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

**letras = [“A”, “B”, “C”, “\*”, “E”, “F”, “G”, “H”]**

**numeros = [1,2,3]**

1. Escreva um programa que liste todo o conteúdo da lista letras.
2. Desenvolva um programa que insira a letra “D” na posição do asterisco.
3. Implemente um programa que insira a letra “I” no fim da lista.
4. Crie um programa que escreva a letra “E”.
5. Faça um programa que escreva apenas as seguintes letras [**“E”, “F”, “G”**].
6. Escreva um programa que remova a letra “F” da lista.
7. Elabore um programa que apresente a posição da letra “G”.
8. Crie um programa que inverta a posição dos elementos da lista letras.
9. Elabore um programa que liste apenas as letras que estão na posição par da lista.
10. Elabore um programa que some os elementos da lista numeros.
11. Crie um programa que apresente o maior e menor número da lista numeros.
12. Implemente um programa que adicione à lista numeros um novo elemento.
13. Faça um programa que retorne o número de vezes que o número 1 aparece na lista.
14. Insira o número zero na posição correta da lista.
15. Desenvolva um programa que remova o número 1 da lista.
16. Crie um programa que adicione à lista numeros três vezes o número 7.
17. Faça um programa que leia um número indeterminado de notas. Após esta entrada de dados, faça o seguinte:
    1. Mostre a quantidade de notas que foram lidas.
    2. Exiba todas as notas na ordem em que foram informadas.
    3. Exiba todas as notas na ordem inversa à que foram informadas, uma abaixo do outra.
    4. Calcule e mostre a soma das notas.
    5. Calcule e mostre a média das notas.
    6. Calcule e mostre a quantidade de notas acima da média calculada.
18. Elabore um programa que com a ajuda de uma função, peça seis números ao utilizador, que os guarde numa lista e no fim apresente a média dos números inseridos.
19. Escreva função que receba como parâmetro um número inteiro e retorne -1, 0 ou 1se este número for negativo, nulo ou positivo, respetivamente.
20. Faça uma função que solicite o apelido ao utilizador e posteriormente o cumprimente.
21. Construa um programa que por intermédio de uma função coloque uma determinada palavra inserida pelo utilizador em letras minúsculas.
22. Escreva uma função que permita calcular o triplo de um número.
23. Desenvolva uma função que permita determinar se um determinado número inserido pelo utilizador é divisível por dez.
24. Escreva uma função que peça 10 números e posteriormente apresente a quantidade de números inseridos maiores que 30.
25. Desenvolva o programa em Python que peça a idade e o género a n pessoas. O programa deve parar quando o utilizador utilizar a letra ‘s’. No fim deve apresentar a quantidade de pessoas do género Feminino e do género Masculino. Deve ainda apresentar a média das idades, a idade da pessoa mais nova e a idade da pessoa mais velha.
26. Crie um programa que peça o utilizador para acertar o número secreto gerado pelo computador. Sempre que o utilizador não acertar no número o programa deve informar o utilizador se o seu palpite é menor ou maior que o número gerado. Quando o utilizador acertar no número o programa deve apresentar o número de tentativas que levaram o utilizar acertar no número.
    1. numero\_secreto = random.randint(1, 100) # Gera um número aleatório entre 1 e 100
    2. devemos importar o random para ter acesso à função desejada
27. Escreva uma função que leia 12 números e que os guarde numa lista. Posteriormente apresente a soma dos números, o maior número e o menor número.
28. Elabora um programa que solicite ao utilizador o nome e a idade de N utilizadores. No fim deve apresentar toda a informação de forma organizada e indicar qual foi o utilizador mais velho inserido.
29. A Biblioteca do CINEL precisa da sua ajuda para organizar os Livros existentes na mesma. Nesse sentido, é necessário criar um programa que permita guardar o nome, o autor e o código ISBN de cada Livro. A aplicação uma lista e permitir realizar as seguintes opções:
    1. Inserir um Livro
    2. Consultar Livro, dado o seu ISBN
    3. Consultar Livros, dado o seu autor
    4. Listar todos os livros
    5. Corrigir os dados de um livro
    6. Apagar dados de um livro
    7. Fechar Aplicação
30. O Banco CINEL Exchange precisa da sua ajuda para a criação de uma aplicação para a gestão das despesas diárias de um cliente. Nesse sentido, é necessário criar um programa que permita guardar o nome e o saldo de cada Cliente. A aplicação em Python deve utilizar listas para a gestão da informação permitir realizar as seguintes opções:
    1. Inserir um Cliente
    2. Consultar Saldo de um Cliente
    3. Realizar um Levantamento - Cliente
    4. Listar todos os Clientes
    5. Realizar um Depósito - Cliente
    6. Fechar Aplicação