

Programação Orientada a Objetos

Instituto Federal do Ceará - Campus Maranguape

Curso Técnico em Informática - prof. Thomaz Maia

Aluno:

Lista de Exercícios 4 - WHILE

Instruções:

1. Fazer cada questão como uma função dentro de um *ÚNICO* .py
2. Nomear o arquivo da seguinte forma: "SeuNome_lista_X.py"
→ ex: ThomazMaia_lista_1.py
3. Enviar a atividade no Google Classroom
4. Data da entrega: verificar no mural do Google Classroom

1. Crie um programa que leia o sexo de uma pessoa 'M' ou 'F'. Repita a leitura até que uma resposta seja válida.
2. Crie um jogo que gere um número aleatório entre 0 e 10 e tente acertar esse número através de dicas de "maior" ou "menor".
3. Modifique o programa da calculadora com uma nova opção SAIR. O programa deve retornar para o menu principal após realizar a operação e só deve sair da calculadora quando o usuário escolher.
4. Modifique o programa anterior para fazê-lo utilizando o comando BREAK.
5. Crie um programa que simule um caixa eletrônico. Pergunte ao usuário quanto ele deseja sacar e o programa deve informar a quantidade de cada célula de cada valor será entregue. Você tem cédulas de 50, 20, 10 e 1.