1. **Tabuada**

Faça uma funcao que receba um valor inteiro e imprima na tela a sua tabuada até 10.

EX: Valor recebido na funcao: 5

Output:

5 x 1 = 5

5 x 2 = 10

...

5 x 10 = 500

\* FIM \*

1. **Gerar números aleatórios**

Faça uma funcao que receba um valor inteiro entre 0 e 100. A funcao deve gerar numeros inteiros aleatorios entre 0 e 100 até o valor recebido ser igual ao valor aleatorio

EX: Valor recebido na funcao: 10

Output:

95

50

21

…

15

10 (O laço de repeticao para aqui)

1. **Calculadora de viagem**

Faça uma tela que calcule informacoes da viagem! A tela deve ter 3 campos:

* Consumo do carro por litro
* Distancia percorrida (km)
* Tempo de viagem (horas)

Apos o usuario informar esses dados, deve exibir na tela a:

* Velocidade media do carro (distancia / tempo)
* Litros de combustivel usado ( distancia / consumo )

Alem dessas informacoes, a pagina deve fazer uma analise da velocidade media do carro.

* Se a velocidade foi acima de 160 km/h, deve informar para o usuario que ele é vacilao e imprudente.
* Se a velocidade esta entre 120 a 160 km/h, deve informar para o usuario que ele é amostradinho
* Se a velocidade esta abaixo de 120 km/h, deve informar para o usuario que foi prudente!

Sugestao: faca duas funcoes, uma para calcular a velocidade e litros, e a outra para fazer as condicionais de velocidade