

Curso Pythonista Autodidata

Projeto #3 - Chute o número: Que número eu pensei? Terminal- [Iniciante]

Neste projeto, você deverá criar um programa que irá gerar um número dentro de uma faixa (ex: 1 a 100). Além disso o programa deverá permitir que o usuário chute o valor até que ele acerte. Seu programa deverá dar dicas sobre quanto próximo o valor digitado foi ao valor que foi realmente gerado pelo seu programa. Finalmente o usuário deverá ser oferecido a opção de jogar novamente, se quiser.

Crie o seguinte projeto:

ASSISTA A DEMONSTRAÇÃO EM VÍDEO DO PROJETO: https://youtu.be/Ldd_347PBHw

Este projeto irá te expor a como lidar com a tomada de decisões, como lidar com laços de repetição, de forma geral esse programa irá te ajudar a entender e praticar as construções da linguagem Python que nos permitem controlar o fluxo da execução dos nossos programas.

No [vídeo de demonstração deste projeto](#), eu dou um pequeno exemplo onde gero um valor e permito que o usuário chute qual valor foi gerado pelo programa até ele acerte. Lembrando de que seu programa deverá cumprir os seguintes requisitos:

1. Exiba alguma mensagem de apresentação, que apresenta seu programa para o usuário
2. O jogo deverá iniciar somente após o jogador(a) apertar "enter" no teclado ([dica de como fazer isso aqui](#))
3. O número gerado **não deve ser exibido para o jogador(a)**.
4. O jogador(a) deve ser capaz de chutar quantas vezes necessário.
5. Seu código deve tratar as possíveis exceções que possam ser geradas pelo jogador(a).
6. Caso o jogador(a) erre o chute, dê dicas se ele(a) deve chutar mais alto ou mais baixo.
7. Ao acertar o chute, ofereça ao jogador(a) a opção de jogar novamente.
8. **Assista o vídeo de demonstração do projeto funcionando aqui:** https://youtu.be/Ldd_347PBHw

Dicas:

1. Como esperar que o usuário digite “enter”, antes de iniciar o programa?

- a. Assista essa dica aqui: <https://youtu.be/gshBE-7p1BU>

Como Concorrer a Premiação (Válida apenas entre 01/04/2021 a 30/04/2021):

Conclui seu projeto? Faça os seguintes passos para concorrer a premiação:

1. Suba seu projeto no github e cole o link para seu repositório abaixo da aula deste desafio(nos comentários desta aula). Caso não saiba fazer isso assista a “**Aprenda versionar seu código com o GIT + GitHub**”

Pronto!

Eu estarei analisando os vídeos e projetos que forem enviados e selecionando alguns projetos que conseguirem demonstrar melhor como o que foi ensinado no curso o ajudou a criar aquele projeto.

P.S - Caso tenha passado da data, ainda recomendo que poste aqui para compartilhar com seus colegas de estudo, porém estarei avaliando apenas projetos enviados durante a data mencionada acima.

ASSISTA A EXPLICAÇÃO EM VÍDEO DO PROJETO: https://youtu.be/Ldd_347PBHw

Pre-Requisitos para realizar este desafio

- Ter concluído Módulo 1
- Ter concluído Módulo 2
- Ter concluído Módulo 3
- Ter concluído Módulo 4
- Ter concluído Módulo 5
- Ter concluído Módulo 6

BÔNUS - Aumentando suas chances de conseguir uma oportunidade de trabalho!

Seguindo o que é ensinado no "Bônus 1 - Monetizando seu conhecimento" - Coloque esse projeto no seu site de portfólio(ensino como criar um no "Bônus 1 - Monetizando seu conhecimento") e divulgue o que acabou de criar em suas redes sociais(principalmente LinkedIn, Instagram e Facebook) marcando a @DevAprender e explicando o que está fazendo, o que aprendeu.

Motivos para fazer isso:

1. **Ganhe visibilidade com recrutadores técnicos**
2. **Tenha uma motivação a mais para concluir seus projetos**
3. **Quanto mais “rastros” técnicos deixar online, maior é sua chance de conseguir oportunidades de trabalho sendo contratado ou até mesmo como freelancer.**

Pre-Requisitos para realizar o BÔNUS

- Ter concluído o "Bônus 1 - Monetizando seu conhecimento"

Você consegue sim!

Esses projetos foram criados para te ajudar a consolidar o conhecimento ensinado neste treinamento, ou seja transformar você de um iniciante para um programador(a) profissional. Um dos principais desafios e problemas que vejo alunos que são autodidatas tendo por aí, é de ficar sempre preso no "Tutorial Hell" onde conseguem seguir aulas e fazer projetos guiados, mas não conseguem progredir sozinhos para se tornarem programadores completos.

A única maneira de sair do "Tutorial Hell" é de montar projetos por conta própria, sem ser guiado a uma solução pronta. Esses projetos vão sim te desafiar, você pode querer desistir e ficar preso e até duvidar do seu conhecimento e habilidade, o mais importante que você deve saber quando isso acontecer é que **isso acontece com todos desenvolvedores(as)**. Não é só com você, isso acontece até comigo. Lembre-se que qualquer programador mais experiente irá te falar a mesma coisa os primeiros projetos que eles tentaram criar foram uma das coisas mais difíceis e mais prazerosas que eles já fizeram.

Quero que aplique as diversas estratégias que ensino durante o curso para conseguir resolver problemas sozinhos,

sendo que essa é a habilidade mais importante para um programador(a).

Dicas para conseguir resolver problemas quando está tendo dúvidas:

1. Quebre grandes problemas em problemas menores
2. Debure(debug) seu código e analise linha por linha para encontrar erros de lógica no seu programa.
3. Não sabe como fazer algo? Pesquise no google “como fazer X com python” ou onde X é a tarefa que ainda não sabe como fazer.(Pesquise no google, stackoverflow, youtube, livros, dentro do curso e suas anotações)
4. Teve um erro? Copie a mensagem de erro e jogue no google, pesquise em quantas páginas forem necessárias, pode levar o tempo que for, mas você irá conseguir desde que persista.