

Resumo:

Nesse código imita um cassino, com três jogos: Blackjack, Roleta e Caça-Níquel e a opção de gerenciar dinheiro. O usuário pode jogar os jogos e mudar seu saldo.

Em todos os jogos, o programa testa caso o valor da aposta seja menor que o valor do saldo, caso a aposta seja maior, o programa não deixa o usuário jogar.

Todas as funções usam a estrutura de repetição while para que ela possa continuar até que o usuário deseje parar.

Variável Global: Saldo

Armazena o saldo do usuário, sendo o mesmo para todos os jogos

Função main()

Possui um menu para o usuário escolher entre os jogos ou gerenciar o saldo, dependendo da escolha chama a função correspondente

Função dinheiro()

Com essa função o usuário pode adicionar ou remover ou mostrar o saldo ou voltar ao menu principal.

Função blackjack()

Simula o jogo de cartas Blackjack

O usuário pode fazer uma aposta de valor mínimo de 500 créditos

As cartas são escolhidas por uma combinação aleatória de duas listas uma com os naipes e outra com os valores, para essa escolha implementei uma função auxiliar chamada escolher_carta()

O usuário pode escolher entre parar ou pedir carta e o dealer segue a estratégia de pedir cartas até chegar a um valor maior ou igual a 17

Ganha aquele que tiver uma soma maior sem estourar o limite máximo de 21

Caso o jogador ganhe adiciona ao saldo o dobro do valor da aposta, caso contrário é reduzido do saldo o valor da aposta

OBS: Para não ocorrer um problema de uma carta ser a mesma (não existem cartas iguais num baralho), criei uma função auxiliar recursiva chamada carta_igual, validando que a carta escolhida ainda não foi utilizada

OBS_2: Função auxiliar imprimir_cartas, que serve para imprimir as cartas que já saíram do jogador e do usuário.

Função roleta()

Simula o jogo roleta

O jogador decide o valor da aposta e também onde ele quer apostar (Número específico, cor (vermelho ou preto), par ou ímpar, entre outras), cada aposta possui um valor de retorno diferente

Usando a biblioteca Random é sorteado um número entre 0 e 36, caso a aposta do usuário seja igual ao número sorteado ele ganha a aposta

Função caçaniquel()

Simula o jogo caça-níquel

Possui uma aposta fixa de 100 créditos

Escolhe entre uma lista 3 símbolos aleatórios, usando a biblioteca Random, caso todos forem iguais o jogador ganha, como prêmio recebe um valor de 100.000 créditos no saldo.

Bibliotecas:

Random

Fazer escolhas aleatórias

<https://docs.python.org/pt-br/3/library/random.html>

Time

Deixar o terminal visualmente melhor, congelando a execução de algum comando por alguns segundos

<https://docs.python.org/pt-br/3/library/time.html#>