

**Verificação de Aprendizagem**

**Data de Entrega – 24/05 (horário da aula)**

01 - Utilizando estruturas condicionais faça um programa que pergunte ao usuário dois números e mostre:

* A soma deles;
* A multiplicação entre eles;
* A divisão inteira deles;
* Mostre na tela qual é o maior;
* Verifique se o resultado da soma é par ou ímpar e mostre na tela;
* Se a multiplicação entre eles for maior que 40, divida pelo resultado da divisão inteira e mostre o resultado na tela. Se não, mostre que a multiplicação não foi maior que 40.

02 - Utilizando estruturas de repetição com variável de controle, faça um programa que receba uma string com uma frase informada pelo usuário e conte quantas vezes aparece as vogais a,e,i,o,u e mostre na tela. Depois mostre na tela essa mesma frase sem nenhuma vogal.

03 - Utilizando estruturas de repetição com teste lógico, faça um programa que peça uma senha para iniciar seu processamento. Não deixe o usuário continuar se a senha estiver incorreta, após entrar dê as boas-vindas a seu usuário e apresente a ele o jogo da adivinhação, onde o computador vai pensar em um número entre 0 e 10. O jogador vai tentar adivinhar qual número foi escolhido até acertar, a cada palpite do usuário diga a ele se o número escolhido pelo computador é maior ou menor ao que ele palpitou. No final mostre quantos palpites foram necessários para vencer.

04 - Utilizando funções e listas faça um programa que receba uma data no formato DD/MM/AAAA e devolva uma string no formato escrito por extenso. Valide a data e retorne NULL caso a data seja inválida.

05 - Refatore o exercício2, para que uma função receba a frase, faça todo o tratamento necessário e retorne o resultado. Depois mostre na tela o resultado e a quantidade de letras que foram retiradas da frase original.

6 - Utilizando listas faça um programa que faça 5 perguntas para uma pessoa sobre um crime.

As perguntas são:

•"Telefonou para a vítima?"

•"Esteve no local do crime?"

•"Mora perto da vítima?"

•"Devia para a vítima?"

•"Já trabalhou com a vítima?"

O programa deve no final emitir uma classificação sobre a participação da pessoa no crime. Se a pessoa responder positivamente a 2 questões ela deve ser classificada como "Suspeita",entre 3 e 4 como "Cúmplice" e 5 como "Assassino". Caso contrário, ele será classificado como "Inocente".

#07 - Crie um programa onde o usuário possa digitar sete valores numéricos e cadastre-os em uma lista única que mantenha separados os valores pares e ímpares. No final, mostre os valores pares e ímpares em ordem crescente.

8 - Crie um programa que leia nome, ano de nascimento e carteira de trabalho e cadastre-os (com idade) em um dicionário. Se por acaso a CTPS for diferente de 0, o dicionário receberá também o ano de contratação e o salário. Calcule e acrescente , além da idade , com quantos anos a pessoa vai se aposentar. Considere que o trabalhador deve contribuir por 35 anos para se aposentar.​​