

■ ATIVIDADES – CONDICIONAIS COM TKINTER

Atividade 1 – Controle de acesso por idade

Situação: Uma empresa precisa de um programa para verificar se a pessoa tem idade suficiente para entrar em um evento que exige ser maior de idade.

Tarefa do aluno:

- Crie um programa em Python com Tkinter que tenha uma janela com um campo para o usuário digitar sua idade.
- Ao clicar em um botão, verifique:
 - Se a idade for menor que 18 anos, exiba: 'Você é menor de idade.'
 - Se for 18 ou mais, exiba: 'Você é maior de idade.'

Dica: use `messagebox.showinfo()` para exibir o resultado.

Atividade 2 – Resultado escolar

Situação: Uma escola quer automatizar o sistema de boletins. O programa deve dizer ao aluno se ele está aprovado, em recuperação ou reprovado, com base na nota final.

Tarefa do aluno:

- Crie um programa com Tkinter que peça a nota final do aluno (0 a 10).
- Ao clicar no botão:
 - Se a nota for maior ou igual a 7, mostre 'Aprovado'.
 - Se for entre 5 e 6,9, mostre 'Recuperação'.
 - Se for menor que 5, mostre 'Reprovado'.

Atividade 3 – Identificador de números

Situação: Um professor de matemática quer um programa que diga se um número é positivo, negativo ou igual a zero.

Tarefa do aluno:

- Crie um programa em Tkinter que permita ao usuário digitar um número.
- Ao clicar no botão:
 - Se o número for maior que zero, mostre 'Número positivo'.
 - Se for menor que zero, mostre 'Número negativo'.
 - Se for zero, mostre 'Número igual a zero'.

Atividade 4 – Sistema de senha

Situação: Um sistema de segurança precisa verificar se a senha digitada pelo usuário está correta. A senha correta é '1234'.

Tarefa do aluno:

- Crie um programa com Tkinter que tenha um campo para o usuário digitar a senha.
- Ao clicar no botão:
 - Se a senha for '1234', mostre 'Acesso permitido'.
 - Caso contrário, mostre 'Acesso negado'.

Dica: use Entry com show='*' para esconder a senha.

Atividade 5 – Cardápio interativo

Situação: Um restaurante quer um sistema simples para mostrar os preços dos produtos do cardápio. O cliente escolhe digitando um número.

Cardápio:

1■ ■ Pizza – R\$ 30,00

2■ ■ Hambúrguer – R\$ 20,00

3■ ■ Refrigerante – R\$ 5,00

Tarefa do aluno:

- Crie um programa com Tkinter que mostre o cardápio e permita o cliente digitar uma opção (1, 2 ou 3).
- Ao clicar no botão:
 - Se o cliente digitar 1, mostre 'Pizza – R\$ 30,00'.
 - Se digitar 2, mostre 'Hambúrguer – R\$ 20,00'.
 - Se digitar 3, mostre 'Refrigerante – R\$ 5,00'.
 - Se digitar qualquer outra coisa, mostre 'Opção inválida'.