

## Lista Exercícios - Em desenvolvimento Nível 1

1. Faça um programa que leia N números inteiros e os jogue em uma lista de números. Após isso, faça as seguintes rotinas:
  - a. soma: Recebe a lista de números com parâmetro e retorna a soma
  - b. multiplica: Receba a lista de números como parâmetro e retorne a multiplicação dos números
  - c. duplicados: Recebe a lista de números como parâmetro e retorna uma lista com os números que aparecem mais de uma vez
  - d. ímpares: Recebe a lista de números como parâmetro e retorna uma lista com os números ímpares
  - e. pares: Recebe a lista de números como parâmetro e retorna uma lista com os números pares
  - f. primos: Recebe a lista de números como parâmetro e retorna uma lista com os números que são primos
  - g. Obs:
    - i. Use sempre os tipos para as passagens de parâmetros (entrada e saída)
    - ii. Crie um arquivo main.py e outro arquivo para conter as funções acima
2. Faça um programa que tenha 3 funções:
  - a. pega\_inteiro(mensagem, mensagem\_erro, menor\_valor, maior\_valor):
    - i. Parâmetros de entrada:
      1. mensagem que será colocada no comando input.
      2. mensagem\_erro que será mostrada se o usuário informar algo inválido
      3. menor\_valor se for enviado None, deve ser ignorado, caso contrário, será o menor valor que o usuário pode informar
      4. maior\_valor se for enviado None, deve ser ignorado, caso contrário, será o maior valor que o usuário pode informar
  - b. pega\_float: Idem ao item a mas somente para float
  - c. Obs:
    - i. Use sempre os tipos para as passagens de parâmetros (entrada e saída)
    - ii. Faça vários testes e coloque-os no arquivo main.py
    - iii. coloque as funções em arquivos separados
3. Faça o exercício anterior usando parâmetros default para os parâmetros 1.3 e 1.4
4. Faça um Programa que peça um número correspondente a um determinado ano e em seguida informe se este ano é ou não bissexto.

5. Faça um programa que funcione como uma fila de banco. É necessário um menu com 3 opções:
  - a. 1 - Adicionar cliente: Recebe um nome e adiciona na lista
  - b. 2 - Atende cliente: Retira da lista o próximo a ser atendido
  - c. 3 - Fim
  
6. Faça um programa que funcione como uma pilha. É necessário um menu com 3 opções:
  - a. 1 - Adicionar cliente: Recebe um nome e adiciona na lista
  - b. 2 - Atende cliente: Retira da lista o último cliente adicionado
  - c. 3 - Fim
  
7. Faça um programa que leia uma string e imprima na tela a string equivalente com a primeira letra de cada palavra em maiúscula. Exemplo: “a casa amarela é bonita” ⇒ “A Casa Amarela É Bonita”
  
- 8.