

Nível Fácil: Entendendo a Entrada e Saída Básica

Olá, Mundo Customizado!

Objetivo: Exibir uma mensagem na tela.

Tarefa: Crie um programa que escreva a frase:

"Meu primeiro programa em PY para Jogos Digitais é REAL!"

Eco do Usuário

Objetivo: Receber uma informação do usuário e repeti-la.

Tarefa:

Peça ao usuário que diga sua palavra favorita.

Guarde essa informação.

Mostre na tela a frase:

"Você digitou: [palavra do usuário]"

Saudação Personalizada

Objetivo: Usar uma entrada para personalizar uma mensagem.

Tarefa:

Pergunte ao usuário qual é o nome de Herói ou Heroína.

Use essa informação para exibir:

"Bem-vindo(a) à jornada, nobre [nome do Herói/Heroína]!"

Nível Médio: Combinando Múltiplas Informações

Criador de Apelidos Divertidos

Objetivo: Criar um apelido combinando duas palavras.

Tarefa:

Pergunte ao usuário seu animal favorito.

Pergunte sua cor favorita.

Combine essas informações e exiba:

"Seu apelido de aventureiro poderia ser: O(A) [animal] [cor]!"

Detalhes da Missão

Objetivo: Coletar e exibir informações em formato organizado.

Tarefa:

Pergunte o nome da Guilda ou Equipe.

Pergunte o lema dessa Guilda.

Mostre os dados da seguinte forma:

Nome: [nome da guilda]

Lema: '[lema da guilda]'

Pequena História Interativa (Início)

Objetivo: Usar entradas para criar o início de uma narrativa.

Tarefa:

Pergunte em qual reino mágico começa a aventura.

Pergunte qual artefato lendário está sendo buscado.

Exiba a frase:

"No distante Reino de [reino], nossa jornada começa em busca do(a) lendário(a) [artefato]..."

Nível Desafio: Criatividade com Múltiplas Entradas

Gerador de Grito de Guerra

Objetivo: Criar uma frase de impacto combinando três palavras.

Tarefa:

Pergunte um verbo de ação (ex: Lutar, Conquistar, Defender).

Pergunte um substantivo épico (ex: Honra, Glória, Justiça).

Pergunte o nome de um inimigo principal.

Exiba o grito de guerra:

"Pela [substantivo]! Vamos [verbo] e derrotar [inimigo]!"

Diálogo entre Personagens

Objetivo: Simular uma conversa com entradas do usuário.

Tarefa:

O programa deve iniciar com:

"Personagem 1: Qual é o seu nome, viajante?"

Após a resposta, continue o diálogo:

Personagem 1: Seja bem-vindo(a), [nome]! Eu sou o Guardião Ancião.

[nome]: É uma honra conhecê-lo, Guardião. O que me aguarda?

Guardião Ancião: Grandes desafios e recompensas, jovem [nome].

♦ Construtor de Poção Maluca

Objetivo: Criar uma receita mágica com elementos fornecidos pelo usuário.

Tarefa:

Peça três ingredientes (ex: Asa de Morcego, Pó de Fada, Lágrima de Unicórnio).

Peça o nome da poção.

Exiba:

--- Receita da Poção: [nome da poção] ---

1. Adicione [ingrediente1]

2. Misture com [ingrediente2]

3. Finalize com uma pitada de [ingrediente3]

Sua poção '[nome da poção]' está pronta!

Mad Libs: Aventura no Console

Objetivo: Construir uma história usando lacunas preenchidas pelo usuário.

Tarefa:

Peça ao usuário:

Um adjetivo (ex: corajoso, medroso)

Um personagem de jogo que admira

Um verbo no infinitivo (ex: explorar, correr)

Um lugar perigoso

Um objeto mágico

Um sentimento

Com essas informações, construa uma narrativa como:

"[Personagem], o(a) [adjetivo], decidiu [verbo] até a [lugar]. Com o(a) [objeto mágico] em mãos e cheio(a) de [sentimento], nada poderia detê-lo(a)!"