

## Regras Gerais

Cada exercício deve estar em um pacote separado.

Crie um arquivo main.py com um menu de seleção para escolher qual exercício será executado.

Todos os exercícios devem usar um módulo de estilização separado para aplicar cores,

fontes ou tamanhos aos widgets.

### Exercício 1

Crie uma janela com dois frames: Um frame para informações pessoais: campos Nome e Idade

Um frame com um botão Exibir, que ao ser clicado, mostra os dados em um Label abaixo.

### Exercício 2

Crie um formulário de login usando Frame, com os campos Usuário e Senha e um botão Entrar. Ao clicar em Entrar, mostre uma mensagem de sucesso se a senha for 1234 ou de erro, se for diferente.

### Exercício 3

Crie uma interface com um Label que diz Clique no botão para mudar a mensagem.

Ao clicar no botão, mude o texto do Label para Texto atualizado com sucesso!

### Exercício 4

Crie uma janela com um campo Text (múltiplas linhas), um botão Mostrar, e um Label. Quando clicar no botão, o texto digitado deve ser exibido no Label.

### **Exercício 5**

Crie uma janela com um Text configurado como somente leitura, exibindo um aviso ou instrução. Use `.config(state='disabled')` para bloquear edição.

### **Exercício 6**

Crie um controle deslizante (Scale horizontal) de 0 a 100 para controlar o volume.

Mostre o valor atual ao clicar em um botão Confirmar.

### **Exercício 7**

Monte um Scale vertical de 0 a 100 para controlar o brilho da tela. Exiba o valor selecionado no Label ao clicar em um botão.

### **Exercício 8**

Crie um Frame com três botões de escolha de fonte: Arial, Courier, Times.

Ao clicar em um botão, atualize um Label com texto fixo para usar essa fonte.

### **Exercício 9**

Crie um formulário dentro de um Frame com:

Campo Nome (Entry)

Campo Mensagem (Text)

Controle de Nota (Scale 0–10)

Botão Enviar, que exibe tudo em um Label abaixo do Frame