

1. Básico

Operações matemáticas

- **Descrição:** Crie um programa que receba dois números e pergunte ao usuário qual operação deseja realizar (soma, subtração, multiplicação ou divisão). Mostre o resultado.
- **Objetivo:** Trabalhar com `Scanner`, condicionais e operadores matemáticos.

Conversor de temperatura

- **Descrição:** Faça um programa que converta uma temperatura de Celsius para Fahrenheit e vice-versa.
- **Objetivo:** Trabalhar com lógica e fórmulas matemáticas.

Tabuada

- **Descrição:** Solicite um número ao usuário e exiba a tabuada de multiplicação desse número de 1 a 10.
- **Objetivo:** Praticar loops (`for` ou `while`).

2. Intermediário

Cálculo de média

- **Descrição:** Solicite ao usuário 5 notas, calcule a média e informe se o aluno foi aprovado (nota ≥ 7) ou reprovado.
- **Objetivo:** Trabalhar com arrays, loops e condições.

Número primo

- **Descrição:** Faça um programa que verifique se um número fornecido pelo usuário é primo.
- **Objetivo:** Praticar loops e lógica condicional.

Cadastro simples

- **Descrição:** Crie um sistema de cadastro que armazene nome, idade e e-mail de 5 pessoas. Mostre a lista ao final.
- **Objetivo:** Trabalhar com arrays ou listas (`ArrayList`).

3. Avançado

Banco digital

- **Descrição:** Simule um sistema de banco que permita:
 - Criar conta.
 - Consultar saldo.
 - Depositar e sacar dinheiro.
- **Objetivo:** Trabalhar com orientação a objetos (POO), classes e métodos.

Controle de estoque

- **Descrição:** Desenvolva um programa que gerencie produtos. O sistema deve permitir:
 - Adicionar produtos (nome, preço, quantidade).
 - Atualizar quantidade.
 - Mostrar produtos em estoque.
- **Objetivo:** Praticar POO e coleções (`Map` ou `List`).

Jogo da adivinhação

- **Descrição:** Gere um número aleatório entre 1 e 100 e peça para o usuário adivinhar. Informe se o número fornecido é maior ou menor até acertar.
- **Objetivo:** Praticar lógica, loops e a classe `Random`.

4. Projetos maiores

Sistema de biblioteca

- **Descrição:** Desenvolva um sistema de gerenciamento de biblioteca com funcionalidades para:
 - Cadastrar livros (título, autor, ano).
 - Buscar livros por título.
 - Realizar e devolver empréstimos.
- **Objetivo:** Praticar POO, coleções e lógica.

Jogo da velha

- **Descrição:** Implemente o jogo da velha para dois jogadores.
- **Objetivo:** Trabalhar com arrays bidimensionais e lógica.

API REST (Spring Boot)

- **Descrição:** Crie uma API para gerenciar um sistema de tarefas (TODO list) com endpoints para:
 - Listar tarefas.
 - Adicionar uma nova tarefa.
 - Atualizar o status (feita/não feita).
 - Excluir tarefa.
- **Objetivo:** Praticar desenvolvimento com Spring Boot, CRUD e conceitos de API REST.