* **Crie um projeto denominado de Ficha\_II e guarde lá todos os exercícios;**

1. Faça um programa que receba um número e mostre uma mensagem caso este número seja maior que 10.
2. Implemente um programa que indique se um aluno passou ou reprovou de ano.
3. Escreva um programa que peça um valor e mostre se o valor é positivo ou negativo.
4. Utilize a função Lower() para converter uma palavra em minúsculas.
5. Faça um programa que leia dois valores inteiros A e B, se os valores forem iguais deverá somar os dois, caso contrário multiplique A por B.
6. Crie um programa que leia o valor de 3 ângulos de um triângulo e escreva se o triângulo é:
   1. Triângulo Equilátero( todos ângulos iguais a 60º)
   2. Triângulo Isósceles (possui dois ângulos iguais)
   3. Triângulo Escaleno (todos ângulos diferentes)
7. Elabore um programa que dada a idade de um jogador de futebol classifique-o em uma das seguintes categorias:

Infantil A=5 a 7 anos  
Infantil B=8 a 11 anos  
Juvenil A= 12 a 13 anos  
Juvenil B=14 a 17 anos  
Senior= maiores de 18 anos

1. Construa um programa que determine (imprima) se um dado número N inteiro (recebido através do teclado) é PAR ou ÍMPAR.
2. Escreva um programa que verifique a validade de uma password fornecida pelo utilizador. A password válida é o número 12345. No caso da password introduzida ser igual de ver apresentada a mensagem “ACESSO PERMITIDO” caso contrario aparece a mensagem “ACESSO NEGADO”.
3. Escreva um programa para ler 2 valores inteiros. Posteriormente deve solicitar ao utilizar que operação pretende executar (1. Adição, 2. Subtração, 3. Divisão, 4. Multiplicação). Após a seleção da operação o programa deve apresentar a opção selecionada e o resultado obtido.
4. Escreva um programa para ler o ano de nascimento de uma pessoa. De seguida deve informar o utilizador se ele é maior ou menor de idade.
5. Crie um programa que pergunte o preço de três produtos e informe qual o produto que se deve comprar, sabendo que a decisão é sempre pelo produto mais barato.
6. Crie um programa que permita verificar se uma letra digitada é vogal ou consoante. Utilize a condição (match).
7. Elabore um programa que verifique se uma letra digitada é "F" ou "M". Conforme a letra escrever: F - Feminino, M – Masculino ou Sexo Inválido.
8. Crie um programa que solicite ao utilizador uma letra e posteriormente informe se essa letra existe numa frase mistério definida por si.
9. Escreva uma função e determine se um número é positivo ou negativo. Admita que o número zero é positivo.
10. Elabore uma função que calcule a idade de uma pessoa. A função deve solicitar o ano de nascimento.
11. Escreva uma função que calcule a raiz quadrada de um número introduzido pelo utilizador.
12. Elabore uma função que calcule a média de três números inseridos pelo utilizador.
13. Faça uma função que devolva o espelho de um número inteiro inserido. (123 -> 321)
14. Crie uma função que utilize uma função que peça duas palavras ao utilizador e no fim diga qual é a maior palavra.
15. Faça uma função que informe a quantidade de dígitos de um determinado número inteiro inserido.