



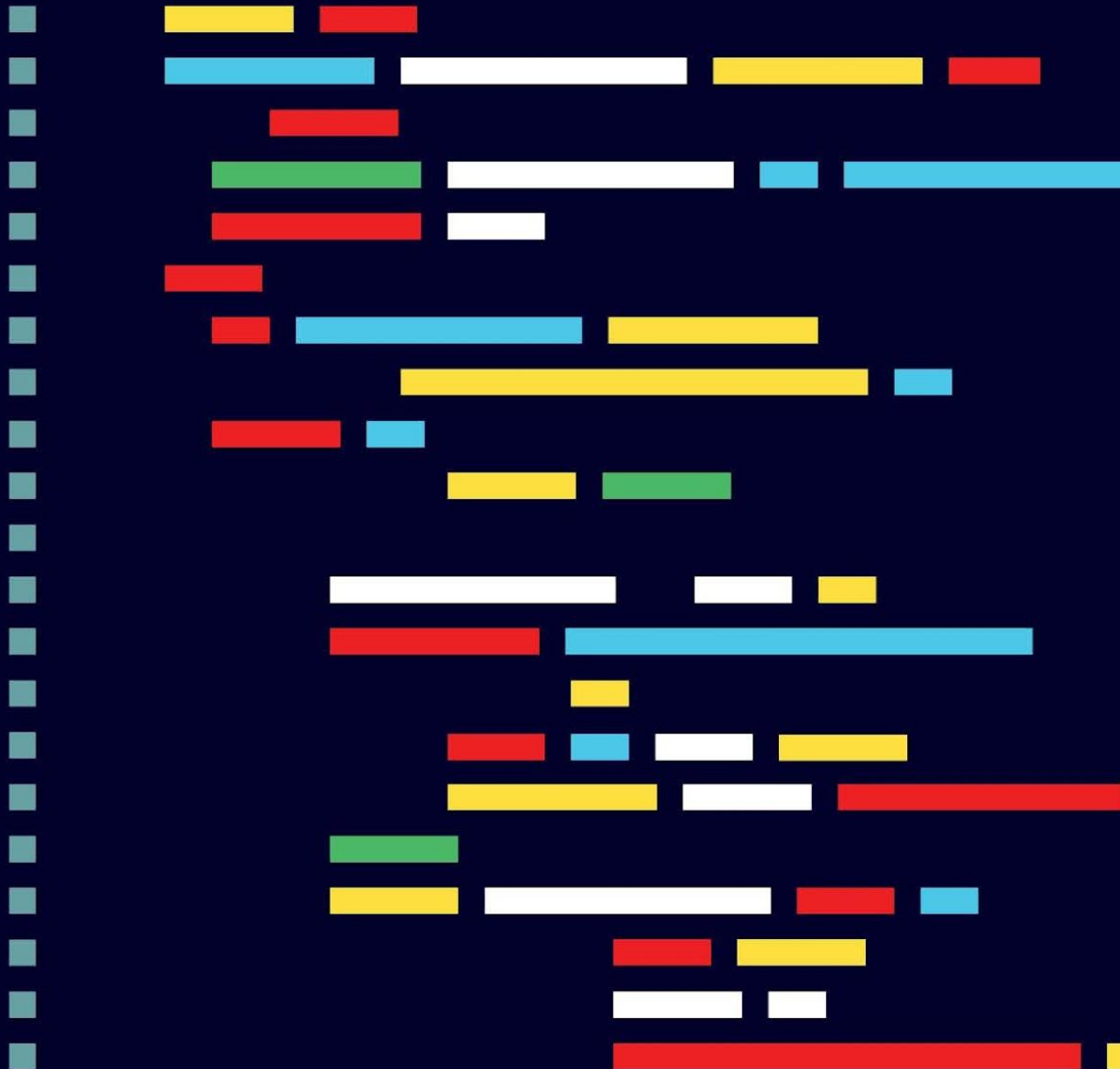
<CodeCamp/>

<@FEUP/>

14 fevereiro 2026



Cria um jogo para a tua festa

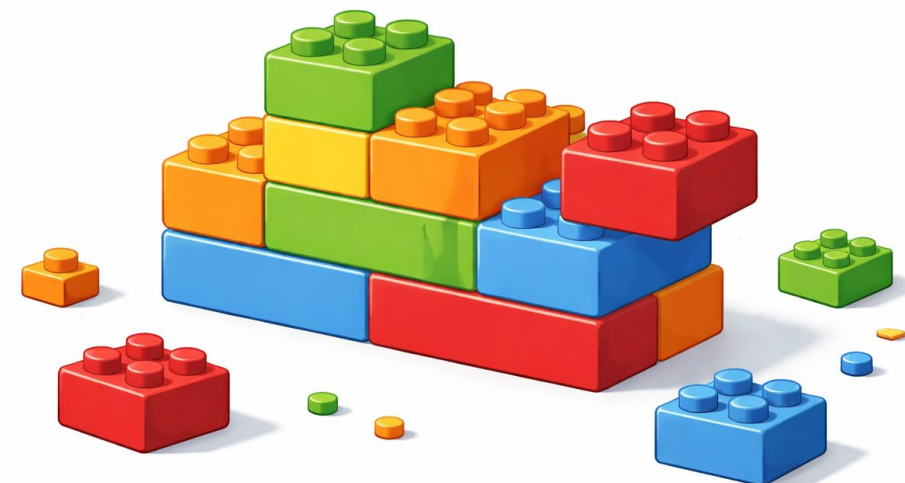


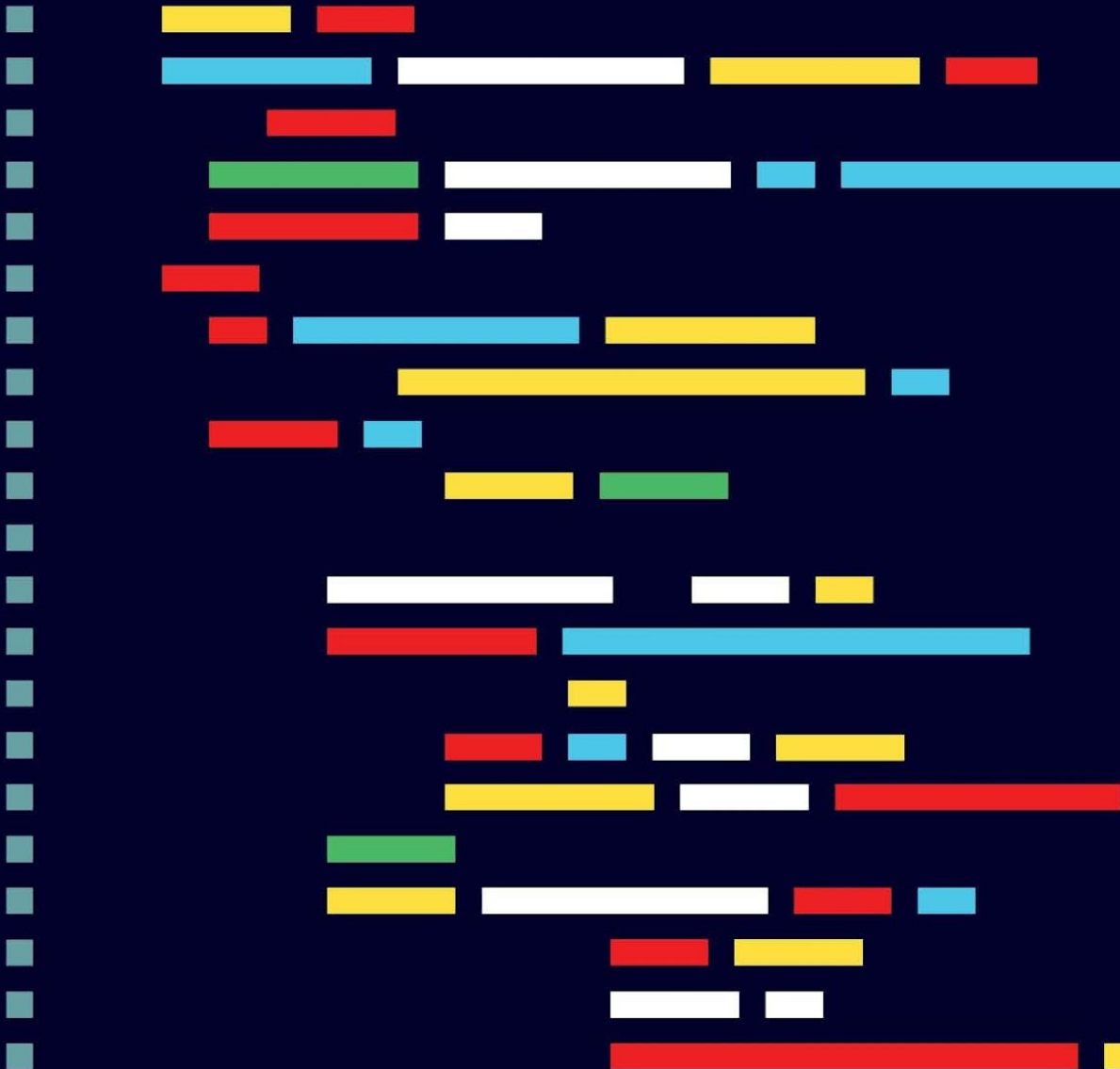
<Módulos/>



Quando estamos a criar um novo programa não precisamos de reinventar a roda...

Para isso podemos importar os módulos. Os módulos permitem-nos usar funções criadas por outras pessoas sem nos preocuparmos como é que elas funcionam e apenas o que fazem.





<random/>



O módulo `random` contém várias funções que são capazes de realizar operações pseudo-aleatórias.

Estas funções são capazes de gerar números aleatórios, ou até mesmo de baralhar listas inteiras.



A função que vamos usar hoje chama-se `randint(a, b)`, esta função gera um número aleatório dentro do intervalo fechado $[a, b]$.

Podemos ver abaixo um exemplo de um código que gera um número aleatório entre 0 e 10:

```
1  import random
2
3  n = random.randint(1, 10)
4  print(n)
5
```



<Desafios/>



Adivinha quantos presentes recebeste

Começa a explorar o módulo `random` e a função `randint`. Gera um número aleatório de presentes entre 5 e 20 (usando a função `randint`) e cria um ciclo `while` que receba inputs no terminal até o jogador acertar o número de presentes.



Descobre o amigo através das suas características

Utiliza o dicionário do próximo slide com a lista dos teus convidados e três das suas características. Escolhe um amigo aleatório dessa lista. Exibe uma característica de cada vez até conseguires adivinhar quem é o teu amigo secreto!



Copia o dicionário abaixo para o teu código:

```
amigos = {  
    'Carla': ['curioso', 'pontual', 'criativo'],  
    'João': ['dedicado', 'engraçado', 'organizado'],  
    'Ana': ['confiante', 'inteligente', 'amigável'],  
    'Eva': ['responsável', 'curioso', 'pontual'],  
    'Bruno': ['criativo', 'dedicado', 'engraçado']  
}
```

Ou cria o teu!!



Cria o Jogo da Forca

Para isso usa o conhecimento que já adquiriste em listas, ciclos, condições, sets e no módulo random



<Fim/>