

1. Você encontrou um cofre que só abre com a senha "1234". Faça um programa que peça a senha até que o usuário acerte. Use do while para garantir que ele tente pelo menos uma vez.
2. Um pirata escondeu um tesouro em uma ilha com coordenadas entre 1 e 100. O jogador tenta adivinhar o número certo. Dê dicas: "Mais alto" ou "Mais baixo". O jogo só termina quando ele encontrar o número correto. Use do while.
3. Em uma caverna, um aventureiro coleta cristais mágicos de energia positiva. Cada cristal tem um valor numérico. A soma só continua enquanto os cristais forem positivos. Quando encontrar um cristal negativo, ele para de somar. Use while e mostre a soma de todos os cristais ao final do programa.
4. Um cofre pirata só se abre quando a soma de moedas depositadas atinge 100. O usuário digita valores das moedas uma por vez. O programa soma até atingir ou ultrapassar 100. Use while.
5. Dois robôs estão em uma corrida e se movem de 1 em 1 metro. Simule a corrida contando os metros percorridos até um deles atingir 100. O programa mostra a distância a cada passo. Use while.

Exemplo:

1 metro percorrido

2 metros percorridos

3 metros percorridos

4 metros percorridos

...

100 metros percorridos

6. Você encontrou outro cofre, mas a senha deste é "4321". A grande diferença é que neste só é possível tentar a senha apenas 3 vezes. Faça um programa que peça a senha, mas depois de três tentativas erradas diga "Limite de tentativas atingido". Caso acerte a senha diga "Cofre aberto".