

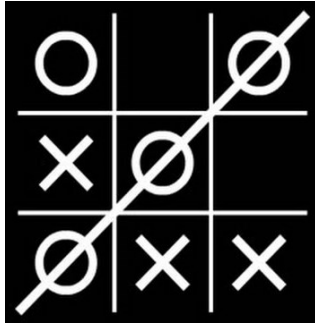
Introdução à Python em Engenharia

-

- 

-

4. Vamos nos divertir jogando o Jogo da Velha?!?! Crie um programa em python do jogo da velha. Mas, antes de tudo, é necessário definir o jogador que iniciará a jogada, desta forma, vamos fazer isso usando um dado. Cada jogador irá jogar um dado e aquele que tirar o maior valor irá iniciar a jogada. No final do jogo é importante informar qual o jogador vencedor e caso a jogada tenha sido empatada, favor informar que houve empate.



5. Crie um programa que leia um arquivo texto e gere um arquivo de saída paginado. Cada linha não deve conter mais de 76 caracteres. Cada página terá no máximo 60 linhas. Adicione na última linha de cada página o número da página atual e o nome do arquivo original.
6. Vamos organizar nossa agenda de contatos (nome, telefone, e-mail, entre outras informações)?!?! Crie um programa que grava os dados de contatos em um arquivo texto. Utilize um menu para possibilitar o usuário definir quando realizar a leitura do arquivo e quando realizar a gravação do arquivo. É importante também que o usuário possa realizar as seguintes ações: inserir um novo contato e atualizar, pesquisar, apagar os dados de um determinado contato.
7. Crie um programa que leia um arquivo com um texto e crie um dicionário onde cada chave é uma palavra e cada valor é o número de ocorrências da palavra no arquivo.
8. Crie um programa que abra arquivos em diferentes formatos:
*Faça uso de bibliotecas caso seja necessário.
 - a. Um arquivo em **pdf**
 - b. Uma planilha no formato **csv** e/ou **xlsx**
 - c. Um arquivo **doc**