

PROJETO

JULHO DE 2020

SHOW DO MILHÃO

PROPOSTO POR

DESAFIO JOVENS GÊNIOS

PREPARADO POR

DANIEL DE PAULA FREITAS

RIO DE JANEIRO

SUMÁRIO

1. Introdução	pág 3
2. Objetivo	pág 3
3. Desenvolvimento	pág 4-7
◦ Parte 1	pág 4-6
◦ Parte 2	pág 7
4. Considerações finais	pág 8



INTRODUÇÃO

O show do milhão foi um programa de televisão brasileiro de perguntas e respostas, que concedia um prêmio máximo de um milhão de reais. Sendo um ótimo entretenimento para toda a família, imagine ter uma versão para computador e poder se divertir em qualquer lugar? Assim pensou Martha Aguiar , mãe da família Aguiar ...

OBJETIVO

Desafie os seus conhecimentos neste jogo baseado no sucesso show do milhão apresentado por Silvio Santos no SBT. Responda perguntas de conhecimentos gerais até a pergunta final, valendo um milhão. Jogue de qualquer lugar e a qualquer hora, reúna os amigos e se divirta mostrando quem sabe mais!

DESENVOLVIMENTO

- **Parte 1**

Bom , antes de começar o projeto é necessário entender o que será projetado . No meu caso , estudei o a primeira versão do Show do Milhão.

O jogo contém 3 turnos com 5 perguntas cada , com a décima sexta pergunta sendo a de 1 milhão de reais. As perguntas do primeiro turno valendo mil reais cada , as do segundo valendo 10. reais e as do terceiro valendo 100 mil reais . Lembrando que os valores são cumulativos , ou seja , eles serão somados a medida que o participante acerta cada uma delas .

DESAFIO JOVENS GÊNIOS

	Acertar	Parar	Errar
1	R\$ 1 mil	R\$ 0	R\$ 0
2	R\$ 2 mil	R\$ 1 mil	R\$ 500
3	R\$ 3 mil	R\$ 2 mil	R\$ 1 mil
4	R\$ 4 mil	R\$ 3 mil	R\$ 1.500
5	R\$ 5 mil	R\$ 4 mil	R\$ 2 mil
6	R\$ 10 mil	R\$ 5 mil	R\$ 2.500
7	R\$ 20 mil	R\$ 10 mil	R\$ 5 mil
8	R\$ 30 mil	R\$ 20 mil	R\$ 10 mil
9	R\$ 40 mil	R\$ 30 mil	R\$ 15 mil
10	R\$ 50 mil	R\$ 40 mil	R\$ 20 mil
11	R\$ 100 mil	R\$ 50 mil	R\$ 25 mil
12	R\$ 200 mil	R\$ 100 mil	R\$ 50 mil
13	R\$ 300 mil	R\$ 200 mil	R\$ 100 mil
14	R\$ 400 mil	R\$ 300 mil	R\$ 150 mil
15	R\$ 500 mil	R\$ 400 mil	R\$ 200 mil
16	R\$ 1 milhão	R\$ 500 mil	R\$ 0

Além disso , o jogo contém uma série de ajudas , sendo que cada uma delas era disponível apenas uma vez durante o jogo , exceto os pulos .

São elas :

- Universitários : 3 universitários opinam sobre qual será a resposta correta.
- Cartas : 4 cartas de baralho eram viradas e o participante deveria escolher uma delas . Caso ele tirasse o Rei , nenhuma alternativa era eliminada . Às , eliminava uma alternativa . 2 , eliminava duas alternativas . 3 , eliminava 3 alternativas.
- Placas : Uma pequena plateia levanta placas numeradas , referentes a alternativa correta . Cabia ao participante escolher se concordava com a maioria ou não .
- Pulos : O participante poderia pular até 3 perguntas , caso ele não soubesse a resposta .

O participante também poderá optar por parar o jogo , levando consigo o dinheiro que ele conseguiu acertando as perguntas anteriores. No caso da pergunta de Um milhão , o participante levaria apenas metade do prêmio , ou seja , 500 mil reais.

• Parte 2

Agora que possuímos os aspectos teóricos , passamos para os aspectos técnicos .

A linguagem de programação escolhida foi o Python , linguagem que aprendi durante a faculdade . Com isso , organizei o programa em funções chave :

- `pn()` : Função pergunta . Responsável por imprimir a pergunta e os resultados e dar sequência na série de perguntas , sendo `n` , o índice da pergunta .
- `rn()` : Função resposta . Está atrelada a função pergunta. Responsável por analisar as respostas do participante e retorna-las para a função pergunta , sendo `n` , o índice da resposta.
- `inicio()` : Função que inicia o jogo . Sendo responsável por escolher uma pergunta inicial aleatoriamente .
- `turno()`: Função responsável por contabilizar a quantidade de turnos e calcular o prêmio do participante.
- `milhão()`:Função atrelada a função `turno()` . Responsável por sortear uma pergunta de Um milhão quando no número de perguntas contabilizadas pela função `turno()` chegar a 16.
- `denovo()`: Função responsável por iniciar o jogo novamente .

Depois de cadastrar 34 perguntas ao jogo , sendo 4 delas , perguntas de Um milhão (`pmn()`) e adicionar um Timer de 40 segundos para responder . Veio a fase de testes e correções de bugs para deixar tudo arrumadinho para a Família Aguiar :) . Nessa fase , chamei os meus familiares para testarem o jogo e me gerarem um feedback.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Elaborar esse projeto foi uma experiência árdua e gratificante, na qual reuni meus conhecimentos sobre programação Python aprendidos na faculdade e concentrei com dedicação neste desafio.

Como disse Steve Jobs: "Criatividade é a arte de conectar ideias". E o dinamismo dessa atividade envolveu todos os meus saberes para a resolução do caso, e estou muito satisfeito com o resultado.