Projeto Python 1 – Game Udemy (Geek University)

Descrição:

Devemos desenvolver uma aplicação onde ao ser inicializada solicite ao usuário escolher o nível de dificuldade do jogo e após isso gera e apresenta, de forma aleatória, um cálculo para que possamos informar o resultado.

Iremos limitar as operações em somar, diminuir e multiplicar.

Se o usuário acerta a resposta, somará 1 aponto ao seu score.

Acertando ou errando, ele poderá ou não continuar o jogo.