

## Reatacando três problemas

**Dica:** você pode [baixar o projeto completo aqui \(https://github.com/alura-cursos/maratona-programacao/archive/aula4.zip\)](https://github.com/alura-cursos/maratona-programacao/archive/aula4.zip) para conferir seu código ou usá-lo como base para os próximos exercícios.

Tente atacar cada um dos 3 problemas novamente. Abra a descrição do problema e crie uma nova solução do zero. Assim como qualquer outra área de estudo, a prática é fundamental. Quando temos dificuldade em algum exercício, vale a pena fazer uma segunda tentativa do zero para ver se a parte que tínhamos dificuldade ficou mais clara.

Se você gosta de futebol, quantas vezes não tentou um chute a gol até melhorar ele? Se não gosta de futebol, mas gosta de um jogo de videogame de luta, quantas vezes não escolheu o mesmo personagem para melhorar suas habilidades com os mesmos golpes? Seja no esporte, na música ou na computação, a prática vai nos ajudar. Esse é um momento bom para que reforce o que aprendeu e ataque os problemas novamente. Depois de um intervalo desde sua última tentativa de implementação, tentar novamente irá reforçar seu aprendizado.