

ATIVIDADE TKINTER (50pts)

1. Interface de Entrada de Texto (10pts)

- **Descrição:** Crie uma janela que permita ao usuário digitar texto em um campo e, ao pressionar um botão, o texto será exibido em um rótulo abaixo.
- **Componentes:** Um **Entry** para a entrada de texto, um **Button** para enviar o texto, e um **Label** para mostrar o texto digitado.

2. Contador de Cliques (10pts)

- **Descrição:** Desenvolva um simples contador de cliques que incrementa um valor a cada vez que um botão é pressionado, e que tenha um botão para zerar a contagem.
- **Componentes:** Dois **Button** para clicar e um **Label** para mostrar o número de cliques.

3. Verificador de Par ou Ímpar (10pts)

- **Descrição:** Desenvolva um programa que verifica se um número inserido pelo usuário é par ou ímpar.
- **Componentes:** Um **Entry** para a entrada do número, um **Button** para verificar, e um **Label** que exibe "Par" ou "Ímpar" com base na entrada.
- **Dica:** Aceite apenas números inteiros.

4. Calculadora de Idade (10pts)

- **Descrição:** Crie uma interface simples onde o usuário pode digitar sua data de nascimento (*formato dd/mm/aaaa*), e ao pressionar um botão, a idade atual será calculada e exibida.
- **Componentes:** Um **Entry** para o ano de nascimento, um **Button** para calcular e um **Label** para mostrar a idade.
- **Dica:** Use o módulo *datetime* para obter o ano atual e subtrair o ano de nascimento.

5. Resultado de uma Partida (10pts)

- **Descrição:** Crie uma interface simples onde o usuário pode digitar a quantidade de gols de dois times, e ao pressionar um botão, aparecerá o nome do vencedor (ou "empate").
- **Componentes:** Duas **Entry** para o número de gols, um **Button** para calcular, Dois **Label** para o nome dos times e, um **Label** para mostrar o resultado da partida.
- **Dica:** O número de gols não pode ser negativo.

Orientações Gerais:

- Trate **TODOS** os possíveis erros que possam ocorrer;
- Interfaces à critério do(a) aluno(a);
- Códigos muito parecidos serão considerados "COLA" e terão a sua pontuação zerada.