



Módulo 2: POO. Conceitos básicos I

Exercícios práticos



3. Criar um programa simples onde o utilizador escolhe um caminho e recebe uma resposta com base na escolha.



Instruções

- Exiba uma mensagem introdutória para o utilizador, como "Bem-vindo à Escolha do Caminho!"
- Apresente ao utilizador três opções de caminho, como "Caminho A", "Caminho B" e "Caminho C".
- Peça ao utilizador que escolha um dos caminhos, digitando o nome ou a letra correspondente.
- Use estruturas de controle de fluxo (if-else ou switch) para determinar a resposta com base na escolha do utilizador.
- Exiba uma mensagem que corresponda à escolha feita pelo utilizador, por exemplo, "Escolheu o Caminho A: É um caminho seguro e tranquilo!"



ENTREGA

- Escolha uma das linguagens de programação a seguir: Java, C# ou Python.
- Escreva o código do programa seguindo as diretrizes fornecidas no enunciado.
- Implemente estruturas de controle de fluxo (if-else) para verificar se o palpite do utilizador está correto e para fornecer dicas com base nas escolhas do utilizador.
- Verifique se o programa funciona corretamente, permitindo que o utilizador adivinhe o número secreto dentro do número de tentativas especificado.
- Envie o código como um arquivo único com a extensão apropriada (.java para Java, .cs para C#, .py para Python).