



## Projeto #1 - Gerador de Dados P/ teste

Neste projeto eu espero que você crie um projeto gere dados para uso em testes.

### Crie o seguinte projeto:

**ASSISTA A EXPLICAÇÃO EM VÍDEO DO PROJETO:** [https://youtu.be/4XyQJ062\\_G4](https://youtu.be/4XyQJ062_G4)

Este projeto irá, além de te expor a loops, variáveis, coleções, manipulação de arquivos, tratamento de exceções, entre outras coisas. Te permitir criar um programa 100% no terminal/console que deve resolver os seguintes requisitos:

Seu projeto deve iniciar apresentando uma lista de opções sobre quais dado(s) devem ser gerados, pedindo o usuário para escolher uma ou mais opções de dados a serem gerados entre as seguintes opções: gerar nome, gerar e-mail, gerar telefone, gerar cidade, gerar estado, além de perguntar se os dados devem ser salvos para um arquivo também. Finalmente o usuário deve poder digitar “parar” a qualquer momento para conseguir finalizar o programa.

#### De onde saíram esses dados aleatórios?

Seu programa precisa imprimir nomes, e-mails, telefones, cidades e estados certo? Crie uma lista de 5 itens para cada um desses dados, fica a seu critério como irá gerar esses dados, eles não precisam ser dados reais.

EX:

- Uma lista com 5 nomes
- Uma lista com 5 e-mails
- Uma lista com 5 telefones
- Uma lista com 5 cidades
- Uma lista com 5 estados

Após o usuário escolher quais dados devem ser gerados, você deve processar quais escolhas foram feitas pelo usuário e depois gerar imprimir na tela uma nova linha contendo o dado que foi selecionado no console e também salvar estes dados em um arquivo, caso o usuário tenha escolhido a opção de salvar os dados em um arquivo de .txt chamada

'dados.txt'

O programa deve continuar rodando e pedindo para gerar mais dados aleatórios que forem escolhidos pelo usuário até o usuário digitar "parar". Quando o usuário digitar "parar" o programa deve finalizar e sair.

Depois de confirmar que seu programa está funcionando corretamente, crie um executável dele(ensinado na Módulo 2 - "Como gerar um executável")

**ASSISTA A EXPLICAÇÃO EM VÍDEO DO PROJETO:** [https://youtu.be/4XyQJ062\\_G4](https://youtu.be/4XyQJ062_G4)

## Pre-Requisitos para realizar este desafio

- Ter concluído Módulo 1 - Mestre do Software
- Ter concluído Módulo 2 - Bootcamp Python
- Ter concluído Módulo 4 - Mestre dos Arquivos

## Dicas

- Pode ser necessário usar o módulo random()
- Pode ser necessário usar loops(laços de repetição)
- Será necessário colocar seu projeto em um loop(laço de repetição) para que fique rodando até ele finalizar no momento em que o usuário digitar "parar"
- Você não precisa se limitar as dicas aqui, espero que você resolva do seu jeito e depois até expanda o projeto, de acordo com sua criatividade e conhecimento.

## BÔNUS - Aumentando suas chances de conseguir uma oportunidade de trabalho!

Seguindo o que é ensinado no "Módulo 10 - Mestre do Negócio" - Coloque esse projeto no seu site de portfólio(ensino como criar um no módulo 10) e divulgue o que acabou de criar em suas redes sociais(principalmente LinkedIn, Instagram e Facebook) marcando a @DevAprender e explicando o que está fazendo, o que aprendeu.

**Motivos para fazer isso:**

1. **Ganhe visibilidade com recrutadores técnicos**
2. **Tenha uma motivação a mais para concluir seus projetos**
3. **Quanto mais "rastros" técnicos deixar online, maior é sua chance de conseguir**

oportunidades de trabalho sendo contratado ou até mesmo como freelancer.

## Pre-Requisitos para realizar o BÔNUS

- Ter concluído Módulo 10 - Mestre do Negócio

## Você consegue sim!

Esses projetos foram criados para te ajudar a consolidar o conhecimento ensinado neste treinamento, ou seja transformar você de um iniciante para um programador(a) profissional. Um dos principais desafios e problemas que vejo alunos que são autodidatas tendo por aí, é de ficar sempre preso no “Tutorial Hell” onde conseguem seguir aulas e fazer projetos guiados, mas não conseguem progredir sozinhos para se tornarem programadores completos.

A única maneira de sair do “Tutorial Hell” é de montar projetos por conta própria, sem ser guiado a uma solução pronta. Esses projetos vão sim te desafiar, você pode querer desistir e ficar preso e até duvidar do seu conhecimento e habilidade, o mais importante que você deve saber quando isso acontecer é que **isso acontece com todos desenvolvedores(as)**. Não é só com você, isso acontece até comigo. Lembre-se que qualquer programador mais experiente irá te falar a mesma coisa os primeiros projetos que eles tentaram criar foram uma das coisas mais difíceis e mais prazerosas que eles já fizeram.

Quero que aplique as diversas estratégias que ensino durante o curso para conseguir resolver problemas sozinhos, sendo que essa é a habilidade mais importante para um programador(a).

Dicas para conseguir resolver problemas quando está tendo dúvidas:

1. Quebre grande problemas em problemas menores
2. Debure(debug) seu código e analise linha por linha para encontrar erros de lógica no seu programa.
3. Não sabe como fazer algo? Pesquise no google “como fazer X com Python” ou onde X é a tarefa que ainda não sabe como fazer.(Pesquise no google, StackOverflow, YouTube, livros, dentro do curso e suas anotações)
4. Teve um erro? Copie a mensagem de erro e jogue no google, pesquise em quantas páginas forem necessárias, pode levar o tempo que for, mas você irá conseguir desde que persista.
5. Está com dúvidas não técnicas e quer me perguntar ao vivo? Anote elas e entre AO vivo em nossas mentoria em grupo que acontecem a cada 2 semanas(link no canal do Telegram)

Vejo você na mentoria AO VIVO (Link no canal do Telegram)

Do seu amigo, Jhonatan