

MC102 - Algoritmos e Programação de Computadores

Lab 01

Prazo da atividade: 30 de Março de 2023

Peso na nota: 1

Sheila e Reginaldo decidiram assistir a um filme. Sheila sugere que eles assistam "Interestelar", enquanto Reginaldo sugere "Jornada nas Estrelas". Como eles não conseguem chegar em um acordo sobre qual filme assistir, Reginaldo sugere que eles joguem pedra-papel-tesoura para decidir qual filme assistir, mas nesse jogo a chance de empate é muito alta, então para reduzir essa chance, Sheila fala para que eles decidam jogando uma variação do jogo chamada [Pedra-papel-tesoura-lagarto-Spock](#).

Nesta variação, as regras são:

- Tesoura corta papel
- Papel cobre pedra
- Pedra esmaga lagarto
- Lagarto envenena Spock
- Spock esmaga (ou derrete) tesoura
- Tesoura decapita lagarto
- Lagarto come papel
- Papel refuta Spock
- Spock vaporiza pedra
- Pedra amassa tesoura

Tarefa

Sua tarefa é definir qual o vencedor do jogo, para isso seu programa deve receber a jogada de Sheila e a jogada de Reginaldo, e imprimir como saída o nome do filme que irão assistir baseado no jogo ou "empate" caso as jogadas sejam iguais.

Entrada

A entrada do programa consiste em duas linhas com a jogada de cada jogador, a primeira linha contendo a jogada de Sheila e a segunda linha contendo a jogada de Reginaldo. As jogadas podem ser: "tesoura", "papel", "pedra", "lagarto" ou "spock".

Saída

A saída do laboratório deve ser o nome do filme que eles irão assistir, de acordo com quem ganhar a jogada, podendo ser: "Jornada nas Estrelas" ou "Interestelar"; Em caso de empate a saída deve ser "empate".

Exemplos

Exemplo 1:

Entrada

```
papel  
spock
```

Saída

```
Interestelar
```

Exemplo 2:

Entrada

```
lagarto  
tesoura
```

Saída

```
Jornada nas Estrelas
```

Exemplo 3:

Entrada

```
pedra  
pedra
```

Saída

```
empate
```

Dicas

O comando input, quando recebe uma string, irá imprimir a string na saída. Por exemplo, se você fizer algo como

```
escolha = input("Entre com a escolha de Sheila")
```

Seu programa não será aceito pelo codePost, pois ele deveria imprimir apenas o nome do filme (ou empate). Assim, a não ser em casos específicos, o input em

laboratórios sempre será chamado sem a string com a mensagem para o usuário, ou seja, o correto seria:

```
escolha = input()
```

Regras e Avaliação

Neste laboratório, você não pode usar bibliotecas (isto é, o comando *import*).

Seu código será avaliado não apenas pelos testes do CodePost, mas também pela qualidade. Dentre os critérios subjetivos de qualidade de código iremos analisar: a escolha de bons nomes de variáveis. Note, porém, que essa não é uma lista exaustiva, pois outros critérios podem ser analisados dependendo do código apresentado visando mostrar ao aluno como o código poderia ser melhor.

Os casos de testes estão disponíveis através do [link](#).

Submissão

Você deverá submeter no CodePost, na tarefa Lab 01, um arquivo com o nome `lab01.py`. Após a correção da primeira entrega, será aberta uma tarefa Lab 01 - Segunda Chance, com prazo de entrega apropriado.