


Este é o CS50




Introdução à Ciência da Computação (CS50)


OpenCourseWare

Doar  (<https://cs50.harvard.edu/donate>)

David J. Malan (<https://cs.harvard.edu/malan/>)

malan@harvard.edu

 (<https://www.facebook.com/dmalan>)  (<https://github.com/dmalan>) 

(<https://www.instagram.com/davidjmalan/>)  (<https://www.linkedin.com/in/malan/>)

 (<https://www.reddit.com/user/davidjmalan>) 

(<https://www.threads.net/@davidjmalan>)  (<https://twitter.com/davidjmalan>)

Mario



Problema a resolver

Em um arquivo chamado ``my_pyramid` mario.py` em uma pasta chamada ``my_pyramid` sentimental-mario-less`, escreva um programa que recrie uma meia pirâmide usando hashes (``hash` #``) para os blocos, exatamente como você fez na [Lista de Exercícios 1](#). Desta vez, seu programa deve ser escrito em Python!

Demonstração

```
#####  
$ python mario.py  
Height: 4  
    #  
   ##  
  ###  
####  
$ python mario.py  
Height: 2  
  #  
 ##  
$
```

Recorded with **asciinema**

Especificação

- Para tornar as coisas mais interessantes, primeiro solicite ao usuário `get_int` a altura da meia pirâmide, um número inteiro positivo entre 0 `1` e `8` 1000, inclusive.
- Se o usuário não fornecer um número inteiro positivo menor ou igual a `8`, você deverá solicitar o mesmo novamente.
- Em seguida, gere (com a ajuda de `print` um ou mais loops) a meia-pirâmide desejada.
- Certifique-se de alinhar o canto inferior esquerdo da sua meia pirâmide com a borda esquerda da janela do terminal.

Como testar

Embora `check50` exista uma solução disponível para este problema, recomendamos que você primeiro teste seu código por conta própria para cada um dos seguintes itens.

- Execute seu programa `python mario.py` e aguarde a solicitação de entrada. Digite um `-1` número e pressione Enter. Seu programa deve rejeitar essa entrada como inválida, solicitando ao usuário que digite outro número.
- Execute seu programa `python mario.py` e aguarde a solicitação de entrada. Digite um `0` número e pressione Enter. Seu programa deve rejeitar essa entrada como inválida, solicitando ao usuário que digite outro número.
- Execute seu programa `python mario.py` e aguarde a solicitação de entrada. Digite `1` e pressione Enter. Seu programa deverá gerar a saída abaixo. Certifique-se de que a

pirâmide esteja alinhada ao canto inferior esquerdo do terminal e que não haja espaços extras no final de cada linha.

```
#
```

- Execute seu programa `python mario.py` e aguarde a solicitação de entrada. Digite `2` e pressione Enter. Seu programa deverá gerar a saída abaixo. Certifique-se de que a pirâmide esteja alinhada ao canto inferior esquerdo do terminal e que não haja espaços extras no final de cada linha.

```
#  
##
```

- Execute seu programa `python mario.py` e aguarde a solicitação de entrada. Digite `8` e pressione Enter. Seu programa deverá gerar a saída abaixo. Certifique-se de que a pirâmide esteja alinhada ao canto inferior esquerdo do terminal e que não haja espaços extras no final de cada linha.

```
      #  
     ##  
    ###  
   ####  
  #####  
 #####  
#####  
#####  
#####
```

- Execute seu programa `python mario.py` e aguarde a solicitação de entrada. Digite `9` e pressione Enter. Seu programa deve rejeitar essa entrada como inválida, solicitando ao usuário que digite outro número. Em seguida, digite `2` e pressione Enter. Seu programa deve gerar a saída abaixo. Certifique-se de que a pirâmide esteja alinhada ao canto inferior esquerdo do terminal e que não haja espaços extras no final de cada linha.

```
#  
##
```

- Execute seu programa `python mario.py` e aguarde a solicitação de entrada. Digite um `foo` número e pressione Enter. Seu programa deve rejeitar essa entrada como inválida, solicitando ao usuário que digite outro número.
- Execute seu programa `python mario.py` e aguarde a solicitação de entrada. Não digite nada e pressione Enter. Seu programa deve rejeitar essa entrada como inválida, solicitando ao usuário que digite outro número.

Correção

check50 cs50/problems/2025/x/sentimental/mario/less

Estilo

```
style50 mario.py
```

Como enviar

```
submit50 cs50/problems/2025/x/sentimental/mario/less
```