



1) **(1,5 pontos)** Nota: (A) 0 pontos (B) 0,45 pontos (C) 0,9 pontos (D) 1,5 ponto

Desenvolva um programa que calcule o desempenho de uma turma. Primeiro, o programa deve perguntar ao usuário quantos alunos existem na turma. Em seguida, utilizando um laço de repetição (**for** ou **while**), o programa deve solicitar a nota final de cada um dos alunos. Ao final, o programa deve exibir:

1. A média de notas da turma.
2. Quantos alunos foram aprovados (nota maior ou igual a 6.0).

Entrada	Saída Esperada
Quantos alunos? 3 Nota 1: 7.5 Nota 2: 5.0 Nota 3: 8.5	Média da turma: 7.0 Alunos aprovados: 2
Quantos alunos? 4 Nota 1: 10.0 Nota 2: 4.0 Nota 3: 6.0 Nota 4: 5.5	Média da turma: 6.375 Alunos aprovados: 2

2) **(1,5 pontos)** Nota: (A) 0 pontos (B) 0,45 pontos (C) 0,9 pontos (D) 1,5 ponto

Crie um programa que simule um jogo de dados. O objetivo é "sortear" o número 6. O programa deve usar um laço de repetição (**for** ou **while**) que continue sorteando um número inteiro entre 1 e 6 (simulando um dado) até que o número 6 seja obtido. A cada sorteio, o número obtido deve ser impresso. Quando o número 6 for sorteado, o laço deve ser interrompido com break, e o programa deve informar quantas tentativas foram necessárias para conseguir.

Dica: Para o sorteio, utilize `import random` e a função `random.randint(1, 6)`.

Exemplo de Execução
Sorteio: 3 Sorteio: 1 Sorteio: 5 Sorteio: 2 Sorteio: 6 Você conseguiu em 5 tentativas!

3) **(1 ponto)** Nota: (A) 0 ponto (B) 0,3 pontos (C) 0,7 pontos (D) 1 ponto

Crie uma função chamada `conversor` que receba como parâmetro um valor em reais e a cotação do dólar (por exemplo, se a cotação for 5, significa que 1 dólar vale 5 reais). A função deve retornar o valor convertido em dólares. No programa principal, leia os dois valores, chame a função e imprima o resultado.

Entrada	Retorno
Valor em reais: 100 Cotação do dólar: 5	Valor em dólares: 20.00
Valor em reais: 250 Cotação do dólar: 4.5	Valor em dólares: 55.56

LEGENDA DE PONTUAÇÃO:

A) Incorreto ou em branco

B) Lógica +ou- correta do algoritmo

C) Executando com lógica +ou- correta

D) Executando com lógica correta