|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Atividade Prática** | | | | | **Cód.** |  | |
| ***Segmento:*** | **Informação e Comunicação** | | | | | | |
| ***Unidade (s) curricular(es):*** | Redes de Dados em Sistemas de Manufatura/ LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO | | | | | | |
| ***Curso(s):*** | **Técnico em Desenvolvimento de Sistemas** | | | | | | |
| ***Modalidade(s):*** | **Módulo Introdutório** | | | | | | |
| ***Aluno:*** |  | | | | | | |
| ***Instrutor:*** | **Marcelo Rocha** | | | | | | |
| ***Turma:*** |  | **Data:** |  | **Nº de questões** | | | 10 |
| ***Tempo limite da Avaliação (h)*** | **10** | ***Valor da avaliação:*** | **10** | ***Pontos obtidos*** | | |  |

|  |
| --- |
| **Desenvolver os código utilizando o programiz online, salvar em um arquivo .doc ou pdf e encaminhar para: https://github.com/mdrmelo/trabalhos-de-desenvolvimento-de-sistemas.git** |
| **1. Jogo de Adivinhação 🔢**  Crie um programa que gera um número aleatório de **1 a 20**. O usuário deve adivinhar o número digitando um valor.   * Se o número for **menor**, exiba "Tente um número maior!" * Se for **maior**, exiba "Tente um número menor!" * O jogo continua até o usuário acertar.   **Extra:** Limite o número de tentativas a 5 e informe se ele perdeu.  **2. Verificador de Número Primo 🔍**  Peça ao usuário um número e use **while** e **if** para verificar se ele é primo.  **Dica:** Um número primo só é divisível por 1 e ele mesmo.  **3. Login Simples 🔑**  Crie um sistema onde o usuário deve digitar um nome de usuário e senha.   * O programa só continua se ambos estiverem corretos. * Se errar, peça para tentar novamente. * Defina um limite de **3 tentativas** antes de bloquear.   **4. Menu de Opções 📜**  Crie um programa que exibe um menu e permite ao usuário escolher uma opção: 1️⃣ **Ver saldo** 2️⃣ **Depositar dinheiro** 3️⃣ **Sacar dinheiro** 4️⃣ **Sair**  Use **while** para manter o programa rodando até o usuário escolher "Sair".  **5. Tabuada Interativa 🧮**  Peça um número ao usuário e exiba sua tabuada de **1 a 10**. Use **while** para calcular e imprimir cada linha.  **Extra:** Permita que o usuário escolha outra tabuada ou sair.  **6. Contagem Regressiva para o Ano Novo 🎇**  Peça ao usuário um número **maior que 0** e faça uma contagem regressiva até **0**. Mostre "Feliz Ano Novo!" no final.  **7. Cálculo de Média Escolar 🎓**  Solicite **3 notas** ao aluno e calcule sua média.   * Se for **maior ou igual a 7**, exiba "Aprovado". * Se for entre **5 e 6.9**, exiba "Recuperação". * Se for **menor que 5**, exiba "Reprovado".   Use **if** para as condições.  **8. Caixa Eletrônico 🏦**  Simule um caixa eletrônico que permite saques.   * O usuário informa o valor que deseja sacar. * O programa verifica se há saldo suficiente. * O saldo inicial é **500 reais**.   Se o saldo for insuficiente, informe e peça outro valor.  **9. Validador de Senha Segura 🔐**  Peça ao usuário para criar uma senha e verifique se:   * Tem **pelo menos 8 caracteres** * Contém um **número** * Contém uma **letra maiúscula**   Se não atender, informe o erro e peça outra senha.  **10. Lista de Compras 🛒**  Crie um programa que permita adicionar itens a uma lista de compras.   * O usuário pode adicionar quantos quiser. * Digitar "sair" encerra o programa. * Mostre a lista final no final.   Essas atividades equilibram desafios **fáceis, médios e difíceis** para manter os alunos interessados! 📚💡 Se quiser ajustes ou mais sugestões, me avise. 🚀 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| *Visto pós-correção* | *Instrutor:* |  | *Aluno:* |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Assinatura do Aluno | Carimbo e assinatura do docente | Carimbo e assinatura do Pedagogo(a) |