import pygame, random

from pygame.locals import MOUSEBUTTONDOWN, Rect, QUIT

from sys import exit

def confimar(indice):

global carta1, carta2, carta3, c\_cor, situ, score, resposta\_certa

if indice == 0:

if carta1 == f'maca.{c\_cor}.png':

situ = 'correto'

score += 1

resposta\_certa.play()

else:

situ = 'incorreto'

resposta\_errada.play()

if indice == 1:

if carta2 == f'maca.{c\_cor}.png':

situ = 'correto'

score += 1

resposta\_certa.play()

else:

situ = 'incorreto'

resposta\_errada.play()

if indice == 2:

if carta3 == f'maca.{c\_cor}.png':

situ = 'correto'

score += 1

resposta\_certa.play()

else:

situ = 'incorreto'

resposta\_errada.play()

def teste\_vitoria():

global score, situ

if situ == 'correto':

score += 1

print('está correto')

def texto():

global c\_cor

arial = pygame.font.SysFont('arial', 45)

mens = arial.render(f'selecione o objeto {c\_cor}', (0, 0, 0), 250)

display.blit(mens, (70, 50))

def pontos(score):

arial = pygame.font.SysFont('arial', 25)

pnts = arial.render(f' sua pontuação é: {score} ', (0, 0, 0), 250)

display.blit(pnts, (10, 10))

def testa\_pos():

global situ

for p in rec:

if event.type == MOUSEBUTTONDOWN and p.collidepoint(mouse\_pos):

if p == rect1:

confimar(0)

if p == rect2:

confimar(1)

if p == rect3:

confimar(2)

def desenhar\_tabu():

pygame.draw.line(display, (105, 105, 105), (235, 150), (235, 560), 10)

pygame.draw.line(display, (105, 105, 105), (370, 150), (370, 560), 10)

pygame.draw.line(display, (105, 105, 105), (100, 280), (500, 280), 10)

pygame.draw.line(display, (105, 105, 105), (100, 420), (500, 420), 10)

display.blit(pygame.image.load(carta1), (110, 300))

display.blit(pygame.image.load(carta2), (250, 300))

display.blit(pygame.image.load(carta3), (390, 300))

pygame.init()

display = pygame.display.set\_mode((600, 600), 0, 32)

pygame.display.set\_caption("Pairing Colors")

fundo = pygame.image.load("fundo.png")

display.blit(fundo, (0, 0))

cartas = ["maca.azul.png", "maca.rosa.png", "maca.roxo.png", "maca.verde.png", "maca.vermelho.png"]

cor = ['azul', 'rosa', 'roxo', 'verde', 'vermelho']

marca\_tabu = [0, 1, 2]

score = 0

situ = 'correto'

resposta\_certa = pygame.mixer.Sound('resposta.certa.mp3')

resposta\_errada = pygame.mixer.Sound('resposta.errada.mp3')

conjunto = cartas.copy()

carta1 = random.choice(conjunto)

conjunto.remove(carta1)

carta2 = random.choice(conjunto)

conjunto.remove(carta2)

carta3 = random.choice(conjunto)

cores\_cartas = []

for carta in [carta1, carta2, carta3]:

partes = carta.split(".")

cores\_cartas.append(partes[1])

c\_cor = random.choice(cores\_cartas)

rect1 = Rect((110, 300), (100, 100))

rect2 = Rect((250, 300), (100, 100))

rect3 = Rect((390, 300), (100, 100))

rec = [rect1, rect2, rect3]

estado = 'jogando'

while True:

mouse\_pos = pygame.mouse.get\_pos()

texto()

pontos(score)

if estado == 'jogando':

desenhar\_tabu()

pontos(score)

for event in pygame.event.get():

if event.type == QUIT:

pygame.quit()

exit()

if event.type == MOUSEBUTTONDOWN:

testa\_pos()

if situ == 'correto':

# escolher cartas novamente

conjunto = cartas.copy()

carta1 = random.choice(conjunto)

conjunto.remove(carta1)

carta2 = random.choice(conjunto)

conjunto.remove(carta2)

carta3 = random.choice(conjunto)

# pegar uma das cores pra ser a correta

cores\_cartas = []

for carta in [carta1, carta2, carta3]:

partes = carta.split(".")

cores\_cartas.append(partes[1])

c\_cor = random.choice(cores\_cartas)

# atualizar interface (desenha tabu)

display.blit(fundo, (0, 0))

desenhar\_tabu()

pygame.display.flip()