**1. [Sistema da Cantina Escolar – Cadastro de Lanches]**

**Contexto:** A cantina da escola quer organizar os lanches disponíveis no dia. Eles precisam de uma base de dados simples com nome do lanche e seu preço.

**Desafio:**  
Crie uma classe LancheDAO com métodos para:

* Criar a tabela lanches
* Inserir ao menos 3 lanches
* Listar todos os lanches disponíveis na cantina

**2. [Estação Gamer – Atualizando o Preço do PC]**

**Contexto:** Um aluno está montando uma loja fictícia de informática para atender gamers. Ele cadastrou seus produtos, mas percebeu que o preço da placa de vídeo estava errado.

**Desafio:**  
Implemente um método atualizar\_preco() dentro da classe ProdutoDAO que:

* Atualize o preço de um produto específico (informado pelo nome)
* Após a atualização, exiba a lista atualizada dos produtos

**3. [Controle de Visitantes – Removendo os que já saíram]**

**Contexto:** A escola está testando um sistema de controle de entrada e saída de visitantes. Cada visitante é registrado com nome e o motivo da visita. Quando ele vai embora, o cadastro precisa ser removido.

**Desafio:**  
Crie uma classe VisitanteDAO com:

* Criação da tabela visitantes
* Inserção de visitantes
* Método remover\_visitante(nome) que deleta um visitante pelo nome
* Listagem dos visitantes ainda presentes

**4. [Clube de Leitura – Buscar Livro pelo Título]**

**Contexto:** O Clube de Leitura do SENAC tem uma base com livros e autores. Os alunos querem poder buscar um livro específico pelo nome e ver o autor correspondente.

**Desafio:**  
Crie uma classe LivroDAO com:

* Criação da tabela livros (campos: id, titulo, autor)
* Inserção de livros via input
* Método buscar\_por\_titulo(titulo) para buscar e exibir um livro específico

**5. [Loja de Camisetas – Atualizando o Estoque]**

**Contexto:** A loja fictícia "CodeWear" quer manter o controle de estoque das camisetas. Quando uma camiseta é vendida, a quantidade disponível deve ser atualizada no banco.

**Desafio:**  
Monte a tabela camisetas com:

* nome do modelo
* cor
* quantidade

Depois, implemente:

* Inserção de pelo menos 2 camisetas
* Método atualizar\_quantidade(modelo, nova\_qtd)
* Método de listagem geral

**6. [Ranking de Alunos no Campeonato de Xadrez]**

**Contexto:** Após um campeonato de xadrez interno, os alunos querem registrar os nomes e pontuações no banco de dados.

**Desafio:**  
Crie a tabela ranking com nome e pontuação.  
Implemente:

* Inserção dos alunos
* Método buscar\_por\_pontuacao(min\_pontuacao) para listar todos os alunos com pontuação igual ou superior ao valor informado.