

Aula 9

Docupedia Export

Author:Lima Queila (CtP/ETS)

Date:27-Feb-2024 15:26

Table of Contents

1 Exercício 1 - Palavras Embaralhadas	3
2 Exemplo:	4
3 Exercício 2 – Lig-4	5
3.1 Crie um jogo de Lig-4 em Python	5
4 Exemplo:	6
5 Exercício 3 – Jogo da Sua Escolha	7

1 Exercício 1 - Palavras Embaralhadas

Objetivo

- Crie um programa que desafie o usuário a adivinhar a palavra por trás de um anagrama;

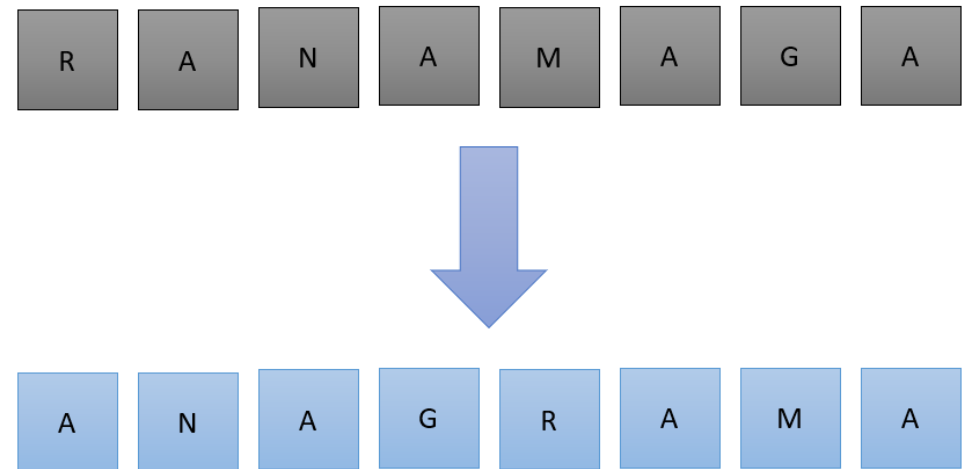
Pontuação

- O usuário começará com 100 pontos;
- Será descontado dos pontos cada vez que o usuário errar;
- Quando 0, deverá aparecer a resposta e que o jogador perdeu;

Palavras

- O banco de palavras virá de um txt;
- A palavra será escolhida aleatoriamente e de acordo com o nível de dificuldade desejado pelo usuário;
- A palavra poderá ser embaralhada da maneira desejada.
- Ex: totalmente aleatório, vogal e consoante ou qualquer outro modo;

Tempo estimado: 2 horas.



2 Exemplo:

- Introdução

```
Quantos pontos deseja perder se você errar(20 a 100)? 20
Qual a dificuldade de palavra que você deseja(1, 2 ou 3)? 2
Palavra escolhida:
hociabcm
R:
```

- Quando o usuário errar!

```
Palavra escolhida:
hociabcm

R: palavra

Sinto muito, você acaba de perder 20 pontos.
Pontos restantes: 80

Palavra escolhida:
hociabcm

R: |
```

- Quando o usuário acertar!

```
Palavra escolhida:
hociabcm

R: cachimbo

Parabéns!! Você acertou a palavra.
```

3 Exercício 2 – Lig-4

3.1 Crie um jogo de Lig-4 em Python

Regras:

- Mostre para o usuário as posições das casas;
- O game deve mostrar quando um jogador vencer ou quando der empate;
- Deve possuir todo tipo de tratamento de erro, além de não permitir a jogada quando uma coluna estiver totalmente cheia;
- O programa deve mostrar o diagrama do jogo e a cada rodada atualizar, mostrando em que casa os jogadores já jogaram;
- Ao final de cada partida o programa mostra o vencedor, e pergunta se deseja continuar jogando;

Tempo estimado: 4 horas.



4 Exemplo:

• Introdução

Bem Vindo ao LIG-4

Jogador 1

1	2	3	4	5	6	7

Jogada:

• Tratamento de erro

Jogador 1

1	2	3	4	5	6	7
0						
0						
0						
0						
0						
0						

Jogada: 1
Coluna cheia, coloque em outro lugar!

Jogada: 10
Digite um valor de 1 a 7!

Jogada: |

• Final da partida

Jogador 2

1	2	3	4	5	6	7
				0		
			0	0		
	0	0	0	0		
					0	

JOGADOR 1 GANHOU!!!

Deseja jogar novamente? (1-Sim/2-Não): |

5 Exercício 3 – Jogo da Sua Escolha

Escolha um jogo de sua preferência para desenvolver em linguagem Python.
Exemplos (jogo da forca, escape room, pacman, quiz, etc).

Critérios de avaliação :

- Complexidade;
- Funcionalidade;
- Validação Poka Yoke;

Tempo estimado: 3 horas.

