

## **6ª. Lista de Exercícios – Dicionários**

**Disciplina: Linguagem de Programação**

**Profª. Renata**

1. Faça um programa em Python para simular um tradutor de palavras Português/Inglês – Inglês/Português. Para isto crie um dicionário com duas palavras, uma para armazenar a palavra em português e a outra para o inglês. Faça um laço para armazenar N palavras, informando as duas, após dê a opção ao usuário escolher se ele quer entrar com uma palavra em inglês e saber a tradução ou vice versa. Faça uma busca da palavra informada e a mostre na outra língua. Permita quantas consultas o usuário desejar.
2. Faça um programa em Python que leia dados de N alunos (RA, nome, nota) armazenando-os em um dicionário de lista, onde o RA é a key e o nome e a nota pertencem a lista que será o value. Após os cadastros, realize as seguintes operações, utilizando funções:
  - Calcule e exiba a média aritmética das notas
  - Exiba o nome e a nota de cada um dos alunos que ficou com nota igual ou acima dessa média
  - Exiba o nome do aluno com a maior nota.
3. Seja uma lista de dicionário de games de uma locadora de games (código, título e situação). Faça um programa em Python que realize as seguintes operações, utilizando funções. Exiba um menu com as opções:
  - Entrar com os dados – para a situação atribua o valor inicial “D” (disponível).
  - Locação – solicitar o código do game e localizar o seu registro. Verificar se a situação é “D” (disponível) e alterar para “A” (alugado). Se o game não estiver disponível exibir uma mensagem. Exibir a mensagem de game não cadastrado se não o encontrar no dicionário.
  - Devolução – solicitar o código do game e localizar o seu registro. Verificar se a situação é “A” (alugado) e alterar para “D” (disponível). Se o game não estiver disponível exibir uma mensagem. Exibir a mensagem de game não cadastrado se não o encontrar na lista.
  - Listagem – Exibir uma listagem de todos os games com o código, título e a situação (se for D – escrever “disponível” e A “alugado”).