao declará-la?
2. Por que a variável "1\_nome" não é válida?
3. Cite três tipos de dados primitivos e quais são suas características.
4. Qual a principal diferença entre Listas e Tuplas?

## Exercícios Práticos

1. Atribua uma mensagem a uma variável e imprima essa mensagem. Em seguida, altere o valor da variável para uma nova mensagem, e imprima a nova mensagem.
2. Use uma variável para representar o nome de uma pessoa, e então imprima o nome dessa pessoa em letras minúsculas e maiúsculas.
3. Use uma variável para representar seu número favorito. Então, usando essa variável, crie uma mensagem que revele seu número favorito. Imprima essa mensagem.
4. Faça um programa que peça dois números inteiros. Imprima a soma desses dois números na tela.
5. Escreva um programa que leia um valor em metros e o exiba convertido em milímetros.
6. Escreva um programa que leia a quantidade de dias, horas, minutos e segundos do usuário. Calcule o total em segundos.
7. Faça um programa que calcule o aumento de um salário. Ele deve solicitar o valor do salário e a porcentagem do aumento. Exiba o valor do aumento e do novo salário.
8. Escreva um programa que pergunte a quantidade de km percorridos por um carro alugado pelo usuário, assim como a quantidade de dias pelos quais o carro foi alugado. Calcule o preço a pagar, sabendo que o carro custa R\$ 60 por dia e R\$ 0,15 por km rodado.

## Continuando o projeto

Abra o arquivo "*adivinhacao-projeto-code-up*" criado na aula anterior.

1. Crie e determine o tipo das variáveis que serão utilizadas no jogo de adivinhação. Dica: serão duas variáveis, uma contendo o número a ser descoberto e outra para representar o palpite do usuário.
2. Crie 3 expressões:
  - Para representar se o usuário digitou um número igual ao número a ser adivinhado.
  - Para representar se o usuário digitou um número menor que o número a ser adivinhado.
  - Para representar se o usuário digitou um número maior que o número a ser adivinhado.