**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE CAMPINAS**

**ESCOLA POLITÉCNICA**

**ENGENHARIA DE SOFTWARE**

**Fillipe de Souza Faria 24020425**

**Jean Yuki Kimura 24008214**

**Letícia Akemi Sumida 24008474**

**Lucas De Campos Ranzani 24004942**

**RELATÓRIO:**

**O jogo zero cancela**

**CAMPINAS**

**2024**

# **INTRODRUÇÃO**

Este relatório apresenta o desenvolvimento do projeto: “O jogo zero cancela”, um programa em linguagem Python para calcular a soma de uma sequência de números digitados pelo usuário. O programa permite que o usuário insira números, desconsiderando aqueles digitados incorretamente de acordo com as seguintes regras:

* Ao digitar 0, o último número digitado é desconsiderado;
* O usuário pode digitar até 3 vezes consecutivamente o número 0 para desconsiderar os três últimos números digitados;
* A inserção é finalizada quando inserido um número negativo.

Ao final da execução, o programa imprime a soma total da sequência de números, o número de elementos considerados na soma e o número de elementos desconsiderados ao digitar 0.

O relatório apresenta detalhes sobre o desenvolvimento do programa, incluindo sua estrutura e exemplos de execução.

# **APRESENTAÇÃO DO PROJETO**

* **Dificuldades e soluções**

**Dificuldades**

1. Definir a restrição do while.
2. Contagem de zeros e restrição com mais de 3.
3. Atribuição em cascata para as variáveis ult\_num (1°), pen (2°) e anti\_pen (3°).
4. Nenhum número para apagar

**Soluções**

1. Pensamos em uma lógica simples de que o programa só aceitaria números positivos.
2. Toda vez que o número é zero soma 1 à variável que conta meus zeros, quando colocamos um número positivo essa variável zera a contagem.
3. Pensamos na lógica que o programa é executado de cima para baixo então primeiro a ser atribuída seria a antepenúltima variável, depois a penúltima e pôr fim a última.
4. Resolvemos isso colocando uma estrutura de condição verificando se o último número (ult\_num) é igual a zero.

* **Especificar compilador**

- Visual Studio Code

# **IMAGEM DO PROJETO FINALIZADO**

Texto

Descrição gerada automaticamente

**Lógica usada antes de reduzir os ifs:**

**Texto

Descrição gerada automaticamente**

# **EXEMPLO DE EXECUÇÃO**

Texto

Descrição gerada automaticamente Texto

Descrição gerada automaticamente

Texto

Descrição gerada automaticamente Texto

Descrição gerada automaticamente

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

GUIMARAES, Lucia. Atividade Avaliativa A1– 2024. Canvas, 2024. Acesso em: 1 de abril de 2024.