



O Livro dos Feitiços de
Python: Códigos Mágicos
para Desenvolvedores

Bem-vindos ao Mundo do Python

Sejam bem-vindos à jornada de magia e desenvolvimento com Python. Preparem-se para desvendar os mistérios dessa linguagem poderosa e encantadora.

A História por Trás da Magia

Conheça a origem e a evolução do Python. Descubra como Guido van Rossum criou uma linguagem que encanta desenvolvedores até hoje.

Feitiços Básicos: Sintaxe Simples

Aprenda os encantamentos básicos com a sintaxe simples do Python. Com apenas algumas palavras mágicas, você pode criar programas poderosos.

Poções Mágicas: Bibliotecas e Frameworks


Explore as poções mágicas das bibliotecas e frameworks Python. Descubra como essas ferramentas podem potencializar sua magia como desenvolvedor.

Encantamento Avançado: Programação Orientada a Objetos

Aprofunde-se no encantamento da programação orientada a objetos em Python. Domine as técnicas para criar magia com classes e objetos.


Magia Além do Código: Integrações e Automações

Descubra como Python pode trazer magia para além do código, com integrações e automações. Amplie seus poderes como desenvolvedor.



Desafios e Conquistas: Exemplos de Projetos

Testem seus poderes mágicos com exemplos de projetos desafiadores em Python. Veja como a magia do Python pode superar obstáculos.



O Fim de Nossa Jornada Mágica

Chegamos ao fim de nossa jornada de encantamento com Python. Que a magia dessa linguagem continue a inspirar desenvolvedores pelo mundo.

Jogo de adivinhar o número

```
import random

def adivinhe_o_numero():
    numero_secreto = random.randint(1, 100)
    tentativas = 0
    acertou = False

    print("Bem-vindo ao jogo de Adivinhe o Número!")
    print("Estou pensando em um número entre 1 e 100.")

    while not acertou:
        palpite = int(input("Faça seu palpite: "))
        tentativas += 1

        if palpite < numero_secreto:
            print("O número secreto é maior!")
        elif palpite > numero_secreto:
            print("O número secreto é menor!")
        else:
            print(f"Parabéns! Você adivinhou o número em {tentativas} tentativas.")
            acertou = True

# Chama a função para iniciar o jogo
adivinhe_o_numero()
```

Obrigada por ler até aqui!

Atualizações do conteúdo em breve!

Este conteúdo foi gerado por IA.



<https://github.com/beatriz1692>

