

Jogo de Adivinhação

Você irá implementar um jogo de adivinhação onde o computador escolhe um número aleatório entre 1 e 100, e o usuário tem 3 tentativas para adivinhar qual é esse número. A cada palpite, o programa deve informar se o palpite é maior ou menor que o número gerado. Caso o usuário acerte o número, o programa deve exibir uma mensagem de parabéns. Se o usuário não conseguir adivinhar o número após 3 tentativas, o programa deve informar o número correto.

Criar um Sistema de Caixa Eletrônico

Crie um programa que simule uma conta bancária com opções de depósito, saque e consulta de saldo. Adicione um limite de saque diário e mostre uma mensagem se o limite for ultrapassado.

Conversor de Unidades

Crie um programa que converta unidades (por exemplo, metros para quilômetros, graus Celsius para Fahrenheit). O usuário deve escolher a conversão desejada e inserir o valor a ser convertido.

Contador de Votos em Enquete

Crie um programa que permita aos usuários votar em uma opção "Terro", "Comedia", "Aventura", "Romance". O programa deve contabilizar os votos e mostrar o total de cada opção após o encerramento da votação.

Calculadora Simples

Implemente uma calculadora que permita ao usuário realizar operações básicas adição, subtração, multiplicação e divisão. O usuário deve escolher a operação e inserir dois números. Mostre o resultado na tela.

Sistema de Notas

Implemente um sistema que permita ao usuário inserir notas de estudantes, calcular a média e determinar se o aluno foi aprovado ou reprovado com base em uma nota mínima