

# Projeto 1 - Game

---

## Descrição

- Devemos desenvolver uma aplicação onde ao ser inicializada solicite ao usuário escolher o nível de dificuldade do jogo e após isso gera e apresenta, de forma aleatória, um cálculo para que possamos informar o resultado.
  - Iremos limitar as operações em somar, diminuir e multiplicar.
  - Se o usuário acerta a resposta, somará 1 ponto ao seu score.
  - Acertando ou errando, ele poderá ou não continuar o jogo.

# Projeto 2 - Mercado

---

## Descrição

- Devemos desenvolver uma aplicação onde ao ser inicializada apresente ao usuário um menu onde seja possível: **cadastrar**, **listar** e **comprar** produtos, além de visualizar carrinho de compra ou sair da aplicação.
- Ao adicionar um produto no carrinho, deve-se verificar se já existe um mesmo produto no carrinho, bastando alterar a quantidade.
- Ao finalizar a compra deve ser apresentado ao usuário o total de acordo com os produtos e quantidades inseridas no carrinho de compra.

# Projeto 3 - Banco

---

## Descrição

- Devemos desenvolver uma aplicação onde ao ser inicializada solicite ao usuário escolher o que deseja fazer no banco, como: **criar uma conta**, **efetuar saque**, **efetuar depósito**, **efetuar transferência**, **listar contas** ou **sair do sistema**.