

Checkpoint 1 – Computational Thinking With Python

1. Monte um programa em Python que jogue o jogo do “**Par ou Ímpar**” entre o usuário e o computador (integrantes do grupo). Siga as orientações:

- Coloque no topo do programa um comentário com os RM e nomes de todos os integrantes do grupo. **(0,5 ponto)**
- Sorteie de maneira aleatória o nome de um integrante do grupo (que será o oponente do jogador) e armazene-a em uma variável. **(1,0 ponto)**
- Sorteie o valor jogado pelo computador (valores entre 1 e 5). **(1,0 ponto)**
- Peça para o usuário digitar o nome dele. **(0,5 ponto)**
- Peça para o usuário escolher entre PAR ou ÍMPAR. **(0,5 ponto)**
- Peça para o usuário escolher um número entre 1 e 5. **(0,5 ponto)**
- Agora exiba o nome do jogador, o nome do oponente, a escolha da jogada de cada um, o valor escolhido de cada um, o total e uma mensagem de quem ganhou. **(5,0 pontos)**
- Adicione comentários em seu código explicando brevemente os blocos de códigos mais importantes. **(1,0 ponto)**

Orientações:

- Checkpoint em grupo (mínimo 2 alunos e máximo 3 alunos por grupo)
- Valor total do Checkpoint: 10,0 pontos
- Duração mínima do Checkpoint é de 60 minutos
- Consulta ao material da aula é permitido
- Somente comandos ensinados em aula podem ser utilizados
- Entregar o programa no formato do Python (.py)
- Entrega via tarefa criado no *Microsoft Teams* (apenas 1 integrante do grupo precisa entregar)
- Feedback e nota do Checkpoint será “devolvido” via *Microsoft Teams* (consultar o integrante que fez a postagem para tomar conhecimento da nota e feedback).
- Desobedecer qualquer orientação acarretará desconto na nota