

 INSTITUTO FEDERAL Pernambuco	INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE PERNAMBUCO	
	CAMPUS: Palmares	DISCIPLINA: Projeto Integrador 1
	PROFESSOR: Victor Lira	CURSO: ADS
	DEFINIÇÃO DO PROJETO FINAL DA DISCIPLINA	

Observação: Leia com atenção toda a descrição do projeto. Qualquer dúvida, entre em contato com o professor da disciplina.

Quiz (em inglês: quiz, plural quizzes) é um jogo ou desporto mental no qual os jogadores (individualmente ou em equipes) tentam responder corretamente a questões que lhes são colocadas. Em alguns contextos, a palavra também é utilizada como sinónimo de teste informal para a avaliação de aquisição de conhecimentos ou capacidades em ambientes de aprendizagem.

Enquanto jogo ou passatempo, um quiz é normalmente pontuado segundo algum sistema, e os vencedores são os que atingem o maior número de pontos. Os quizzes podem ser temáticos ou generalistas, caso em que se colocam questões sobre cultura geral. O formato, pontuação, forma de resposta e duração dos quizzes pode variar muito. Em geral, as respostas podem ser dadas por escrito ou oralmente, na versão tradicional, e, mais recentemente, através de comandos wireless. O jogo é conduzido por um ou mais apresentadores. O formato de concursos de perguntas e respostas é também muito popular em contexto televisivo, com numerosos programas a serem produzidos e emitidos em vários países. Genericamente esses programas denominam-se quiz show. (Fonte: Wikipédia)

Nesta atividade, vocês devem implementar, utilizando a linguagem de programação Python, um jogo de perguntas e respostas. Mais especificamente, ao iniciar, o programa deve:

1. Exibir o enunciado da pergunta;
2. Exibir as opções (A, B, C, D, E);
3. Solicitar que o usuário informe qual a resposta para aquela questão;
4. Ir para a questão seguinte e repetir o passo 1, até completar o total de dez perguntas.

Ou seja, o programa deve exibir 10 perguntas (uma por vez) e respectivas alternativas para o usuário, que deve informar qual a resposta correta para aquela questão.

Ao fim das dez perguntas, o programa deve exibir para o usuário:

- O **percentual** de questões respondidas corretamente;

- A mensagem “**Parabéns, seu desempenho foi excelente!**”, caso o usuário responda a 80% ou mais das perguntas corretamente;
- A mensagem “**Parabéns, seu desempenho foi bom!**”, caso o usuário responda a 60% ou mais das perguntas corretamente e menos de 80%;
- A mensagem “**Atenção, você precisa estudar mais sobre esse tema!**”, caso o usuário responda a menos de 60% das perguntas corretamente;

Além disso, são requisitos obrigatórios que o projeto desenvolvido:

- Valide a resposta do usuário para cada pergunta. Ou seja, o usuário deve responder uma das alternativas (“A”, “B”, “C”, “D” ou “E”). Caso informe uma resposta inválida (ex: “F”), exiba a mensagem “Resposta inválida, digite novamente” e solicite que o usuário digite novamente a resposta;
- O programa deve estar modularizado, com a criação e o uso de funções ao longo do código;
- O programa deve utilizar listas em alguma parte do código, obrigatoriamente.
- Você deve escolher para as perguntas e respostas algum tema visto no seu curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, **em qualquer uma de suas disciplinas.**
- **O projeto deve ser desenvolvido individualmente, em dupla ou em trio.**
- **O projeto deve ser desenvolvido ao longo das próximas semanas e apresentado ao professor da disciplina no último dia de aula, em data a ser combinada posteriormente.**