O sistema **Jogos** é um cassino virtual onde o jogador pode testar sua sorte em **três tipos de jogos**: **Jogo de Cartas 21, Caça-Níqueis e Jogo de Dados**, além de **consultar saldo, depositar dinheiro e visualizar o histórico de partidas** do Caça-Níqueis.

**1. Menu Principal**

O jogo começa com um **saldo inicial de R$100,00**, utilizado para apostas. O menu apresenta as opções de maneira estruturada:

O jogador escolhe a opção desejada para iniciar um dos jogos ou realizar ações relacionadas ao saldo.

**2. Jogo de Cartas 21**

O objetivo do **Jogo de Cartas 21** é **chegar o mais próximo possível de 21 pontos sem ultrapassar**. O jogador pode pedir cartas aleatórias entre **1 e 10** e decidir se continua ou para.

* Se ultrapassar **21 pontos**, perde automaticamente.
* O **computador também joga**, puxando cartas até atingir **17 ou mais pontos**.
* Quem tiver o **maior valor sem ultrapassar 21 vence**.

Se ganhar, o jogador recebe **o valor da aposta como prêmio**, enquanto uma derrota reduz o saldo.

**3. Jogo de Caça-Níqueis**

No **Caça-Níqueis**, o jogador aposta e gira **três rolos** que sorteiam números entre **1 e 9**. Dependendo da combinação, o jogador recebe **multiplicadores de prêmio**.

**Premiações:**

* Se os **três números forem iguais**, o jogador ganha **multiplicadores altos**.
* Se **dois números forem iguais**, recebe **um prêmio menor**.
* Se não houver combinação, o jogador **perde a aposta**.

**4. Jogo de Dados**

No **Jogo de Dados**, dois dados são lançados e a soma determina os ganhos ou perdas.

**Premiações:**

* **Dupla (números iguais)** → **Multiplica 3x a aposta**.
* **Soma dos dados for par** → **Multiplica 2x a aposta**.
* **Soma ímpar** → **Perde a aposta**.

**5. Histórico de Partidas**

O sistema registra **apenas o histórico do Caça-Níqueis**, permitindo ao jogador consultar os resultados anteriores.

**6. Depósito de Saldo**

O jogador pode **depositar dinheiro** para continuar jogando. O sistema exibe uma tela de confirmação.Se o valor for válido, **ele é somado ao saldo**.

**Problemas encontrados:**

**Cartas 21**

No jogo de cartas 21, enfrentamos um problema ao implementar um sistema de retirada simultânea de cartas para mim e a máquina. Se eu tivesse uma carta maior e decidisse parar, automaticamente venceria, já que a máquina também interromperia sua jogada. Para corrigir isso, optei por um sistema em que as cartas fossem retiradas alternadamente. Agora, a máquina continua comprando cartas enquanto sua pontuação for inferior a 17.

**Sistema de Menu**

O menu apresentava falhas e o sistema de repetição não funcionava corretamente. A solução foi programar um loop Enquanto dentro de outro Enquanto, controlando a execução por meio de valores booleanos (verdadeiro e falso).