



<CodeCamp/> <@FEUP/>

14 fevereiro 2026





Cria um jogo para a tua festa

<Módulos/>

U.PORTO
FEUP FACULDADE DE ENGENHARIA
UNIVERSIDADE DO PORTO

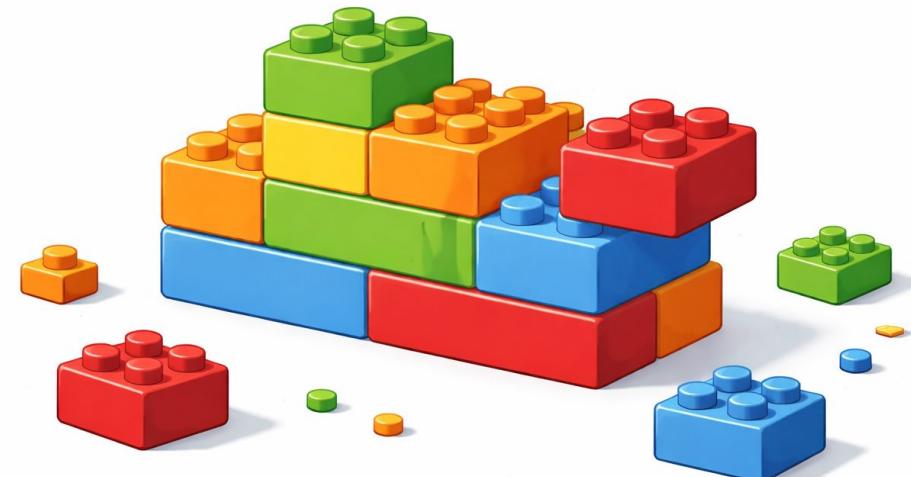
FEUP
ESCOLAS
Programa de captação
e desenvolvimento de talento.





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/>

U.PORTO
FEUP FACULDADE DE ENGENHARIA
UNIVERSIDADE DO PORTO

FEUP
ESCOLAS
Programa de captação
e desenvolvimento de talento.





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/>