

**7.1 – Locação de automóveis:** Escreva um programa que pergunte ao usuário qual tipo de carro ele gostaria de alugar. Mostre uma mensagem sobre esse carro, por exemplo, "Deixe-me ver se consigo um Subaru para você."

**7.2 – Lugares em um restaurante:** Escreva um programa que pergunte ao usuário quantas pessoas estão em seu grupo para jantar. Se a resposta for maior que oito, exiba uma mensagem dizendo que eles deverão esperar uma mesa. Caso contrário, informe que sua mesa está pronta.

**7.3 – Múltiplos de dez:** Peça um número ao usuário e, em seguida, informe se o número é múltiplo de dez ou não.

**7.4 – Ingredientes para uma pizza:** Escreva um laço que peça ao usuário para fornecer uma série de ingredientes para uma pizza até que o valor **'quit'** seja fornecido. À medida que cada ingrediente é especificado, apresente uma mensagem informando que você acrescentará esse ingrediente à pizza.

**7.5 – Ingressos para o cinema:** Um cinema cobra preços diferentes para os ingressos de acordo com a idade de uma pessoa. Se uma pessoa tiver menos de 3 anos de idade, o ingresso será gratuito; se tiver entre 3 e 12 anos, o ingresso custará 10 dólares; se tiver mais de 12 anos, o ingresso custará 15 dólares. Escreva um laço em que você pergunte a idade aos usuários e, então, informe-lhes o preço do ingresso do cinema.

**7.6 – Três saídas:** Escreva versões diferentes do Exercício 7.4 ou do Exercício 7.5 que faça o seguinte, pelo menos uma vez:

- use um teste condicional na instrução **while** para encerrar o laço;
- use uma variável **active** para controlar o tempo que o laço executará;
- use uma instrução **break** para sair do laço quando o usuário fornecer o valor **'quit'**.

**7.7 – Infinito:** Escreva um laço que nunca termine e execute-o. (Para encerrar o laço, pressione CTRL-C ou feche a janela que está exibindo a saída.)

**7.8 – Lanchonete:** Crie uma lista chamada **sandwich\_orders** e a preencha com os nomes de vários sanduíches. Em seguida, crie uma lista vazia chamada **finished\_sandwiches**. Percorra a lista de pedidos de sanduíches com um laço e mostre uma mensagem para cada pedido, por exemplo, **Preparei seu sanduíche de atum**. À medida que cada sanduíche for preparado, transfira-o para a lista de sanduíches prontos. Depois que todos os sanduíches estiverem prontos, mostre uma mensagem que liste cada sanduíche preparado.

**7.9 – Sem pastrami:** Usando a lista **sandwich\_orders** do Exercício 7.8, garanta que o sanduíche de '**pastrami**' apareça na lista pelo menos três vezes. Acrescente um código próximo ao início de seu programa para exibir uma mensagem informando que a lanchonete está sem pastrami e, então, use um laço **while** para remover todas as ocorrências de '**pastrami**' e **sandwich\_orders**. Garanta que nenhum sanduíche de pastrami acabe em **finished\_sandwiches**.

**7.10 – Férias dos sonhos:** Escreva um programa que faça uma enquete sobre as férias dos sonhos dos usuários. Escreva um prompt semelhante a este: *Se pudesse visitar um lugar do mundo, para onde você iria?* Inclua um bloco de código que apresente os resultados da enquete.