

Fundamentos de Programação

>Aulas Práticas

Fernando Manuel Soares

fernando.soares@ulusofona.pt

Estrutura da aula

1. Dúvidas
2. Acompanhamento aos exercícios do repl.it
3. Exercício de Classes

Exercício – Pedra, Papel, Tesoura

Crie um programa no qual um jogador joga contra o computador o jogo clássico: pedra, papel ou tesoura.

Regras:

1. O programa pede o input ao jogador:
 1. só aceita **“rock”**, **“paper”** ou **“scissors”** ou **“exit”**
 2. Se o input for **“exit”** o programa deve sair e apresentar a mensagem: **“Thanks for playing”**.
 3. Em qualquer outro input surge a mensagem **“Command not valid”** e o programa deve reiniciar.
2. A resposta do computador é aleatória (ver: **random.randint**).
3. O jogo deve indicar a jogada do computador e quem é o vencedor.
4. Depois de ser declarado o vencedor, ou se o comando não for válido deve ser reiniciado.

Exercício – Resolução

Exercício – Deck of Cards

By: Colt Steele

<https://bit.ly/2D39LaR>

Exercício – Resolução

Cheatsheets

<https://bit.ly/2N1PQ0m>