



Módulo 2: POO. Conceitos básicos I

Exercícios práticos



7. Criar um jogo onde o utilizador deve resolver uma série de problemas de tabuada para ganhar pontos.

Quanto mais problemas ele resolver corretamente, mais pontos ganhará.



Instruções

- Exiba uma mensagem introdutória para o utilizador, como "Bem-vindo ao Tabuadex!".
- Explique as regras do jogo: o objetivo é responder corretamente a uma série de problemas de tabuada para ganhar pontos.
- Comece com um total de pontos igual a zero.
- Inicie um loop que apresenta ao utilizador problemas de tabuada aleatórios. Por exemplo, você pode gerar um número aleatório de 1 a 9 (o multiplicador) e pedir ao utilizador para calcular o resultado de, por exemplo, 7 x multiplicador.
- Peça ao utilizador para inserir a resposta.
- Verifique se a resposta está correta. Se estiver, adicione um número de pontos (por exemplo, 10) ao total de pontos. Se estiver errada, não adicione pontos e exiba uma mensagem de erro.
- Após cada problema resolvido, exiba o total de pontos do utilizador.
- Opcional: Continue a apresentar problemas de tabuada até que o utilizador decida sair do jogo.



ENTREGA

- Escolha uma das linguagens de programação a seguir: Java, C# ou Python.
- Escreva o código do programa seguindo as diretrizes fornecidas no enunciado.
- Utilize um loop (por exemplo, um loop while) para permitir que o utilizador responda a uma série de problemas de tabuada.
- Implemente estruturas condicionais para verificar se as respostas do utilizador estão corretas e adicionar pontos.
- Verifique se o programa funciona corretamente, permitindo que o utilizador responda a problemas de tabuada e acumule pontos.
- Envie o código como um arquivo único com a extensão apropriada (.java para Java, .cs para C#, .py para Python)