

PROGRAMAÇÃO EM PYTHON – Atividade 3

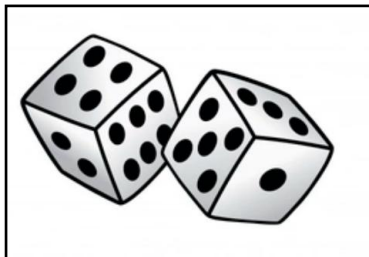
- 1) Faça um programa para adivinhar um número de 0 a 10000.
Se você errar o computador deverá responder se é mais ou menos.
Se você errar 10 vezes você perde o jogo.



2) Faça um programa para avaliar qual o número que mais cai em um lance de dois dados (D6).

O sistema deverá lançar um conjunto de dois dados **n** vezes seguidas, onde **n** é o número de vezes que você informar ao computador.

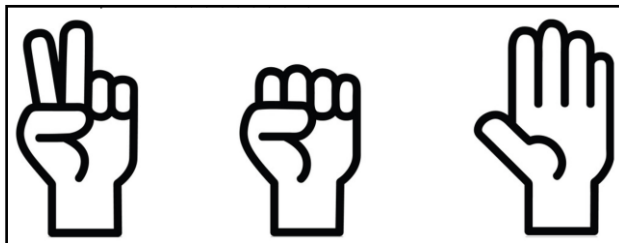
Após jogar os dados, o sistema deverá informar quantas vezes a soma deu cada um dos números possíveis: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 e 12.

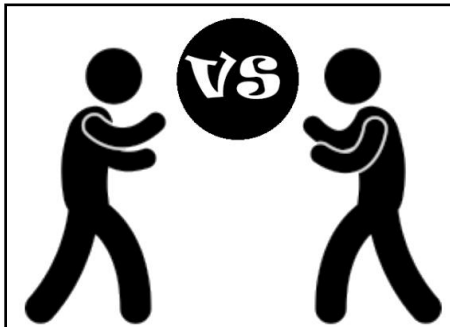


3) Faça um jogo de Pedra, Papel e Tesoura.

No qual você digitará a letra **P** para jogar **Papel**, a letra **R** para jogar **Pedra** e a letra **T** para jogar **Tesoura**.

Você jogará contra o computador e contabilizara o número de vitórias, empates e derrotas.



4) Faça um jogo de batalha entre você e o computador:

Cada um dos jogadores inicia com 10 pontos de vida.

Neste jogo você deverá comparar o poder de combate em cada turno, quem ganhar desfere o ataque no oponente causando o dano respectivo.

Você tem dois ataques, que poderá selecionar no início de cada rodada:

1. Cabeçada: Tem poder de combate 3, se ganhar tira 3 de vida do oponente e toma 1 de dano.
2. Soco: Tem poder de combate aleatório (jogar no dado D6) e caso ganhe causa dano aleatório (jogar no dado D6).

O computador tem apenas o ataque Soco.

Quem chegar a 0 pontos de vida perde o jogo.

Ex:

```
Player: 4
Rasp: 7

Escolha um ataque ou digite I para informações:
A: Cabeçada
B: Soco
B

Você escolheu usar o ataque Soco

Seu poder de combate é: 1

O poder de combate do oponente é: 5

Você perdeu o turno

Você recebeu 2 de dano

Player: 2
Rasp: 7
```

5) Faça um jogo da forca com 10 tentativas:

