

Penalidades Máximas



Belém-PA

2023

Desenvolva um jogo que simula uma disputa de penalidades usando sua própria lógica e linguagem de programação de sua preferência. Use as boas práticas de programação e código limpo. Evite utilizar o ChatGPT para concluir o desafio, lembre-se de que será um teste de suas habilidades, e utilizar-se desses meios só irá atrapalhar a você mesmo.

Ao finalizar o código, crie um repositório no GitHub para o projeto e compartilhe o link.

O código deverá conter as seguintes funcionalidades:

- O jogo deverá conter duas equipes na disputa, o “Jogador” e a “Máquina”;
- O time que inicia a cobrança deverá ser selecionado de forma aleatória;
- Serão dadas 5 penalidades inicialmente para cada time;
- O jogador tem 5 possibilidades de cobrança e defesa: Canto Superior Esquerdo, Canto Inferior Esquerdo, Centro, Canto Superior Direito e Canto Inferior Direito;
- A máquina deverá escolher a cobrança e o local da defesa de forma aleatória;
- Ao final de cada cobrança, deve ser mostrado o local da batida e pra onde o goleiro pulou;
- Se durante as 5 penalidades a diferença do placar for irreversível o jogo deve finalizar e anunciar o vencedor;
- Se após as 5 penalidades o placar permanecer empatado, iniciarão as cobranças alternadas, se um time errar e o outro acertar o jogo deve finalizar e anunciar o vencedor;
- Ao final da partida, deverá ser feito o anúncio do ganhador, e perguntar se o jogador deseja jogar novamente;
- Sinta-se à vontade para colocar quaisquer outras funções, desde que não entre em conflito com as regras citadas;