

Exercícios funções

2. Faça um programa de implemente um jogo de Craps.

- ☐ O jogador lança um par de dados, obtendo um valor entre 2 e 12.
- ☐ Se, na primeira jogada, você tirar 7 ou 11, você tirou um "natural" e ganhou.
- ☐ Se você tirar 2, 3 ou 12 na primeira jogada, isto é chamado de "craps" e você perdeu.
- ☐ Se, na primeira jogada, você fez um 4, 5, 6, 8, 9 ou 10, este é seu "Ponto". Seu objetivo agora é continuar jogando os dados até tirar este número novamente. Você perde, no entanto, se tirar um 7 antes de tirar este Ponto novamente.