

Implementando Níveis de dificuldade no jogo

pergunte ao usuário qual nível de dificuldade ele quer. Para tal, capture o que ele digitar, já convertendo o valor para inteiro e guardando em uma variável:

```
pontos = 1000
# Adicionando níveis de pontuação no jogo
print("Qual o nível de dificuldade?")
print("[1] Fácil \n[2] Médio \n[3] Difícil")
nivel = int(input("Defina o nível: "))
#condicional de pontuação
if(nivel == 1):
    totaldetentativas = 20
elif(nivel == 2):
    totaldetentativas = 10
else:
    totaldetentativas = 5
```

Calculando a pontuação

A pontuação inicial é de 1000 pontos. Para isso, defina a variável pontos no início do nosso jogo:

```
# definindo numero secreto
numerosecreto = random.randrange(1,101)
totaldetentativas = 0
pontos = 1000
```

o usuário irá perder pontos caso ele erre o chute, logo temos que implementar isso dentro da condição **else**:

Por fim, falta exibirmos a pontuação final ao usuário. Vamos alterar a mensagem de acerto do usuário, acrescentando a pontuação total. Faremos uso novamente da interpolação de strings:

```
# se numerosecreto for igual a chute se nao voce errou
if numerosecreto == chute:
    print("Você acertou e fez {} pontos!".format(pontos))
    break
else:
    if chute > numerosecreto:
```

```
        print("Você errou! O seu chute foi maior do que número  
secreto.")  
        # adicionando mais uma condição  
        elif chute < numerosecreto:  
            print("Você errou! O seu chute foi menor do que número  
secreto.")  
            #Para calcular o valor absoluto de um número em Python,  
podemos utilizar a função embutida abs().  
            #Essa função recebe um número como argumento e retorna o seu  
valor absoluto  
            pontos_perdidos = abs(numerosecreto - chute)  
            pontos = pontos - pontos_perdidos
```