

Instrução Geral:

Todos os exercícios desta lista devem usar estruturas de repetição (for e while). O comando while True pode ser utilizado, mas nem todos os exercícios devem usá-lo.

Cada aluno deve:

- Escolher ao menos 2 exercícios para resolver usando for.
- Escolher ao menos 2 exercícios para resolver usando while com condição de parada (sem True).
- O restante pode usar o tipo de laço que preferir.

O objetivo é praticar diferentes formas de repetição e compreender quando cada uma é mais adequada.

1. Adivinhe o Tesouro

Um tesouro está escondido em uma coordenada entre 1 e 10.

O jogador tenta adivinhar o número até acertar.

O programa deve dizer se está “à esquerda” ou “à direita” do tesouro a cada tentativa.

2. Combate Épico

Um jogador e um monstro começam com 100 de HP.

A cada rodada, o jogador causa um dano aleatório (10–30) e o monstro revida (5–25).

O jogo acaba quando alguém chega a 0.

Mostre o vencedor e quantas rodadas durou o combate.

3. Senha Hacker

O jogador deve descobrir uma senha de 4 dígitos.

O programa compara cada tentativa e informa **quantos dígitos estão corretos**, mas não quais.

Continue até acertar todos.

4. Corrida de Robôs

Dois robôs (R1 e R2) começam no ponto 0 e se movem de forma aleatória (1 a 3 passos por turno).

O primeiro a chegar a 20 vence.

Mostre uma “barrinha” de progresso usando # e repita a cada rodada.

5. Zumbi na Noite

Você tem 3 munições e 10 zumbis vindo.

Cada tiro acerta de 0 a 3 zumbis aleatoriamente.

O loop acaba quando acabarem as balas ou os zumbis.

Mostre o resultado e se o jogador sobreviveu.

6. Arcade de Repetição

Crie um programa Python estilo **arcade**, reunindo os cinco jogos anteriores — **Adivinhe o Tesouro**, **Combate Épico**, **Corrida de Robôs**, **Zumbi na Noite** e **Senha Hacker** — em um único arquivo.

O programa deve exibir um **menu principal** com as opções numeradas de 1 a 5 e **0 para sair**, executando cada jogo dentro de estruturas while e for, **sem usar funções**.

Após o término de um jogo, o programa deve retornar ao menu até que o usuário escolha sair.

Pelo menos um dos jogos deve conter **repetição aninhada**, e apenas comandos já estudados (if, for, while, input, print, random, etc.) devem ser utilizados.

Desafio valendo boton: incluir níveis de dificuldade (Fácil, Médio e Difícil) que alterem os parâmetros dos jogos.