**O Jogo do “Par ou Ímpar”**

**Mário Leite**

**...**

Assisti aquele curso de Python em vídeo, apresentado pelo professor Gustavo Guanabara. Um excelente curso, e foi esse curso que me fez voltar a estudar Python; pois já havia tentado antes, mas, o curso não era bom e o instrutor não muito didático; por isto havia desistido. Ainda mais que o antigo instrutor não conseguia, de jeito nenhum, sem se meter a falar no dialeto Inglês, para explicar dúvidas dos alunos, ou esclarecer uma simples curiosidade minha: “*porque no Python não existem terminadores para as estruturas de controle*!” Esta curiosidade eu mesmo resolvi rapidinho: criei os meus próprios terminadores (que me perdoe o *Guido van Rossum*).

Na **aula 12** do curso foi proposto, no **desafio 45**, o seguinte desafio: “CRIAR UM PROGRAMA QUE FAÇA O COMPUTADOR JOGAR “JOKENPÔ” COM VOCÊ”.

Embora o enunciado do programa estivesse claro, o entendimento da situação não ficou bem claras - pelo menos para mim que não conhecia o jogo -, obrigando o Guanabara a sugerir que o internauta pesquisasse no Google. Muito bem; pesquisei e achei o tal jogo, que é também conhecido por “Pedra-Tesoura-Papel”. Entendido como funcionava o jogo pensei, planejei e criei o pseudocódigo do programa. Depois o codifiquei em Python (claro... o curso era de Python), e tudo certo; rodou redondinho (me desculpem o pleonasmo). Mas, quando estava programando, comecei a pensar: “*Poxa! Esse jogo é japonês e meio sem graça*”! Então, me lembrei de um joguinho, muito comum nas Escolas, e que eu e meus colegas de pelada lá em Tombos (MG) usávamos para saber qual o time escolheria o lado do campo ou qual time daria a saída... o famoso “Jogo do Par ou Ímpar”. Aqui vou citar a definição da Wikipédia para ficar mais formal:

“*Par ou ímpar é um jogo entre duas pessoas cujo objetivo geralmente é resolver aleatoriamente um impasse. Os participantes apostam em par e ímpar. Depois disso, ambos mostram as mãos escondendo alguns dedos, contam-se os dedos e vence quem tiver acertando a paridade do número de dedos”.*

Resumindo: por exemplo, se a soma dos dedos esticados dos dois jogadores for **par** e um dos jogadores tiver pedido “par” ele ganha, caso contrário, se der **impar** quem ganha é o seu adversário; muito simples.

Então, resolvi criar um programa (mostrado abaixo, em pseudocódigo e codificado em Python), já que esse programa não faz parte da *playlist* do curso.

------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**Programa** "**Par-Impar**"

**//Implementa o jogo do "Par ou Ímpar" entre dois jogadores.**

**//Em Pseudocódigo**

**//Autor: Mário Leite**

**//--------------------------------------------------------------------------------**

**Declare** Jogada, Acertos1, Acertos2, Jog1, Jog2,Num1, Num2, Res: **inteiro**

**Declare** Resultado, Resp, Esc1, Esc2: **caractere**

**Início**

Resp ← "S"

Jogada ← 0

Acertos1 ← 0

Acertos2 ← 0

**Enquanto** (Resp="S") **Faça**

Jogada ← Jogada + 1

Jog1 ← **Rand**(0,10) //sorteia um número de 0 a 10

Jog2 ← **Rand**(0,10)

Res ← Jog1 + Jog2

**Se**(**Resto**(Res**,**2)=0)) **Então**

Resultado ← "PAR"

**Senão**

Resultado ← "IMPAR"

**FimSe**

Num1 ← **Rand**(0,1000) //sorteia um número de 0 até 1000

**Se**(**Resto**(Num1,2)=0)) **Então**

Esc1 ← "PAR"

**Senão**

Esc1 ← "IMPAR"

**FimSe**

**Se**(Esc1 = "PAR") **Então**

Esc2 ← "IMPAR"

**Senão**

Esc2 ← "PAR"

**FimSe**

**EscrevaLn**("Resultado da jogada",jogada,": ", Resultado)

**EscrevaLn**("Escolha do Jogador #1: ", Esc1)

**EscrevaLn**("Escolha do Jogador #2: ", Esc2)

**Se**(Esc1=Resultado) **Então**

**EscrevaLn**("Jogador #1 ganhou!")

Acertos1 ← Acertos1 + 1

**Senão**

**EscrevaLn**("Jogador #2 ganhou!")

**Acertos2** ← Acertos2 + 1

**FimSe**

**EscrevaLn**("")

**EscrevaLn**("")

**Escreva**("Mais uma jogada? [S/N]: ")

**Leia**(Resp)

Resp ← **Maiusc**(Resp)

**FimEnquanto**

**EscrevaLn**("Estatística do jogo:")

**EscrevaLn**("Acertos do Jogador #1:",Acertos1,"(",(Acertos1/Jogada)\*100,"%)")

**EscrevaLn**("Acertos do Jogador #2:",Acertos2,"(",(Acertos2/Jogada)\*100,"%)")

**FimPrograma**

***# Implementa o jogo do "Par ou Impar" entre dois jogadores.***

***# Em Python 3.7  
# Autor: Mário Leite  
#-----------------------------------------------------------------------*import** random  
endif = **"endif"**endwhile = **"endwhile"**Resp = **"S"**Jogada = 0  
Acertos1 = 0  
Acertos2 = 0  
**while**(Resp==**"S"**):  
 Jogada += 1  
Jog1 = **random**.randint(0,10) ***#sorteia um número de 0 a 10*** Jog2 = **random**.randint(0,10)  
Res = Jog1 + Jog2  
 **if**(Res % 2 == 0):  
 Resultado = **"PAR"  
 else**:  
 Resultado = **"IMPAR"  
 endif**  
Num1 = **random**.randint(0,1000) ***#sorteia um número de 0 até 1000* if** (Num1 % 2 == 0):  
 Esc1 = **"PAR"  
 else**:  
 Esc1 = **"IMPAR"** endif  
**if**(Esc1 == **"PAR"**):  
 Esc2 = **"IMPAR"  
 else**:  
 Esc2 = **"PAR"  
 endif**  
**print**(**"Analisa o resultado da jogada: {}"**.format(Jogada))  
 **print**(**"Resultado do jogo: {}"**.format(Resultado))  
 **print**(**"Escolha do Jogador 1: {}"**.format(Esc1))  
 **print**(**"Escolha do Jogador 2: {}"**.format(Esc2))  
 **if**(Esc1==Resultado):  
 print(**"Jogador 1 ganhou!"**)  
 Acertos1 = Acertos1 + 1  
 **else**:  
 print(**"Jogador 2 ganhou!"**)  
 Acertos2 = Acertos2 + 1  
 **endif**  
 **print**(**"\n"**)  
 Resp = **str**(**input**(**"Mais uma jogada? [S/N]: "**))  
 Resp = Resp.upper()  
**endwhile**  
**print**(**"**\n**"**)  
**print**(**"estatística do jogo:"**)  
**print**(**"Acertos do jogador #1: "**,Acertos1,**"("**,(Acertos1/Jogada)\*100,**"%)"**)  
**print**(**"Acertos do jogador #2: "**,Acertos2,**"("**,(Acertos2/Jogada)\*100,**"%)"**)

***#FimPrograma------------------------------------------------------------***