

Exercícios

1. Escreva um programa que exiba a tabuada do número digitado pelo usuário.

Exemplo:

valor digitado: 5

5 x 0 = 0

5 x 1 = 5

5 x 2 = 10

...

5 x 10 = 50

2. Escreva um programa que exiba a sequência de números de 1 à N onde N é informado pelo usuário.

Exemplo:

Informe o limite: 9

1 2 3 4 ... 9

3. Escreva um jogo onde o jogador deve adivinhar um número secreto gerado aleatoriamente.

Na primeira versão do jogo, o jogador tem apenas uma chance e o intervalo do número é entre 1 e 10.

Na segunda versão, permita que o jogador faça várias tentativas, e ao final informe quantas tentativas foram feitas para que ele acertasse o número.

Dica: Utilize a classe Random para gerar os números aleatórios.

`random.randint(1, 10)`