**Atividade 6**:  
Desenvolva um programa que leia uma série de notas de alunos. O programa deve calcular a média das notas inseridas. A entrada das notas deve continuar até que o usuário digite um valor negativo, momento em que o programa encerra e exibe a média final.

**Atividade 7**:  
Crie um algoritmo que simule um caixa eletrônico. O programa deve pedir ao usuário o valor a ser sacado (apenas múltiplos de 10) e calcular o número de notas de R$50, R$20, R$10 e R$1 necessárias. O processo deve continuar até que o usuário digite um valor inválido ou zero para encerrar.

**Atividade 8**:  
Implemente um sistema que leia uma lista de números inteiros e identifique o maior e o menor número inserido pelo usuário. A entrada deve ser encerrada quando o número 999 for digitado (o número 999 não deve ser considerado no cálculo).

**Atividade 9**:  
Desenvolva um programa que simule um gerador de tabuada. O usuário deve informar um número, e o programa deve exibir a tabuada desse número (de 1 a 10). Após mostrar a tabuada, o programa deve perguntar se o usuário deseja continuar ou encerrar.

**Atividade 10**:  
Crie um algoritmo que simule um sistema de senha. O programa deve solicitar ao usuário que insira uma senha (previamente definida no código). O usuário tem até 3 tentativas para acertar a senha. Caso erre nas 3 tentativas, o programa deve exibir uma mensagem de "Acesso negado" e encerrar.