1. IDE Online

<https://www.online-python.com/>

1. Ferramenta de animação de como funciona um array

<https://visualgo.net/en/array/>

1. Ferramenta de demonstração de como funciona um determinado código

<https://pythontutor.com/python-compiler.html#mode=edit>

1. Material para consultar algum determinado tema

<https://www.w3schools.com/python/default.asp>

1. Bibliotecas para auxiliar no aprendizado
2. Pip - O pip é o **gerenciador de pacotes** padrão do Python. Ele é usado para instalar e gerenciar bibliotecas e dependências externas (ou pacotes) que você usa em seus projetos Python.

Comando para instalação do pacote: pip install <nome\_pacote>

1. NumPy - Ele fornece suporte para arrays multidimensionais e funções matemáticas de alto desempenho

Documentação do **NumPy**: <https://numpy.org/>

1. Turtle - Biblioteca gráfica para ensino de programação, usada para desenhar na tela. **Usos**: Criar formas, figuras e designs gráficos simples.

**Como ajuda**: Perfeita para iniciantes, ensina conceitos como **laços**, **condições** e **funções** de forma divertida e interativa.

Documentação do **Turtle**: <https://docs.python.org/3/library/turtle.html>

1. PyGame - Biblioteca para criação de jogos 2D.

**Usos**: Criar jogos simples, animar objetos, controlar personagens.

**Como ajuda**: Excelente para aprender **estruturas de controle**, **funções**, **objetos** e como lidar com entradas de usuário.

Documentação do **PyGame**: <https://www.pygame.org/news>