

Lista 6

Jogo: Pedra, Papel e Tesoura

Implemente o jogo "Pedra, Papel e Tesoura" onde o usuário joga contra o computador. Utilize o módulo [random](#) para gerar a escolha do computador.

Criptografar Palavra

Crie uma função que "criptografe" uma palavra substituindo vogais por números (ex: $a \rightarrow 1$, $e \rightarrow 2$, $i \rightarrow 3$, $o \rightarrow 4$, $u \rightarrow 5$).

Calcular Dias até um Evento

Escreva um programa que solicite uma data futura ao usuário e calcule quantos dias faltam até essa data, utilizando o módulo [datetime](#).

Gerador de Números Aleatório

Crie uma função que gere uma lista com 10 números aleatórios entre 1 e 100, utilizando o módulo [random](#).

Calculadora Científica Simples

Implemente uma calculadora que ofereça funções como seno, cosseno, tangente e logaritmo, utilizando o módulo [math](#).