



O NOVO BÁO MASTER

Subindo de nível com Python

A large, stylized letter 'B' is formed by a yellow Python logo icon. The Python icon features its characteristic interlocking snakes design in yellow and blue, with a white outline. The rest of the word 'NOVO BÁO' is written in a yellow, blocky font with a white outline. The word 'MASTER' is also in a similar yellow font. Below the main title, the subtitle 'Subindo de nível com Python' is written in a smaller, blue, sans-serif font.

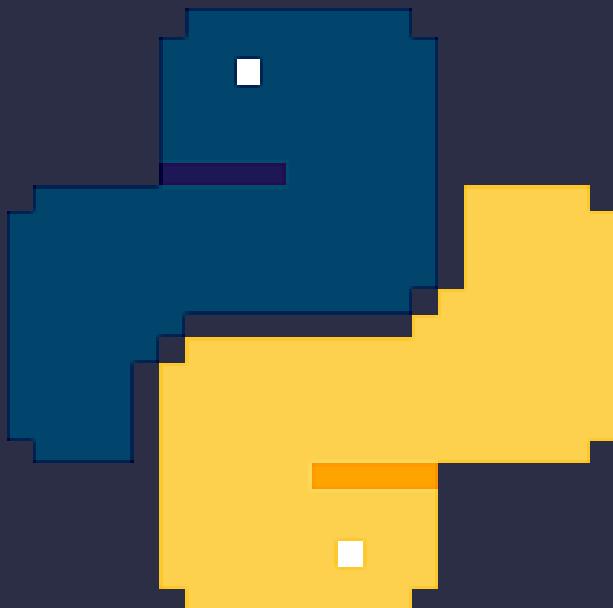
Introdução

Bem-vindo ao mundo da programação com Python! Se você sempre quis aprender a programar, mas achou que era complicado demais, este eBook é para você. Vamos explorar a linguagem Python de uma maneira divertida e descomplicada, usando analogias com jogos e personagens que você conhece e adora. Prepare-se para subir de nível e se tornar um herói da programação!



Primeira Fase

Entendendo o Território





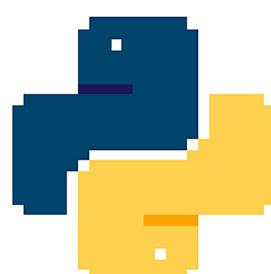
O que é Python?

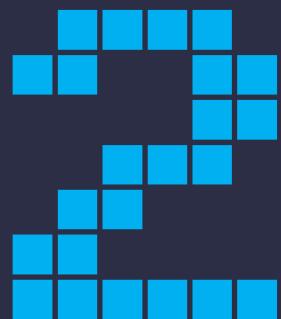
Python é como o manual de um jogo: ele te dá as regras e ferramentas para criar algo incrível. Assim como em um RPG, onde você precisa aprender as habilidades do seu personagem, em Python você aprenderá comandos que permitem criar programas úteis e divertidos.

Instalando Python

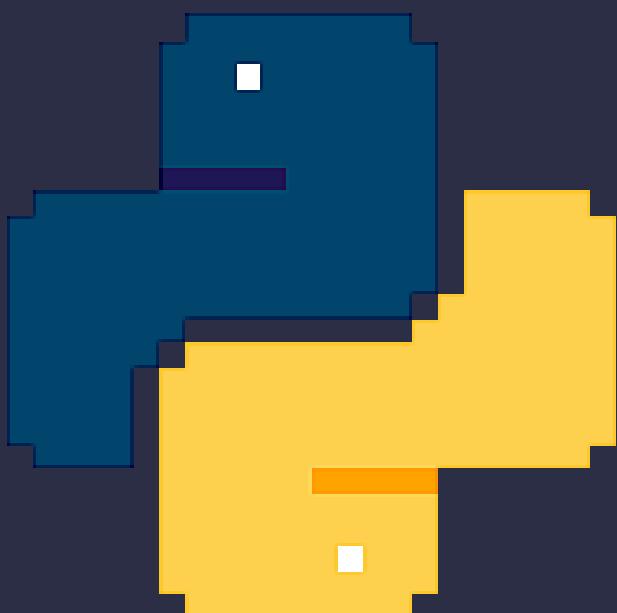
Para começar nossa aventura, você precisa instalar Python no seu computador. Pense nisso como baixar um jogo novo para sua plataforma favorita.

1. Acesse [python.org](https://www.python.org) e baixe a versão mais recente.
2. Siga as instruções de instalação. É como seguir um tutorial para configurar um jogo pela primeira vez.





Primeiros Passos Movendo Seu Personagem





Olá, Mundo!

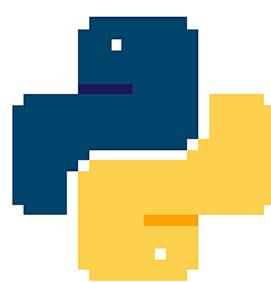
Nos jogos, você começa aprendendo a mover seu personagem. Em Python, o equivalente é escrever seu primeiro código: "Olá, Mundo!"

Primeiros passos

Python

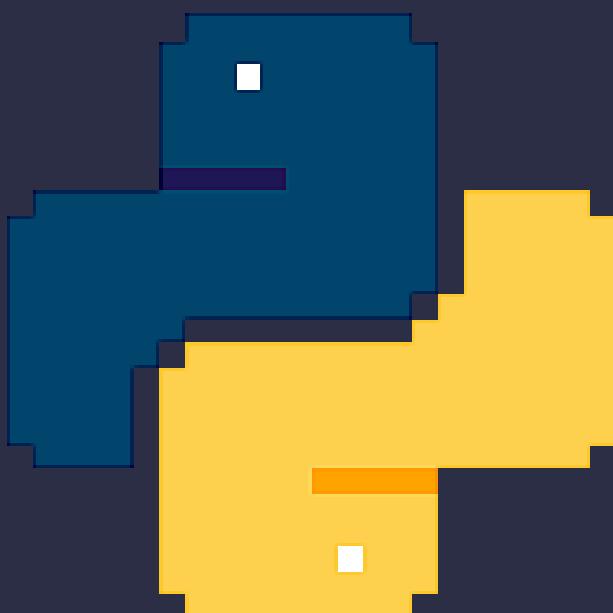
```
print("Olá, Mundo!")
```

Esse comando simples faz com que o Python exiba a mensagem "Olá, Mundo!" na tela. É como apertar o botão Start e ver seu personagem aparecer no jogo.



3

Coletando Recursos Variáveis e Tipos de Dados





O que são Variáveis?

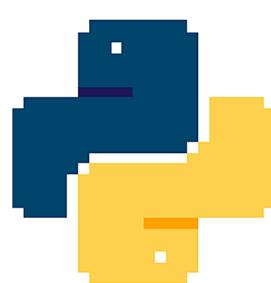
Imagine que variáveis são como inventários em jogos. Você pode armazenar diferentes tipos de itens, como números e textos.

Variáveis

Python

```
vida = 100  
nome_do_jogador = "Aventureiro"
```

Aqui, ‘vida’ é uma variável que guarda um número, e ‘nome_do_jogador’ guarda um texto.





Missões e Desafios Estruturas de Controle



Condicionais

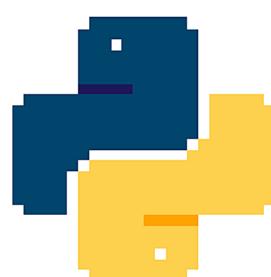
Condicionais são como decisões em um jogo. Se você encontrar um inimigo, pode decidir atacar ou fugir.

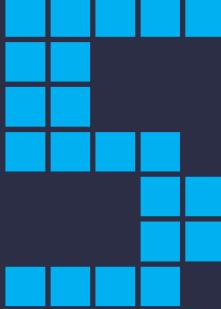
Condicionais

Python

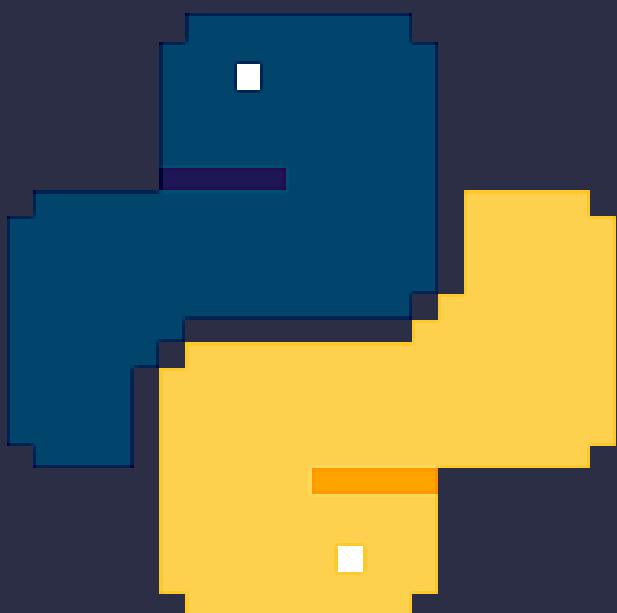
```
vida = 50
if vida < 20:
    print("Cuidado! Vida baixa!")
else:
    print("Você está seguro.")
```

Esse código verifica se sua vida está baixa e mostra uma mensagem apropriada, assim como um jogo alerta quando seu personagem está em perigo.





Funções Companheiros de Equipe





Criando Funções

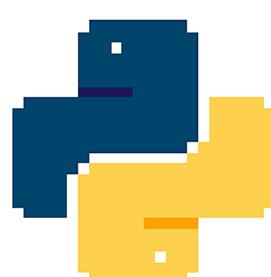
Funções são como habilidades especiais que você pode usar em qualquer momento do jogo.

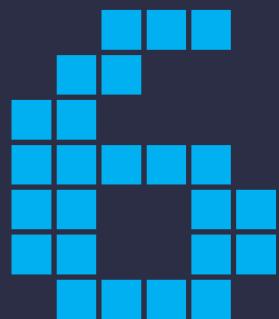
Funções

Python

```
def curar(vida):  
    vida += 10  
    return vida  
  
vida = 50  
vida = curar(vida)  
print(vida)
```

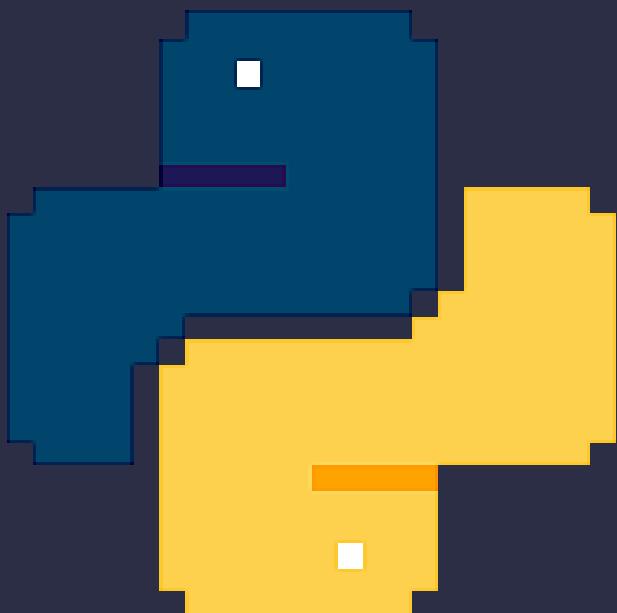
A função curar aumenta sua vida em 10 pontos. Assim como uma poção de cura em um RPG, você pode usá-la sempre que precisar.





Listas e Loops

Explorando Novos Mapas





Listas

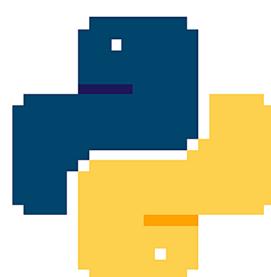
Listas são como mochilas onde você guarda vários itens.

Listas

Python

```
mochila = ["poção", "espada", "escudo"]
print(mochila[0])
```

Este código mostra o primeiro item da lista, como verificar o inventário em um jogo.





Loops

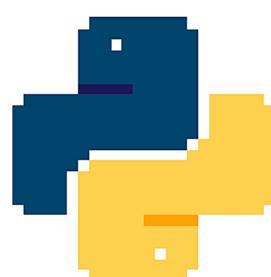
Loops permitem que você repita ações, como em uma missão onde você coleta vários itens.

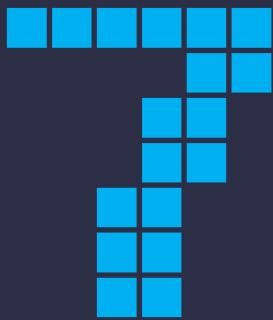
Loops

Python

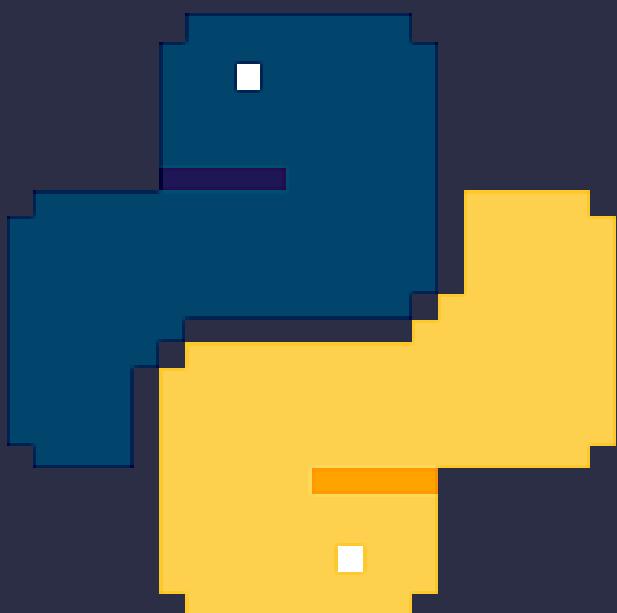
```
for item in mochila:  
    print(item)
```

Este código exibe todos os itens da mochila, um por um, como revisar suas conquistas no final de uma missão.





Desafios de Chefão - Projetos Finais





Criando um Jogo Simples

Agora que você dominou as habilidades básicas, vamos criar um jogo simples. Este projeto será o seu desafio de chefão, onde você aplica tudo o que aprendeu.

BOSS BATTLE

Python

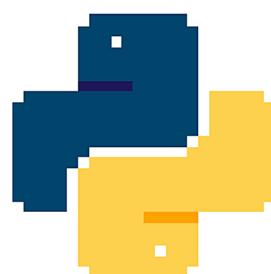
```
import random

vida = 50

def batalha():
    dano = random.randint(5, 20)
    global vida
    vida -= dano
    if vida <= 0:
        return "Você perdeu a batalha!"
    else:
        return f"Você sofreu {dano} de dano e tem {vida} de vida restante."

while vida > 0:
    print(batalha())
```

Este pequeno jogo de batalha usa funções, loops e condicionais. Assim como enfrentar um chefão, você vai precisar de todas as suas habilidades para vencer.



CONGRATULATIONS!!!

Parabéns! Você completou sua primeira jornada no mundo da programação com Python.

Continue praticando e explorando novos desafios. Assim como em qualquer jogo, quanto mais você jogar, melhor você ficará. Boa sorte, jovem herói da programação!

