

## **7ª. Lista de Exercícios – Dicionários**

**Disciplina: Programação de Computadores**

**Profª. Renata**

1. Faça um programa em Python para simular um tradutor de palavras Português/Inglês – Inglês/Português. Para isto crie um dicionário com duas palavras, uma para armazenar a palavra em português e a outra para o inglês. Faça um laço para armazenar N palavras, informando as duas, após dê a opção ao usuário escolher se ele quer entrar com uma palavra em inglês e saber a tradução ou vice versa. Faça uma busca da palavra informada e a mostre na outra língua. Permita quantas consultas o usuário desejar.
2. Faça um programa em Python que leia dados de N alunos (RA, nome, nota) armazenando-os em uma lista de dicionários. Após os cadastros, realize as seguintes operações, utilizando funções:
  - Calcule e exiba a média aritmética das notas
  - Exiba o nome e a nota de cada um dos alunos que ficou com nota igual ou acima dessa média
  - Exiba o nome do aluno com a maior nota.
3. Seja uma lista de games de uma locadora de games (código, título, situação). Faça um programa em Python que realize as seguintes operações, utilizando funções. Exiba um menu com as opções:
  - Entrar com os dados – para a situação atribua o valor inicial “D” (disponível).
  - Locação – solicitar o código do game e localizar o seu registro. Verificar se a situação é “D” (disponível) e alterar para “A” (alugado). Se o game não estiver disponível exibir uma mensagem. Exibir a mensagem de game não cadastro se não encontra-lo na lista.
  - Devolução – solicitar o código do game e localizar o seu registro. Verificar se a situação é “A” (alugado) e alterar para “D” (disponível). Se o game não estiver disponível exibir uma mensagem. Exibir a mensagem de game não cadastro se não encontra-lo na lista.
  - Listagem – Exibir uma listagem de todos os games com o código, título e a situação (se for D – escrever “disponível” e A “alugado”).