

MATERIAL DE APOIO PROJETO

LOTERIA

Descrição do projeto:

O projeto que você vai desenvolver um sistema de loteria que irá demonstrar.

Neste projeto o foco é a utilização da estrutura **while** e do módulo **random**.

DESCRITIVO

Criar um sistema de loteria que faça o sorteio de um número de 1 até 60, solicite ao usuário um número de 1 até 60 e faça a checagem se o usuário acertou este número.

Implementar também, um sistema de créditos, ou número de tentativas semelhante ao visto na aula. Se o usuário acertar o número antes que o contador de créditos zerar imprimir a mensagem 'Parabéns você ganhou :)', senão imprimir 'Infelizmente você não conseguiu :(

Como complemento perguntar ao usuário se ele deseja jogar novamente quando as vidas chegarem a zero.

FASES

Para a construção deste algoritmo, é indicado que você tente quebrar o problema central em fases. A programática abaixo irá lhe auxiliar nisso.

IMPORTAR OS MÓDULOS NECESSÁRIOS

Verifique quais são as necessidades do algoritmo e veja quais são os módulos necessários.

Você pode importar usando as diretivas **from**, **import** e **as**.

SORTEAR UM NÚMERO

Crie uma variável para armazenar um número aleatório que o usuário deve adivinhar, para que posteriormente você possa comparar com a tentativa do usuário.

CRIAR UM CONTADOR DE CRÉDITOS

Crie uma variável para armazenar o número de créditos com o valor de 10. Esta variável vai controlar a quantidade de chances que o usuário tem para adivinhar.

CRIAR O LOOP WHILE

Inicie um loop com uma condição que seja executada enquanto o contador for maior que zero. Este loop vai acabar se as tentativas do usuário chegarem a zero.

OBTER UMA TENTATIVA DO USUÁRIO

Obtenha, a cada execução do loop a tentativa do usuário, pedindo para ele entrar com um número entre 0 e 60.

VERIFICAR SE ELE ACERTOU

Use um bloco condicional para verificar se ele acertou comparando as variáveis criadas anteriormente.

Se acertou, imprima a frase de vitória, se não, você deve descontar uma tentativa dele e reiniciar o loop.

Você pode usar o `\n` e o `\t` para melhorar a apresentação dos resultados.

IMPLEMENTAR O RESET

Caso o número de tentativas do usuário chegue a zero, você deve perguntar se ele deseja jogar novamente e reiniciar o número de tentativas dele.