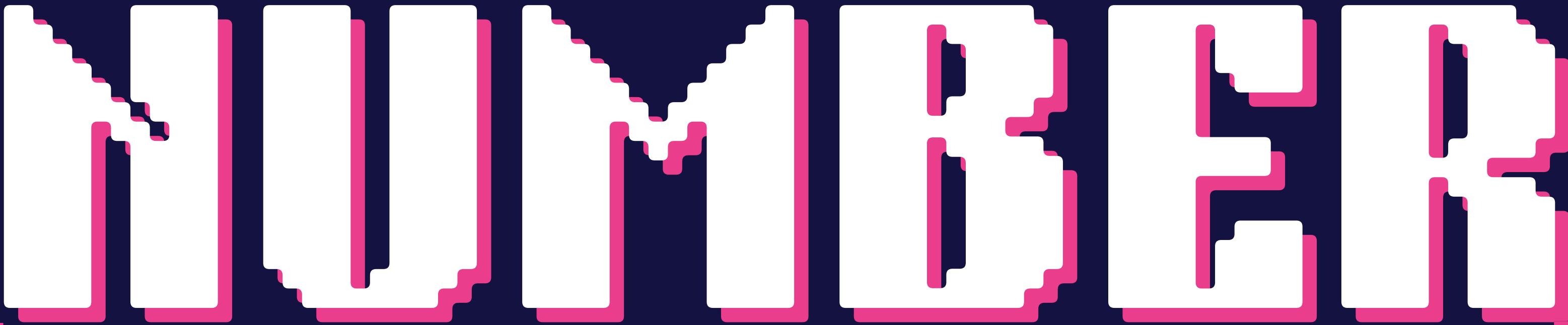


# GUESS THE



START



# INTEGRANTES



Eduardo



Julia



Maria Júlia



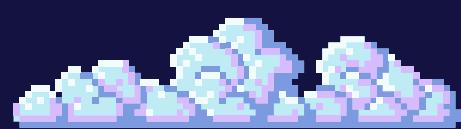
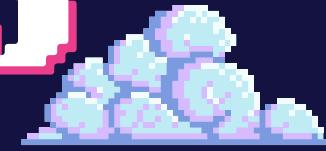
Pietra



Sabrina

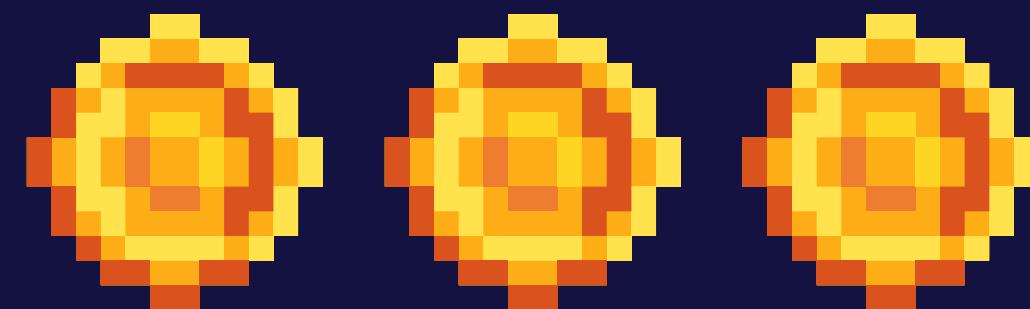


Vinicius F.



# DESAFIO

Nosso desafio é criar um jogo onde o computador escolhe um número aleatório em um intervalo específico, e a meta do usuário é acertar esse número. Para ajudar o jogador, o programa fornece sugestões na forma de instruções como "maior" ou "menor", indicando se o número selecionado pelo computador é superior ou inferior à tentativa do usuário, até que este consiga.





# PROGRAMA

# ENTRADA DE DADOS

```
# entrada de dados

print("===== JOGO DE ADIVINHAÇÃO =====")
print(" O sistema escolherá um número de 0 a 100. Tente adivinhar qual será! \n")

palpite = int(input("Insira seu número: "))
```

# “RANDOM”

```
#processamento de dados
```

```
NumeroSistema = random.randint(0, 101)
```

# RANDOM

RANDOM em português significa “aleatório”  
O módulo random em Python é utilizado para gerar números aleatórios e realizar operações inesperadas, como escolher elementos aleatórios de uma lista, embaralhar sequências e gerar valores aleatórios dentro de um intervalo. O módulo random é muito útil para aplicações como jogos, simulações, testes e criptografia.

# PROCESSAMENTO

```
tentativas = 0
|
while(tentativas <= 3):
    if(palpite < NumeroSistema):
        print("O número que você digitou é menor que o NÚMERO SECRETO. Pressione <Enter> para tentar novamente. \n")
        palpite = int(input("Nova tentativa: "))
        tentativas +=1

    elif(palpite > 100):
        print("O valor que você digitou está acima do aceitável (número máximo 100). \n")
        palpite = int(input("Nova tentativa: "))
        tentativas +=1

    elif(palpite > NumeroSistema):
        print("O numero que voce digitou é maior que o NÚMERO SECRETO. Pressione <Enter> para tentar novamente. \n")
        palpite = int(input("Nova tentativa: "))
        tentativas +=1

    elif(palpite == NumeroSistema):
        input("VOCÊ ACERTOU! Meus parabéns. \n")
        tentativas +=1
        break
```

