

Lista de Exercícios

- 1-Peça ao usuário para inserir seu nome e exiba uma mensagem de boas-vindas.
- 2-Peça ao usuário para inserir duas palavras e exiba uma única string que contenha as palavras concatenadas e separadas por um espaço.
- 3-Solicite ao usuário que insira uma frase e exiba quantas palavras ela contém.
- 4-Peça ao usuário para inserir dois números e exiba a soma deles.
- 5-Crie um programa que receba três números do usuário e exiba a média aritmética deles.
- 6-Peça ao usuário para inserir três números e exiba o maior e o menor número informados.
- 7-Peça ao usuário para inserir um número e exiba se ele é maior, menor ou igual a 100.
- 8-Solicite ao usuário que insira dois números e exiba se eles são iguais ou, caso contrário, qual é o maior.
- 9-Peça ao usuário para inserir três números e exiba se eles podem formar um triângulo (a soma de dois lados deve ser maior que o terceiro).
- 10-Solicite ao usuário um número e exiba a tabuada dele de 1 a 10.
- 11-Peça ao usuário um número inteiro e exiba todos os seus divisores positivos.
- 12-Solicite ao usuário um número e exiba se ele é primo ou não.
- 13-Peça ao usuário um número e exiba uma contagem regressiva até 0.
- 14-Solicite ao usuário que insira um número e exiba a soma de todos os números inteiros de 1 até ele.
- 15-Peça ao usuário para inserir um número e calcule o fatorial desse número.
- 16-Crie uma lista com cinco cores e exiba a terceira cor da lista.
- 17-Peça ao usuário para inserir cinco números e armazene-os em uma lista. Em seguida, exiba a lista ordenada em ordem crescente.
- 18-Crie um dicionário que armazene os nomes e idades de três pessoas e permita que o usuário consulte a idade de uma pessoa informando seu nome.
- 19-Crie uma matriz 2x2 e exiba seus elementos em formato de matriz.

- 20-Solicite ao usuário que insira os elementos de uma matriz 3x3 e exiba a matriz formatada.
- 21-Peça ao usuário que insira duas matrizes 2x2 e exiba a matriz resultante da soma das duas.
- 22-Crie uma função que receba um número e retorne o dobro dele.
- 23-Crie uma função que receba um número e informe se ele é par ou ímpar.
- 24-Crie uma função que receba uma lista de números e retorne a soma de todos os números ímpares da lista.
- 25-Peça ao usuário para inserir um número e calcule sua raiz quadrada usando a biblioteca math.
- 26-Peça ao usuário para inserir uma data no formato dd/mm/aaaa e exiba o dia da semana correspondente.
- 27-Solicite ao usuário um número e exiba um valor aleatório entre 1 e esse número.
- 28-Use o módulo random para gerar uma lista com 5 números aleatórios entre 1 e 100 e exibi-los.
- 29-Simule o lançamento de um dado (números de 1 a 6) e exiba o resultado após uma pausa de 2 segundos.
- 30-Crie um programa que crie e escreva a frase "Python é incrível!" em um arquivo chamado texto.txt.
- 31-Crie um programa que leia o arquivo texto.txt e exiba o conteúdo na tela.
- 32-Peça ao usuário para inserir um nome e um telefone e armazene-os em um arquivo chamado contatos.txt.
- 33-Solicite ao usuário um número e tente dividir 100 por ele, tratando o erro caso seja digitado zero.
- 34-Peça ao usuário para inserir um número e trate possíveis erros de entrada (como digitar uma letra no lugar do número).
- 35-Solicite ao usuário um número inteiro e trate o erro caso ele tente inserir um valor não numérico. Se a entrada for válida, exiba o quadrado do número.