

1. **Contagem de Palavras:**
 - Crie um programa que leia um texto e conte quantas vezes cada palavra aparece. Armazene as palavras e suas contagens em um dicionário.
2. **Média de Notas:**
 - Crie um dicionário com nomes de alunos e suas notas. Calcule a média das notas e exiba o resultado.
3. **Agenda Telefônica:**
 - Crie um programa que permita adicionar, buscar e remover contatos de uma agenda telefônica usando um dicionário.
4. **Tradutor Simples:**
 - Crie um dicionário com algumas palavras em inglês e suas traduções em português. Peça ao usuário para digitar uma palavra em inglês e exiba a tradução correspondente.
5. **Controle de Estoque:**
 - Crie um dicionário para controlar o estoque de produtos em uma loja. Permita adicionar, remover e atualizar a quantidade de cada produto.
6. **Jogo de Palavras:**
 - Crie um jogo onde o usuário digita uma palavra e o programa verifica se ela está no dicionário. Se estiver, exiba seu significado.
7. **Dicionário de Sinônimos:**
 - Crie um dicionário com algumas palavras e seus sinônimos. Peça ao usuário para digitar uma palavra e exiba seus sinônimos.
8. **Contagem de Letras:**
 - Leia um texto e conte quantas vezes cada letra aparece. Armazene as letras e suas contagens em um dicionário.
9. **Dicionário de Cores:**
 - Crie um dicionário com nomes de cores e seus códigos hexadecimais. Peça ao usuário para digitar o nome de uma cor e exiba seu código.
10. **Jogo de Adivinhação:**
 - Crie um dicionário com palavras e suas definições. O programa deve escolher uma palavra aleatória e pedir ao usuário para adivinhar seu significado.
11. **Contagem de Vogais:**
 - Leia um texto e conte quantas vezes cada vogal (a, e, i, o, u) aparece. Armazene as vogais e suas contagens em um dicionário.
12. **Dicionário de Produtos:**
 - Crie um programa que simule um carrinho de compras. O usuário pode adicionar produtos (com nome e preço) ao carrinho e, no final, exiba o total da compra.
13. **Dicionário de Cidades:**
 - Crie um dicionário com nomes de cidades e suas populações. Peça ao usuário para digitar o nome de uma cidade e exiba sua população.
14. **Contagem de Caracteres:**
 - Leia um texto e conte quantas vezes cada caractere (letras, números, símbolos) aparece. Armazene os caracteres e suas contagens em um dicionário.
15. **Dicionário de Notas:**
 - Crie um dicionário com nomes de disciplinas e suas notas. Exiba a disciplina com a maior nota.
16. **Jogo de Forca:**

- Crie um jogo de força onde o programa escolhe uma palavra aleatória e o usuário tenta adivinhar as letras. Use um dicionário para armazenar as palavras.

17. Dicionário de Filmes:

- Crie um dicionário com títulos de filmes e seus anos de lançamento. Peça ao usuário para digitar um título e exiba o ano de lançamento.

18. Contagem de Números Pares e Ímpares:

- Leia uma lista de números e conte quantos são pares e quantos são ímpares. Armazene os resultados em um dicionário.

19. Dicionário de Temperaturas:

- Crie um dicionário com nomes de cidades e suas temperaturas máximas. Exiba a cidade com a temperatura mais alta.

20. Jogo de Cartas:

- Crie um jogo de cartas onde o usuário pode comprar, vender e trocar cartas. Use um dicionário para representar as cartas.

21. Dicionário de Números Romanos:

- Crie um dicionário que relacione números inteiros com suas representações em algarismos romanos (por exemplo, 1 → 'I', 5 → 'V', etc.). Peça ao usuário para digitar um número e exiba sua representação romana.

22. Contagem de Letras em Palavras:

- Leia uma lista de palavras e conte quantas vezes cada letra aparece. Armazene as letras e suas contagens em um dicionário.

23. Dicionário de CEPs:

- Crie um dicionário com nomes de cidades e seus CEPs. Peça ao usuário para digitar o nome de uma cidade e exiba seu CEP.

24. Jogo de Adivinhação (Versão 2):

- Crie um jogo onde o programa escolhe uma palavra aleatória e o usuário tenta adivinhar as letras. Use um dicionário para armazenar as palavras e suas dicas.

25. Dicionário de Moedas:

- Crie um dicionário com nomes de moedas e suas cotações em relação ao dólar. Peça ao usuário para digitar o nome de uma moeda e exiba sua cotação.

26. Contagem de Consoantes:

- Leia um texto e conte quantas vezes cada consoante (letras que não são vogais) aparece. Armazene as consoantes e suas contagens em um dicionário.

27. Dicionário de Livros:

- Crie um dicionário com títulos de livros e seus autores. Peça ao usuário para digitar um título e exiba o autor correspondente.

28. Dicionário de Produtos (Versão 2):

- Crie um programa que simule um carrinho de compras com produtos e seus preços. O usuário pode adicionar produtos ao carrinho e, no final, exiba o total da compra.

29. Jogo de Palavras Cruzadas:

- Crie um jogo de palavras cruzadas onde o usuário deve preencher as palavras em um tabuleiro. Use um dicionário para armazenar as dicas e as palavras.

30. Dicionário de Países e Capitais:

- Crie um dicionário com nomes de países e suas capitais. Peça ao usuário para digitar o nome de um país e exiba sua capital.