1. Crie um programa que ao digitar **olá** o sistema complete a palavra digitando **mundo**:
2. Crie um programa que ao pressionar a tecla **CTRL**, o sistema desenhe com o mouse a primeira letra do seu nome (obs: utilize o paint para ilustrar o funcionamento)
3. Crie uma lista com nome, nota do primeiro bimestre e nota do segundo bimestre dentro de um arquivo txt com pelo menos 10 alunos:

Ex:

João,7.5,10

Maria,8,9

.

.

.

Agora crie um programa para abrir este arquivo txt, adicionar o campo **média** e salvar em um arquivo **CSV**.

1. Crie um programa para uma lista de compras com possibilidade de **adicionar**, **remover**, **listar** e **gravar** os itens. Ao gravar o sistema irá guardar o arquivo em um **csv**. Cada item deverá ter os parâmetros: **item** e **quantidade**. Ao executar o programa novamente, ele deverá buscar os itens da lista gravados anteriormente.
2. Crie uma macro de **controle de teclado** e ative-a com o botão do meio do mouse.
3. Crie um gravador de macro de mouse ao clicar a tecla **CTRL**. Ao clicar a tecla novamente a macro é salva em um arquivo.
4. Crie um leitor para a macro do exercício 6, que irá executar a macro ao clicar a tecla **CTRL**