



Computational Thinking With Python

Prof. Gilberto Alexandre das Neves
profgilberto.neves@fiap.com.br

Exercício

Roda a roda

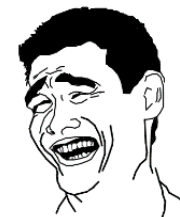
FIAP



Exercício Roda a roda

Monte um programa do **jogo rode a roda**, siga as orientações:

- Em um arquivo **.txt** salve as opções da roda (mín. 12 e máx. 24).
- Em um arquivo **.csv** coloque as 3 palavras (mín. 8 e no máx. 12 letras).
- Peça o nome dos 3 jogadores e exiba o painel com a dica.
- Comece por um dos jogadores, exiba o nome dele e peça para ele rodar a roda.
- Sorteie aleatoriamente uma das opções da roda.
- Sendo uma opção favorável, o jogador escolhe uma letra.
- Se tiver a letra, some no pontos desse jogador a quantidade de letras x a pontuação da roda. Se não tiver a letra, ele a passa vez.
- Se faltarem apenas 3 letras para finalizar, ele pode dar o palpite de quais são as palavras. Se errar ela passa a vez e perde todos os pontos.
- Após cada jogada exiba as letras (dos palpites), os nome de todos os jogadores e suas pontuações.



Proibido usar funções (**def**) neste programa. Atividade em **trios**.



Introdução à programação com Python. Nilo Menezes. Novatec, 2019.

Curso Intensivo de Python: Uma introdução prática e baseada em projetos à programação. Eric Matthes. Novatec, 2016.

Até breve!