

Instituto Federal da Bahia
Grupo: Maykelly, Lara, Kayck, Yasmin de Souza e Arlinda
Disciplina: ALP
Turma: C

Descrição do Projeto “Cruzadinha”

A proposta do projeto é o jogo de palavras “cruzadinha”, que será composto por três níveis, onde o grau de dificuldade aumenta em cada um; contendo a opção de jogar individualmente ou com outro(a) jogador(a); cada jogador escolherá uma palavra para adivinhar de acordo com o número correspondente e só será permitida a escolha de palavras ainda não descobertas; somente após a escolha do número a dica aparecerá para o jogador. A pontuação é muito importante, e será exibida em sua totalidade ao término de cada nível; independente de acerto ou erro cada jogador(a) terá apenas três chances, ao final do jogo se for jogado com mais de um jogador(a), aquele que possuir mais pontos acumulados ganhará, e em caso de empate, os dois serão declarados vencedores. Caso seja jogado individualmente, sua pontuação será exibida normalmente.

Níveis:

Cada nível possui 8 palavras a serem descobertas, e o jogador terá a opção de qual nível jogar primeiro, entre um de dificuldade baixa, média e alta, ele só poderá escolher entre os números 1,2 e 3. Caso o jogador tente outro número o mesmo não estará disponível.

- `nivel=nt(input("\nNível indisponível. Qual nível você(s) deseja(m) jogar? (1, 2 ou 3): "))`

Jogadores:

Caso o jogo seja jogado por duas pessoas, quem irá jogar primeiro é decidido através de sorteio pelo computador, e a vez de cada um será intercalada a partir disso.

- `sorteio= random.randint(1,2)`

Pontuação:

Em caso de acerto o jogador somará mais 1 ponto, e essa informação será exibida para ele em tempo real, mas somente ao final da partida ele terá a soma final de seus pontos. Em caso de erro, o jogador não perde seus pontos antes conquistados, porém não acumula aquele determinado ponto.