

Exercício 1: Simulação de Pedido em uma Lanchonete

Crie um programa que simula um sistema de pedido em uma lanchonete.

1. Defina o preço de um hambúrguer.
 2. Defina um código de cupom de desconto.
 3. O programa deve pedir ao cliente o nome do produto repetidamente até que o produto correto seja digitado.
 4. Após a escolha, o programa deve perguntar se o cliente tem um cupom de desconto.
 5. Se o cliente digitar o cupom corretamente, aplique o desconto.
 6. Calcule o preço final e exiba o total a pagar.
 7. O programa deve encerrar após o pedido ser finalizado.
-

Exercício 2: Jogo de Adivinhar o Número

Crie um jogo simples onde o usuário deve adivinhar um número.

1. Defina um número secreto.
 2. O jogador terá um número limitado de 5 tentativas para adivinhar o número.
 3. A cada tentativa, o programa deve informar se o palpite foi "muito alto" ou "muito baixo".
 4. Se o jogador acertar o número em qualquer tentativa, exiba uma mensagem de parabéns e encerre o jogo.
 5. Se o jogador esgotar todas as tentativas sem acertar, revele o número secreto e exiba uma mensagem de "Game Over".
-

Exercício 3: Menu de Comandos para um Robô

Crie um programa que simula o controle de um robô simples com um menu de comandos.

1. O robô pode estar em uma posição inicial (você pode usar uma variável para isso, por exemplo, a posição 0).
2. O programa deve exibir um menu com as seguintes opções: 1 - Avançar, 2 - Recuar, 3 - Status, 4 - Desligar.
3. Peça ao usuário para escolher um comando.
4. Com base na escolha, execute a ação correspondente:
 - **Avançar:** Adicione um valor à posição do robô.
 - **Recuar:** Subtraia um valor da posição do robô.
 - **Status:** Mostre a posição atual do robô.
 - **Desligar:** Encerre o programa.

5. O menu deve continuar aparecendo após cada comando, até que o usuário escolha a opção "Desligar".
6. Se o usuário digitar um comando inválido, exiba uma mensagem de erro.