

1. Faça um programa que solicite 5 números ao usuário e apresente a média dos valores. Para a leitura dos valores, utilize laços de repetição.
2. Escreva um programa que solicite um número ao usuário e determine se o número é par ou ímpar. Em seguida, imprima na tela uma mensagem indicando o resultado.
3. Desenvolva um programa que receba a idade do usuário e determine se ele é maior de idade (idade igual ou superior a 18 anos). Em seguida, exiba uma mensagem indicando se ele é maior de idade ou não.
4. Faça um programa que solicite ao usuário o valor de um produto e aplique um desconto de 10%. Em seguida, exiba o valor final com o desconto aplicado.
5. Crie um jogo de adivinhação de números da seguinte forma:
O computador deve selecionar aleatoriamente um número inteiro entre 0 e 100.

* **Pesquise como pegar valores aleatórios (randômicos no Python).**

O computador fica solicitando números ao jogador, até que ele adivinhe o número selecionado, sendo que a cada tentativa errada do usuário, o computador deve informar se o palpite digitado é maior ou menor que o número selecionado (que deve ser encontrado).

Quando o jogador acertar o número, deve ser apresentada uma mensagem com o seguinte modelo:

Parabéns!!!! O número correto é 41

Quantidade de tentativas --> 9

Após a finalização da partida, o computador faz a pergunta “Jogar novamente?”, sendo que fica em execução enquanto o usuário responder ‘s’ para essa pergunta.