

Curso Pythonista Autodidata

Projeto #4 - Pedra Papel e Tesoura

No projeto deste mês espero que recriem o jogo pedra, papel e tesoura(também conhecido como jokenpô) usando python, 100% no terminal. Porém com um diferencial: você irá criar um bot(robô) para jogar com você(detalhes baixo)

Crie o seguinte projeto:

ASSISTA A DEMONSTRAÇÃO EM VÍDEO DO PROJETO: <https://youtu.be/cRsE9odDmnQ>

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 mostro um exemplo de como esse programa deve funcionar. A ideia geral é que você recrie o jogo “pedra, papel, tesoura(também conhecido como jokenpô)”, com o diferencial que você estará jogando contra um robô. Abaixo você verá a regra de quem ganha de quem 🙌



. Lembrando de que seu programa deverá cumprir os seguintes requisitos:

1. Permitir que o usuário digite seu nome
2. Permitir que o usuário escolha uma opção entre pedra, papel ou tesoura
3. Exibir o resultado do jogo(perdeu, ganhou ou empatou)
4. Permitir o jogador jogar quantas vezes quiser
5. **Assista o vídeo de demonstração do projeto funcionando aqui:**

<https://youtu.be/cRsE9odDmnQ>

Como Concorrer a Premiação (Válida apenas entre 01/05/2021 a 31/05/2021):

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 demonstrarem 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/cRsE9odDmnQ>

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.