

Lista de Exercícios

Listas

1. Supondo um jogo de RPG com 10 combatentes. No início de cada turno é gerado um número aleatório entre 1 e 10 que representa a iniciativa. Os combatentes devem ser organizados em uma lista (no caso de um mesmo número o segundo combatente será colocado após o primeiro que teve o mesmo resultado). Considere somente um turno. Faça o sorteio da iniciativa para cada combatente, organize a lista e no término apresente a lista de combatentes (nome) e seus devidos resultados aleatórios.

2. Faça um baralho com as devidas 52 cartas. Embaralhe-o e permita que o usuário retire uma carta do baralho que deve estar organizado em uma pilha. Cada carta retirada é colocada em uma lista.

Permita que o usuário visualize as cartas retiradas e troque a ordem das cartas. Por exemplo:

Possível saída na tela

0 - Rei de Ouros

1 - 2 de Espada

2 - 10 de Copas

O usuário retira a carta 4 de Ouros e decide colocá-la na posição 1. Logo a nova saída seria:

0 - Rei de Ouros

1 - 4 de Ouros

2 - 2 de Espada

3 - 10 de Copas