

Lista 2

Jogo: Adivinhe o Número

O computador escolhe um número aleatório entre 1 e 10. O usuário tenta adivinhar até acertar, recebendo dicas se o palpite é maior ou menor que o número.

Contador de Letras (sem usar `len()`)

Peça uma palavra ao usuário e conte quantas letras ela possui, sem utilizar a função `len()`.

Tabuada Personalizada

Solicite um número ao usuário e exiba a tabuada desse número de 1 a 10.

Contagem Regressiva

Peça um número ao usuário e realize uma contagem regressiva até zero, exibindo cada número.

Verificador de Palíndromo

Peça uma palavra ao usuário e informe se ela é um palíndromo (lê-se igual de trás para frente).