

Lista de Exercícios - 1

Observações

- As partes em **negrito** são pontos importantes para chamar a atenção de vocês.
- O que estiver **marcado de cinza** é a lógica do programa.
- O exercício **opcional** serve como um estímulo para o cérebro começar a pensar em lógicas detalhadas.

Exercícios

1. Faça um programa que peça o usuário a **data de nascimento** dele, e que retorne no final o seu **signo**.
2. Em um **estoque** de uma loja de roupa, possui os seguintes itens: **Camisa Feminina, Calça Feminina, Tênis Infantil, Moletom**.
Faça um programa que verifique se um determinado **produto** existe no **estoque**.
3. Foi realizado uma pesquisa de **idades** em uma turma da faculdade, e todas elas foram armazenadas em uma **lista**.
Sendo ela: **18, 18, 19, 18, 19, 19, 20, 20, 20, 21, 25, 27, 22**.
Faça um programa que retorne a **Média das idades**.

(Opcional)

4. Faça um jogo de **Pedra-Papel-Tesoura** que o usuário jogará contra o computador.