

Nona Lista de Exercícios - Computational Thinking

Esta lista destina a criação de um projeto especial envolvendo listas e tuplas. Algumas funções dos exercícios propostos serão usadas para criação de um jogo de dominó e de baralho entre duas "pessoas" (ser humano e o computador).

1. Crie uma função em Python que retorna uma lista com 28 números inteiros, por exemplo, de 1 a 28.
2. Faça uma função em Python que recebe uma lista e mistura o conteúdo dela, ou seja, troca os elementos de posição de forma aleatória.
3. Desenvolva uma função em Python que permite o usuário escolher, dentre vários elementos, qual ele gostaria de descartar (como se fosse um descarte de baralho), ou seja, além de retornar o valor, sua função deverá eliminar aquele elemento. Os elementos estão armazenados em uma lista e serão passados como parâmetros para sua função.
4. Considere duas cartas de Baralho X e Y de um jogo de Truco. Escreva a seguinte função abaixo:

```
1 def compara(x, y):
```

Sua função deverá retornar -1 se $x > y$, 0 se $x = y$ ou 1 se $x < y$. Lembrando que você deve seguir a comparação de cartas de um jogo de Truco sem considerar as "manilhas".

Boa sorte!