**Desafio: hora do prática**

Os desafios **não obrigatórios** a seguir objetivam a prática dos conceitos trabalhados nesta aula. Os desafios 1 e 2 estão diretamente relacionados ao projeto Alugames e os demais foram pensados para reforçar o conteúdo de Lógica.

Vamos praticar?

1. No projeto **Alugames**, implemente uma confirmação de devolução.
2. No projeto **Alugames**, crie uma função para imprimir no console a informação sobre quantos jogos foram alugados.
3. Crie um programa que verifica se uma palavra ou frase é um palíndromo.
4. Crie um programa com uma função que receba três números como argumentos e os retorne em ordem crescente. Exiba os números ordenados.