

1. Crie um programa em C que simule o cadastro de participantes em um evento. O programa deve gerar aleatoriamente a idade de 10 participantes. Para cada idade gerada, o programa deve:
 - Verificar se o participante é maior ou menor de idade (considerando 18 anos como a idade mínima).
 - Exibir uma mensagem na tela informando se o participante é maior ou menor de idade.
 - Calcular e exibir a média das idades de todos os participantes.
2. Crie um programa em C que gere um número aleatório entre 1 e 100. O programa deve pedir ao usuário que adivinhe o número. A cada tentativa, o programa deve informar se o número digitado é maior ou menor que o número secreto. O jogo continua até que o usuário adivinhe o número correto. Ao final, o programa deve exibir o número de tentativas que o usuário fez, além de exibir quantas tentativas foram maiores ou menores que o número secreto.
3. Crie um programa em C que simule uma corrida entre dois jogadores, cada um lançando um dado de 6 faces. O programa deve gerar números aleatórios entre 1 e 6 para cada jogador, representando o resultado do lançamento do dado. A cada rodada, o programa deve exibir o resultado dos dados de cada jogador e quem está ganhando a corrida. O jogo termina quando um dos jogadores atingir um total de 20 pontos.
4. Crie um programa que gere aleatoriamente um número inteiro entre 1 e 10. Em seguida, o programa deve exibir a tabuada desse número, de 1 a 10.
5. Crie um programa que simule um jogo de dados simples. O programa deve gerar dois números aleatórios entre 1 e 6, representando o resultado de dois dados. O programa deve então exibir o resultado de cada dado e a soma dos dois valores.
6. Crie um programa que permita ao usuário jogar "Pedra, Papel e Tesoura" contra o computador. O programa deve gerar aleatoriamente a escolha do computador (pedra, papel ou tesoura) e comparar com a escolha do usuário, determinando o vencedor de acordo com as regras do jogo.
7. Crie um programa em C que simule um jogo de roleta simplificado. O programa deve gerar um número aleatório entre 0 e 36, representando o número sorteado na roleta. O jogador deve então apostar em um número entre 0 e 36. Se o jogador acertar o número, ele ganha 36 vezes o valor apostado. Caso contrário, ele perde o valor apostado. O programa deve permitir que o jogador faça várias apostas e continue jogando até que decida parar.

14. Campeonato de Dados:

Crie um programa que simule um campeonato de lançamento de dados entre dois jogadores. Cada jogador lança 5 dados e vence quem tiver a maior soma dos resultados. O programa deve gerar os números aleatórios para cada jogador, calcular a soma dos resultados e exibir o vencedor.

15. Roleta Simplificada com Aposta em Cor:

Crie um programa que simule uma roleta simplificada, onde o jogador pode apostar em "vermelho" ou "preto". O programa deve gerar um número aleatório entre 0 e 1 (0 para vermelho, 1 para preto). Se o jogador acertar a cor, ele ganha o dobro do valor apostado. Caso contrário, perde o valor apostado. Permita que o jogador faça várias apostas e continue jogando até que decida parar.

16. Jogo do 21:

Crie um jogo simplificado do 21. O programa deve gerar números aleatórios entre 1 e 11, representando cartas de um baralho. O jogador inicia com 0 pontos e "pede" cartas até atingir 21 pontos ou ultrapassar esse valor. Se o jogador atingir 21, ele ganha. Se ultrapassar, ele perde.

17. Gerador de Apostas da Lotofácil:

Crie um programa que gere 15 números aleatórios diferentes entre 1 e 25, simulando um jogo da Lotofácil.

18. Cara ou Coroa com Limite de Rodadas:

Crie um jogo de cara ou coroa contra o computador, onde o usuário escolhe quantas rodadas deseja jogar. A cada rodada, o programa deve gerar aleatoriamente "cara" ou "coroa" para o usuário e para o computador. Ao final das rodadas, o programa deve exibir o placar com o número de vitórias de cada um.

19. Número Secreto com Dicas:

Crie um jogo de adivinhação de um número secreto entre 1 e 100, mas com dicas mais elaboradas. A cada tentativa errada, além de informar se o número é maior ou menor, o programa deve dar uma dica adicional, como:

- "O número é par/ímpar"
- "O número é múltiplo de X"
- "O número está entre X e Y"

20. Simulador de Clima:

Crie um programa que simule o clima de uma cidade. O programa deve gerar aleatoriamente um número entre 1 e 4, representando as seguintes condições climáticas:

- 1: Ensolarado
- 2: Nublado
- 3: Chuvoso
- 4: Tempestade

O programa deve exibir a condição climática gerada e uma mensagem correspondente (ex: "Hoje o dia está ensolarado. Aproveite para ir à praia!").