

Lista de Exercícios com Estruturas de Repetição

1. **Números de 1 a 10:** Crie um programa que imprima os números de 1 a 10 usando um loop `for`.
2. **Números até um Valor:** Solicite ao usuário um número e imprima todos os números de 1 até o número inserido usando um loop `for`.
3. **Soma dos Números Pares:** Calcule a soma dos números pares de 1 a 100 usando um loop `for`.
4. **Adivinhação de Número:** Peça ao usuário para adivinhar um número (por exemplo, 42) e continue pedindo até que o usuário acerte o número. Use um loop `while`.
5. **Média de Números:** Calcule a média de 10 números fornecidos pelo usuário usando um loop `for`.
6. **Tabela de Multiplicação:** Exiba a tabela de multiplicação de um número fornecido pelo usuário usando um loop `for`.
7. **Maior Número:** Encontre o maior número em uma lista de números fornecidos pelo usuário usando um loop `for`.
8. **Soma dos Dígitos:** Calcule a soma dos dígitos de um número inteiro fornecido pelo usuário usando um loop `for`.
9. **Leitura até Número Negativo:** Leia números do usuário até que um número negativo seja inserido. Use um loop `while`.
10. **Leitura até Número Igual:** Leia números do usuário até que um número igual ao anterior seja inserido. Use um loop `while`.
11. **Número Primo:** Leia um número inteiro e verifique se ele é primo usando um loop `while`.
12. **Número Palíndromo:** Leia um número inteiro e verifique se ele é um palíndromo (lê o mesmo de trás para frente) usando um loop `while`.
13. **Número Positivo, Negativo ou Zero:** Leia um número inteiro e determine se ele é positivo, negativo ou zero, usando um loop `while`.
14. **Jogo de Adivinhação:** Simule um jogo de adivinhação. O programa deve gerar um número aleatório e pedir ao usuário para adivinhar o número. O usuário deve continuar adivinhando até acertar. Use um loop `while`.
15. **Senha de 4 Dígitos:** Solicite ao usuário uma senha de 4 dígitos. O programa deve continuar pedindo a senha até que a senha correta (1234) seja inserida. Quando a senha correta é inserida, o programa exibe "ACESSO PERMITIDO!" e sai do loop. Se a senha estiver incorreta, o programa exibe "ACESSO NEGADO" e continua pedindo a senha. Use um loop `while`.