

Cesar Henrique Riquetto Dias
Danilo Silva Fortes
Sauan Matheus Alexandre Souza

RA:2366871
RA:2376180
RA:2412048

O programa se trata de um rolator de dados de RPG (dados de 6, 8, 10, 12, 20 lados), se caso o usuário errar o valor do dado inserido ele poderá rolar outro isso também é válido se caso ele inserir um dado que tem no programar quantas vezes ele quiser e os valores dos dados podem ser mudado para outros valores assim que o usuário necessitar.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>

int dado;
int resultado = 0;
char letra;
int dados(int dado){

    switch (dado){

        case 6: srand(time(NULL)); resultado = rand() % 6 + 1; break;
        case 8: srand(time(NULL)); resultado = rand() % 8 + 1; break;
        case 10: srand(time(NULL)); resultado = rand() % 10 + 1; break;
        case 12: srand(time(NULL)); resultado = rand() % 12 + 1; break;
        case 20: srand(time(NULL)); resultado = rand() % 20 + 1; break;

    }
    return resultado;
}

int main() {

    printf("Rolagem de dados de RPG");
    printf("\nEscolha a quantidade de lados do dado (6, 8, 10, 12, 20): ");
    scanf("%d", &dado);

    if(dado == 6 || dado == 8 || dado == 10 || dado == 12 || dado == 20){

        printf("\nCaiu no lado: %d\n", dados(dado));

    }else{

        printf("\nDado inexistente.\n");
    }
}
```

```

}

printf("\nQuer rodar novamente? (s/n):");
scanf(" %c", &letra);
if(letra != 's' && letra != 'n'){

printf("\nOpção iexistente.\n");

}else if(letra == 's'){

return main();

}else if(letra == 'n'){

return 0;

}

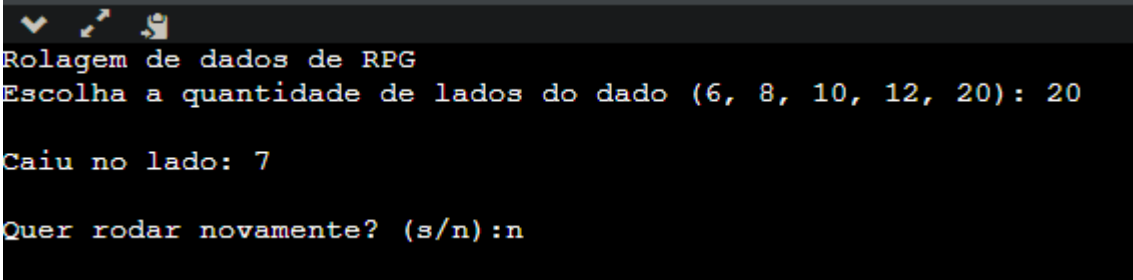
}

```

```

1  #include <stdio.h>
2  #include <stdlib.h>
3  #include <time.h>
4
5  int dado;
6  int resultado = 0;
7  char letra;
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

```



```

Rolagem de dados de RPG
Escolha a quantidade de lados do dado (6, 8, 10, 12, 20): 20

Caiu no lado: 7

Quer rodar novamente? (s/n):n

```