**Exercício 1: Verificação de Número Par ou Ímpar**

Crie um programa que permita ao usuário digitar um número e determine se ele é par ou ímpar.

**Exercício 2: Calculadora de Fatorial**

Desenvolva um programa que calcule o fatorial de um número fornecido pelo usuário. Use um loop **for** para realizar o cálculo.

**Exercício 3: Sequência Fibonacci**

Crie um programa que gere e exiba os primeiros n números da sequência de Fibonacci, onde n é fornecido pelo usuário.

**Exercício 4: Adivinhe o Número**

Desenvolva um jogo em que o programa gera um número aleatório entre 1 e 100, e o usuário tenta adivinhar qual é esse número. O programa deve fornecer dicas (maior ou menor) até que o usuário adivinhe corretamente.

**Exercício 5: Tabela de Multiplicação**

Crie um programa que solicite ao usuário um número e mostre a tabela de multiplicação desse número de 1 a 10.

**Exercício 6: Verificação de Palíndromo**

Desenvolva um programa que verifica se uma palavra fornecida pelo usuário é um palíndromo (lê-se da mesma forma da esquerda para a direita e vice-versa), ignorando espaços e diferenciação entre letras maiúsculas e minúsculas.

**Exercício 7: Contagem de Números Positivos e Negativos**

Crie um programa que solicite ao usuário que digite uma sequência de números. O programa deve contar e exibir quantos números são positivos e quantos são negativos. A entrada pode ser encerrada quando o usuário digitar 0.

**Exercício 8: Calculadora de Potência**

Desenvolva um programa que permita ao usuário digitar um número base e um expoente. O programa deve calcular e exibir o resultado da potência.