

Trabalho - 2º Bimestre

- **Disciplina:** Algoritmo e Lógica de Programação II
 - **Professora:** Jaqueline Brigladori Pugliesi
 - Todos os programas devem ser feitos em Python e testados (corretos e eficientes). Não utilizar funções prontas do Python, somente as básicas vistas em aula.
 - O trabalho deve ser entregue no AVA.
-
1. Faça um programa que use a função `valorPagamento` para determinar o valor a ser pago por uma prestação de uma conta. O programa deverá solicitar ao usuário o valor da prestação e o número de dias em atraso e passar estes valores para a função `valorPagamento`, que calculará o valor a ser pago e devolverá este valor ao programa que a chamou. O programa deverá então exibir o valor a ser pago na tela. Após a execução o programa deverá voltar a pedir outro valor de prestação e assim continuar até que seja informado um valor igual a zero para a prestação. Neste momento o programa deverá ser encerrado, exibindo o relatório do dia, que conterá a quantidade e o valor total de prestações pagas no dia. O cálculo do valor a ser pago é feito da seguinte forma: para pagamentos sem atraso, cobrar o valor da prestação, e quando houver atraso, cobrar 3% de multa, mais 0,1% de juros por dia de atraso.
 2. A MODA de um vetor de números é o número no vetor que é repetido com maior frequência. Se mais de um número for repetido com frequência máxima igual, não existirá uma moda. Escreva uma função que aceite um vetor de números e retorne a moda ou uma indicação de que a moda não existe.
 3. Fazer um programa que desenvolva um jogo para adivinhar uma palavra oculta. Será um jogo semelhante ao da forca, mas com algumas diferenças. Neste jogo, o jogador tenta adivinhar uma palavra oculta, mediante uma quantidade de tentativas limitada. Para isso, o programa escolhe, aleatoriamente, uma palavra de uma lista de palavras contidas em um arquivo e o jogador deve adivinhar a palavra. Essa lista deve conter, no mínimo, 10 palavras. A quantidade de tentativas também deve ser aleatória, em um intervalo de 6 a 11. Quando o jogador adivinha alguma letra, as letras correspondentes na palavra são reveladas. Além disso, deve ser informado também a quantidade de tentativas que ainda resta quando a letra for incorreta, mensagem caso já tenha tentado a letra, e outras situações para tornar o jogo mais interessante. O jogo finaliza quando o jogador adivinhar a palavra ou acabar as suas tentativas.