**MARATONA DE PROGRAMAÇÃO 2016.2**

1. Implemente o jogo da velha. Garanta que o usuário digita apenas os caracteres ‘X’ e ‘O’. Imprima na tela se houve ganhador ou não ao final do jogo. okay
2. Você é professor e está responsável por 1 disciplina com 20 alunos. Cada aluno possui uma nota e você deve imprimir:
   1. A média da turma okay
   2. A maior e a menor nota da turma okay
3. Dado um conjunto de números aleatórios, crie um programa que imprime seus valores em ordem crescente. ???????
4. Dado um tabuleiro de jogo de Damas com pedras pretas e brancas distribuídas. Informe o jogador que está vencendo com base no número de pedras presentes no jogo.
5. A sequência de Fibonacci é representada da seguinte forma: 1 1 2 3 5 8 13 21..., onde o valor de um determinado número é resultado da soma dos dois anteriores. Crie um programa que recebe um número *‘n’* cujo valor seja maior que zero. Com isto, imprima o *n*-ésimo valor da sequência. okay

**Exemplo:** para *n = 4*, deve-se imprimir o número 3, pois este é o quarto número da sequência