1- O usuário deverá escolher uma opção de acordo com o último número da placa do carro e mostre uma mensagem dizendo em que dia da semana não poderá circular.

1- 2 “Não Circular 2ª Feira”

3 - 4 “Não Circular 3ª Feira”

5 - 6 “Não Circular 4ª Feira”

7- 8 “Não Circular 5ª Feira”

9 - 0 “Não Circular 6ª Feira”

2- Menu com opções de um cardápio de restaurante para uma pessoa (Coloque no mínimo 5 opções. Ex: Bife acebolado R$15,00; Lasanha R$25,00). A pessoa vai escolher o prato desejado e após escolher o prato, o algoritmo deverá fazer a seguinte pergunta ao usuário, “Aceita pagar a gorjeta do garçom 10% sobre o valor do prato”. Se o usuário aceitar, mostrar o valor final (valor do prato + 10%), caso contrário, mostrar o valor final (somente o valor do prato).

3 - O programa de fidelidade de uma determinada livraria premia seus clientes de acordo com o número de livros comprados a cada semestre. Os pontos são atribuídos da seguinte forma:

•Se um cliente comprar 0 livros, ele ganhará 0 pontos.

•Se um cliente comprar 1 livro, ele ganhará 5 pontos.

•Se um cliente comprar 2 livros, ele ganhará 15 pontos.

•Se um cliente comprar 3 livros, ele ganhará 30 pontos.

•Se um cliente comprar 4 ou mais livros, ele ganhará 60 pontos.

Lista de brindes:

De 20 a 30 pontos o cliente poderá escolher entre: Uma Ecoa OU Caneta personalizada. De 35-60 pontos o cliente poderá escolher entre: Um livro (com valor máximo de R$30,00) OU Luminária de cabeceira. Acima de 65 o cliente poderá escolher entre: 2 livros (com valor máximo de R$100,00) OU uma bateria portátil.

Obs: Os pontos são acumulativos, e contados a cada compra realizada pelo cliente. Ex: Se o cliente na semana 1 comprar 2 livros de uma única vez ele receberá 15 pontos, se na semana 2 ele comprar 1 único livro receberá 5 pontos totalizando 20 pontos em duas semanas. Crie um programa que leia o número de livros comprado por um usuário e exiba o número de pontos correspondentes e qual brinde ele poderá escolher.

4 - Desenvolva um sistema simulando um banco 24 horas em Python, utilizando Programação Orientada a Objetos (POO). O sistema deve permitir a criação e manipulação de contas bancárias, saques e depósitos em caixas eletrônicos. Além disso, cada conta bancária terá um limite diário de saque.

5 - Desenvolva um sistema simulando um caixa de supermercado em Python, utilizando Programação Orientada a Objetos (POO). O sistema deve permitir a realização de compras, cálculo de total e troco.