

EEEP PROFESSORA LUIZA DE TEODORO VIEIRA

RELATÓRIO

Equipe 2
George Nicolas
Francisco Wladson
Pedro Nepomuceno
Pedro Lima

Pacatuba – dez2023

Este relatório analisa o código desenvolvido por nossa equipe, destacando as funcionalidades específicas de cada módulo. Serão explicadas as funções utilizadas em cada parte do projeto, ressaltando a modularidade e a organização do código. O código é uma aplicação multifuncional que utiliza módulos para implementar diferentes funcionalidades. Cada módulo é responsável por uma tarefa específica, facilitando a compreensão e manutenção do código.

Menu

O menu principal utiliza a estrutura de switch-case para direcionar o programa com base na escolha do usuário. A função `input()` é utilizada para receber a escolha do usuário, e a estrutura `match` (introduzida no Python 3.10) é empregada para realizar a seleção da funcionalidade desejada.

Futebol

O módulo de futebol contém uma simulação de jogo. As funções `print()` são utilizadas para exibir mensagens ao usuário. A biblioteca `time` é empregada para introduzir pausas no programa, proporcionando uma experiência mais interativa. Além disso, o código utiliza estruturas condicionais para verificar eventos específicos, como um gol do Neymar.

Jokenpo

O módulo de jokenpo implementa o clássico jogo pedra-papel-tesoura. A função `random.choice()` é utilizada para a escolha aleatória da jogada do computador. O código emprega estruturas condicionais para determinar o vencedor de cada rodada, e utiliza um loop infinito até que um dos jogadores alcance a pontuação máxima.

Login

O módulo de login utiliza a biblioteca Tkinter para criar uma interface gráfica simples. As funções `Label()`, `Entry()`, `Button()`, e `messagebox` são utilizadas para criar elementos da interface. A função `get()` é utilizada para obter o texto inserido pelo usuário nos campos de nome e senha. A função `showinfo()` ou `showerror()` do `messagebox` é usada para exibir mensagens de sucesso ou erro após o login.

Relógio Digital

O módulo do relógio digital utiliza a biblioteca Tkinter para criar uma janela gráfica e a função `strftime` da biblioteca `time` para obter a hora atual formatada. A função `Label()` é utilizada para exibir o horário na interface, e `after()` é empregada para atualizar o relógio a cada segundo.

O código desenvolvido é modular e bem estruturado, utilizando funções para encapsular diferentes partes do programa. A escolha de bibliotecas e a aplicação adequada de estruturas de controle contribuem para a eficácia e interatividade do código.