

Universidade de Brasília - Faculdade do Gama
Computação Básica (116301)
2014/1
Turma BB

Felipe Pontes Guimarães

116301 - Prática 03 - Estruturas de Repetição

1 Contextualização

2 Descrição do problema

Contextualização

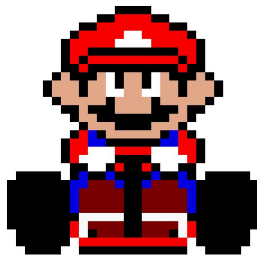
Depois de ganhar as corridas Wario Stadium, Sherbet Land, e Royal Raceway, agora só falta para o Mario conseguir emplacar a corrida do *Bowser's Castle* para ganhar a Star Cup...



Contextualização



Mario não consegue correr o suficiente para alcançar todos os competidores. Mas tem como vantagem conseguir usar os itens que aparecem no jogo.

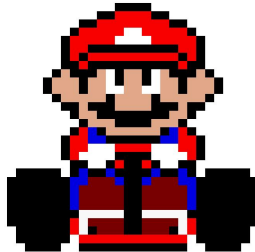


116301 - Prática 03 - Estruturas de Repetição

1 Contextualização

2 Descrição do problema

Descrição do problema



Crie um programa que simule a corrida entre Mario, Yoshi, Bowser e Toad.



Turnos do jogador

A corrida terá 10 voltas.
A cada volta o usuário escolhe qual dos 3 possíveis itens ele deseja utilizar:

- 1) Tartaruga
- 2) Banana
- 3) Cogumelo



Validação dos dados

Se o usuário informar uma opção inválida de golpe o programa deverá imprimir a mensagem:

Item invalido. Escolha uma opção válida.

e ler um novo número.

Tempo por volta

A corrida terá uma duração de 10 voltas.

A cada volta, os jogadores fazem, se não forem atacados, os seguintes tempos:

- **Toad:** 95" (01:35)
- **Mario:** 100" (01:40)
- **Bowser:** 105" (01:45)
- **Yoshi:** 106" (01:46)



Itens

Cada item atrasa ou adianta um jogador em:

Item	Efeito
Tartaruga	+10 segundos à volta do Toad
Banana	+12 segundos à volta do Bowser
Turbo	-5 segundos à volta do próprio Mario



Mensagens de final de Turno

Ao final de cada volta o sistema deve imprimir o item utilizado por Mario e - para cada personagem - o tempo da ultima volta e o tempo total de corrida. Supondo que Mario tenha usado uma tartaruga em Toad na primeira volta, o sistema deverá imprimir:

Mario usou Banana!!

Bowser rodou na Banana!

Mario:

Volta: 100 segundos

Total: 100 segundos

Toad:

Volta: 105 segundos

Total: 105 segundos

...

Término do programa



A corrida deve prosseguir para cada uma das 10 voltas. Antes da seleção do item para a última volta o sistema deverá imprimir:
“<Música empolgante> Última volta!”

Término do programa



Para a última volta o sistema deverá imprimir o relatório da volta normalmente e, em seguida, uma das mensagens a seguir, de acordo com o ganhador da corrida.

Se o vencedor **não** for o Mario, o sistema imprime

“Não foi desta vez!! Você perdeu!!”

No entanto, se Mario vencer, o sistema imprime:

“Parabéns!! Mario venceu!! Conquistou a Star Cup!”

“Você desbloqueou o Dry Bowser!”

Término do programa



Boa Sorte!

