



Lista de exercícios 6 - Dicionários

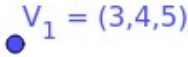
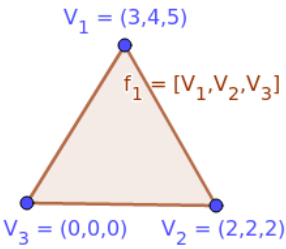
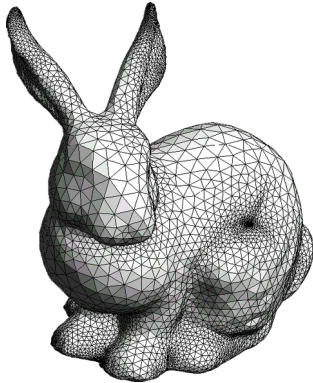
- 1) Escreva um código para armazenar as informações pedidas em cada item abaixo em um dicionário:
 - a) Horário: composto por hora, minutos e segundos;
 - b) Data: composto por dia, mês e ano;
 - c) Compromisso: composto por data, horário e texto que descreve o compromisso
- 2) Continue o código anterior e construa funções para:
 - a) Cadastrar compromissos
 - b) Listar esses compromissos em formato de tabela
- 3) Construa um dicionário que armazene dados de um aluno com nome, número de matrícula e curso. Leia do usuário a informação de 50 alunos, armazene esses dados em uma lista e imprima-os na tela.
- 4) Continue o código anterior fazendo o que se pede:
 - a) Adicione no dicionário de cada aluno um dicionário contendo as notas das três provas que ele fez durante uma disciplina
 - b) Permita que o usuário insira as notas das provas
 - c) Crie uma função que encontre o aluno com maior nota de cada prova
 - d) Crie uma função que encontre o aluno com maior média geral
 - e) Crie uma função que imprima o nome de cada aluno, indicando se ele foi aprovado (média maior ou igual a 7), reprovado (média menor do que 4) ou fará avaliação final.
 - f) Crie uma função que retorne três listas: a lista dos aprovados, a lista dos reprovados e a lista dos que farão avaliação final.
- 5) Escreva um programa que armazene os dados de vários livros (título, autor e ano). Implemente as funções:
 - a) Cadastrar livro
 - b) Listar todos os livros
 - c) Procurar livro por nome
 - d) Listar livros por autor
 - e) Remover livro
 - f) Apagar tabela de livros
 - g) Salvar lista de livros
 - h) Carregar lista de livros

6) O principal baralho de 52 cartas, em uso atualmente, inclui 13 cartas de cada um dos quatro naipes franceses, paus (♣), ouros (♦), copas (♥) e espadas (♠), com cartas de figuras. Cada naipe inclui um ás, que descreve um único símbolo de seu naipe, um rei, uma rainha, e um valete, cada um representado com um símbolo de seu naipe, com valores de dois a dez, com cada cartão mostrando o número de símbolos de seu naipe. Implemente a parte de distribuição (sorteio) de cartas para 4 jogadores, considerando que cada jogador irá receber 5 cartas. Exiba na tela as cartas que cada um dos jogadores recebeu.



7) Defina registros seguindo os dados pedidos a seguir:

- Um modelo é implementado como uma estrutura que agrupa uma lista de **faces** e uma lista de **vértices**
- Cada **vértice** armazena as coordenadas x, y e z de sua posição e um número identificador idV;
- Cada **face** armazena uma sequência de identificadores dos seus **vértices** que o compõe e seu próprio número identificador idF;

 <p>Vértice</p>	 <p>Face</p>	 <p>Modelo</p>
---	--	--

Construa um programa que possua as seguintes funcionalidades:

- Adicionar vértices (peça do usuário o id e as coordenadas)
- Adicionar faces (peça do usuário o id da face e os id's dos vértices)
- Listar as coordenadas dos vértices de uma face