

1 Laboratório 5

1. **Genius:** Adapte o jogo Genius, implementado no Laboratório 5, para que o recorde geral seja salvo num arquivo texto. O jogo deve exibir, a cada rodada, dois recordes:
 - A maior pontuação já atingida (armazenada no arquivo).
 - A maior pontuação obtida durante a execução atual do programa.
2. **Agenda:** Faça um programa no qual o usuário possa armazenar o número de telefone de quantos contatos ele quiser. O programa tem um menu com duas opções:
 - Cadastrar telefone: Usuário digita nome e telefone de um novo contato.
 - Visualizar agenda: Programa exibe nomes e telefones cadastrados.

As informações cadastradas precisam ser salvas em um arquivo texto. Escolha uma forma adequada para salvar as informações, sabendo que você vai precisar carregá-las automaticamente quando o programa for aberto.

3. **Bolão:** Adapte o bolão para que as informações já cadastradas sejam salvas em arquivos binários e carregadas automaticamente quando o programa é aberto.