

PROGRAMANDO...

1. Crie um programa em Python que simule um torneio de futebol da seleção Rosariense.

O programa deve:

1. Ler o placar de 5 partidas, pedindo ao usuário os gols da Seleção Rosariense e os gols do adversário.
2. Contabilizar o número de vitórias, empates e derrotas da Seleção.
3. Ao final, exibir um resultado do torneio.

Saída esperada:

Gols da Seleção no jogo 1: 2

Gols do adversário no jogo 1: 1

Gols da Seleção no jogo 2: 0

Gols do adversário no jogo 2: 0

Gols da Seleção no jogo 3: 1

Gols do adversário no jogo 3: 3

Gols da Seleção no jogo 4: 4

Gols do adversário no jogo 4: 2

Gols da Seleção no jogo 5: 2

Gols do adversário no jogo 5: 2

=== Torneio de Futebol ===

Vitórias: 2

Empates: 2

Derrotas: 1

2. Crie um programa em Python que simule um jogo de adivinhação.

O programa deve:

1. Definir um número secreto entre 1 e 20.
2. Permitir que o jogador tenha 5 tentativas para adivinhar o número.
3. A cada palpite, o programa deve informar se o número digitado é *muito alto*, *muito baixo* ou se o jogador *acertou*.
4. Caso o jogador não acerte em nenhuma das 5 tentativas, o programa deve exibir a mensagem de *Game Over* e revelar o número secreto.

Saída esperada:

Adivinhe o número (1 a 20): 10

Muito baixo!

Adivinhe o número (1 a 20): 18

Muito alto!

Adivinhe o número (1 a 20): 15

Você acertou!

caso o jogador não acerte:

Game over! O número era 15

3. Crie um programa em Python que simule a venda de ingressos para um show.

O programa deve:

1. Perguntar quantas pessoas vão ao show.
2. Para cada pessoa, solicitar a idade.
3. Aplicar as seguintes regras:
 - Idade até 12 anos → entrada grátis
 - Idade entre 13 e 17 anos → meia entrada (R\$ 10)
 - Idade 18 anos ou mais → ingresso inteiro (R\$ 20)
4. Calcular o total arrecadado e exibir o valor final.

Saída esperada:

Quantas pessoas vão ao show? 4

Idade da pessoa 1: 10

Entrada grátis

Idade da pessoa 2: 15

Meia entrada (R\$ 10)

Idade da pessoa 3: 20

Ingresso inteiro (R\$ 20)

Idade da pessoa 4: 12

Entrada grátis

Total arrecadado: R\$ 30

4. Crie um programa em Python que simule um quiz de conhecimentos gerais.

O programa deve:

1. Fazer 5 perguntas de múltipla escolha, cada uma com 3 opções numeradas (1, 2 ou 3).
2. Receber a resposta do usuário para cada pergunta.
3. A cada resposta correta, somar 1 ponto.
4. Ao final, mostrar a pontuação total e uma mensagem baseada no desempenho:
 - 5 acertos → "Gênio!"
 - 3 ou 4 acertos → "Mandou bem!"
 - 1 ou 2 acertos → "Precisa estudar mais"
 - 0 acertos → "Zerou o quiz"

Saída esperada:

== Quiz de Conhecimentos Gerais ==

1) Capital do Brasil?

1- São Paulo 2- Brasília 3- Rio de Janeiro

Sua resposta: 2

2) Planeta conhecido como planeta vermelho?

1- Marte 2- Júpiter 3- Vênus

Sua resposta: 1

3) Quem escreveu Dom Quixote?

1- Machado de Assis 2- Cervantes 3- Shakespeare

Sua resposta: 2

4) Qual o maior oceano?

1- Atlântico 2- Pacífico 3- Índico

Sua resposta: 2

5) Qual a cor da clorofila?

1- Verde 2- Azul 3- Amarela

Sua resposta: 1

Pontuação final: 5/5

Gênio!

5. Crie um programa em Python que simule uma competição entre candidatos, avaliados por um grupo de avaliadores.

O programa deve:

1. Solicitar as notas de 3 avaliadores para 3 candidatos.
2. Somar as notas de cada candidato.
3. Exibir a pontuação final de cada um.
4. Informar qual candidato foi o vencedor ou se houve empate.

Saída esperada:

Nota do avaliador 1 para o candidato 1: 8

Nota do avaliador 1 para o candidato 2: 7

Nota do avaliador 1 para o candidato 3: 9

Pontuação final:

Candidato 1: 25

Candidato 2: 21

Candidato 3: 27

Candidato 3 é o campeão!

Ou, em caso de empate:

Pontuação final:

Candidato 1: 24

Candidato 2: 24

Candidato 3: 22

Empate! Disputa acirrada

6. Crie um programa em Python que ajude um professor a verificar a situação de um aluno.

O programa deve:

1. Solicitar o nome do aluno.
2. Solicitar a nota do aluno (valor numérico).
3. Exibir se o aluno está:
 - Aprovado (nota maior ou igual a 7)
 - Em Reposição (nota entre 5 e 6.9)
 - Reprovado (nota menor que 5)

Ao final, o programa deve mostrar uma mensagem personalizada com o nome do aluno e sua situação.

Saída esperada:

Digite o nome do aluno: Ana

Digite a nota do aluno: 6.5

Ana está em REPOSIÇÃO!