

Programas com comandos de repetição e condicionais (3)

Exemplo 1.

Escreva um programa que simule o lançamento de um dado de seis lados. Para gerar números aleatórios, use a função *randint* da biblioteca *random*. Não pergunte como usá-la, nem copie: use o *Help* do Python e descubra sozinho!

Desafio 1.1

Modifique seu programa para que ele permita que o jogador lance o dado novamente. Use uma mensagem do tipo “Você quer jogar o dado novamente?”.

Desafio 1.2

Como ficaria o programa se o seu dado tivesse uma quantidade de faces diferente de 6?

Exemplo 2.

Escreva um programa Python que simule um jogo, como segue: o jogador precisa adivinhar um número escolhido ao acaso pelo computador, num determinado intervalo. A cada palpite do jogador, o computador informa se esse palpite é menor ou maior que o número procurado. O jogo prossegue até que o jogador adivinhe o número sorteado.

As mensagens produzidas pelo computador são:

Adivinhe o número sorteado entre x e y	Na primeira vez, estabelecendo o intervalo: x e y
Digite seu palpite:	Nas vezes subsequentes
Escolha um número menor/maior	Após receber um número
Parabéns, você acertou!	Quando o jogador acertar

Desafio 2.1

O seu programa deve verificar se o jogador está jogando corretamente, produzindo a mensagem “adequada” quando o palpite for uma tolice. Use uma mensagem do tipo “Pense bem, big-ass!”.

Desafio 2.2

O seu programa deve verificar se o jogador está jogando bem ou mal. Atribua um escore numérico ao jogador.

Desafio 2.3

Use um intervalo com x e y escolhidos aleatoriamente..

Ultra desafio 2

Escreva um programa no qual quem adivinha é o computador..