

## at\_S13\_A3\_SL09\_logica\_lingaugem

### Roteiro de Atividade Prática

#### **Título da atividade: Desenvolvimento de um jogo**

Vamos desenvolver um código em python de um jogo de papel, pedra e tesoura.

```
atividades_praticas_S13 > jogo_papel_tesoura.py > ...
1  from time import sleep
2  from random import randint
3  itens = ('PEDRA', 'PAPEL', 'TESOURA')
4  computador = randint(0, 2)
5  print('Suas Opções:')
6  print('[0] PEDRA')
7  print('[1] PAPEL')
8  print('[2] TESOURA')
9  try:
10     jogador = int(input('Qual é sua jogada? '))
11     print('JO')
12     sleep(1)
13     print('KEN')
14     sleep(1)
15     print('PO!!!')
16     sleep(1)
17     print('== ' * 20)
18     print(f'O Computador escolheu {(itens[computador])}')
19     print(f'Jogador escolheu {(itens[jogador])}')
20     print('== ' * 20)
```

```

...if computador == 0:
...    if jogador == 0:
...        print('Empate')
...    elif jogador == 1:
...        print('Computador Vence')
...    elif jogador == 2:
...        print('Computador Vence')
...elif computador == 1:
...    if jogador == 0:
...        print('Jogador vence')
...    elif jogador == 1:
...        print('Empate')
...    elif jogador == 2:
...        print('Jogador vence')
...elif computador == 2:
...    if jogador == 0:
...        print('jogador Vence')
...    elif jogador == 1:
...        print('Computador vence')
...    elif jogador == 2:
...        print('Empate')
...if jogador < 0 or jogador > 2:
...    print('Joagada inválida')
except ValueError:
...    print("Entrada Inválida, informe um opção no menu")

```

[SIS]

[U1]  
**2 / 2**

[C1]