

# Mestres do Código:

Conquistando o Mundo com Magia Python



Gabriela Andrade de Torres



# Introdução:

Abra um arquivo de texto, faça os códigos e salve como .py



Ei, aventureiro! Já pensou em aprender a programar como se estivesse jogando um RPG? Programar é como resolver quebra-cabeças e enfrentar desafios em jogos, e com Python, isso se torna ainda mais divertido! Vamos embarcar nessa jornada juntos e aprender os principais comandos de Python com exemplos que fazem sentido no seu dia a dia.



Variáveis:  
Guardando  
Tesouros



# Variáveis: Guardando Tesouros

Em um RPG, você precisa de um inventário para guardar seus itens. Em Python, usamos variáveis para guardar informações. Pense nas variáveis como baús mágicos que armazenam diferentes tipos de tesouros.



```
1 # Guardando moedas de ouro
2 moedas_de_ouro = 100
3 # Guardando o nome do herói
4 nome_do_heroi = "Aragorn"
5 print(moedas_de_ouro) # Saída: 100
6 print(nome_do_heroi) # Saída: Aragorn
```



# Operadores Matemáticos: Poderes Especiais



# Operadores Matemáticos:

## Poderes Especiais

Assim como você usa poções e feitiços em um RPG, em Python, usamos operadores matemáticos para realizar cálculos e manipular números.



```
1 # Adição de moedas de ouro
2 moedas_de_ouro += 50 # Agora você tem 150 moedas
3 # Multiplicação de experiência
4 experiencia = 200
5 experiencia *= 2 # Sua experiência é agora 400
6 print(moedas_de_ouro) # Saída: 150
7 print(experiencia) # Saída: 400
```



# Condicionais: Tomando Decisões na Jornada



# Condicionais:

## Tomando Decisões na Jornada

Em RPGs, você toma decisões importantes para avançar na história. Em Python, usamos condicionais para tomar decisões baseadas em condições específicas.

```
1 # Verificando se o herói tem moedas suficientes para comprar uma espada
2 preço_espada = 120
3 if moedas_de_ouro >= preço_espada:
4     print("Você comprou a espada!")
5     moedas_de_ouro -= preço_espada
6 else:
7     print("Você não tem moedas suficientes.")
8 # Saída: Você comprou a espada!
9
```



Loops:  
Missões  
Repetitivas



# Loops:

## Missões Repetitivas

Em jogos, você muitas vezes precisa repetir ações, como derrotar vários monstros. Em Python, usamos loops para repetir blocos de código.

```
1 # Derrotando 5 monstros
2 monstros_derrotados = 0
3 while monstros_derrotados < 5:
4     print(f"Monstro {monstros_derrotados + 1} derrotado!")
5     monstros_derrotados += 1
6 # Saída:
7 # Monstro 1 derrotado!
8 # Monstro 2 derrotado!
9 # Monstro 3 derrotado!
10 # Monstro 4 derrotado!
11 # Monstro 5 derrotado!
12
```



# Listas: Coleção de Itens



# Listas:

## Coleções de Itens

Em RPGs, você tem uma mochila cheia de itens. Em Python, podemos usar listas para armazenar coleções de itens.



```
1 # Mochila com itens
2 mochila = ["Poção", "Espada", "Escudo"]
3 # Adicionando um novo item
4 mochila.append("Mapa")
5 print(mochila) # Saída: ['Poção',
6 'Espada', 'Escudo', 'Mapa']
```



# Funções: Feitiços Poderosos



# Funções: Feitiços Personalizados

Em RPGs, você aprende feitiços que pode usar a qualquer momento. Em Python, criamos funções para reutilizar blocos de código.

```
1 # Definindo uma função para lançar
  um feitiço de cura
2 def lancar_feitico_de_cura():
3     print("Você lançou um feitiço de cura! HP restaurado.")
4
5 # Usando a função
6 lancar_feitico_de_cura()
7 # Saída: Você lançou um feitiço de cura! HP restaurado.
```



# Bibliotecas: Artefatos Mágicos



# Dicionários:

## Inventários Organizados

Para organizar melhor seus itens em RPGs, você pode usar dicionários. Em Python, dicionários são como listas, mas com chaves e valores.



```
1 # Inventário com quantidades de itens
2 inventario = {"Poção": 5, "Espada": 1,
   "Escudo": 2}
3 # Usando uma poção
4 inventario["Poção"] -= 1
5 print(inventario) # Saída: {'Poção': 4,
   'Espada': 1, 'Escudo': 2}
```



# Como Rodar um Arquivo Python?



# Como Rodar um Arquivo Python (.py)?

Então, você criou seu primeiro programa em Python e está pronto paravê-lo em ação. Mas como fazer isso?

Rodar um arquivo Python é como lançar seu herói na sua aventura. Vamos ver como fazer isso de maneira simples e prática.



Preparar o  
Código:  
Equipando Seu  
Herói



# Preparando o Código:

## Equipando Seu Herói

Antes de lançar seu herói na aventura, certifique-se de que você salvou seu código em um arquivo com a extensão .py. Vamos usar um exemplo de código chamado `aventura.py`.



```
1 # aventura.py
2 print("Bem-vindo à sua aventura em
      Python!")
3 nome_heroi = "Aragorn"
4 print(f"Boa sorte, {nome_heroi}!")
5
```



Abrindo o  
Portal:  
Iniciando o  
Terminal ou Prompt  
de Comando



# Abrindo o Portal:

## Iniciando o Terminal ou Prompt de Comando

Para rodar seu arquivo Python, você precisa usar o terminal (no Mac ou Linux) ou o prompt de comando (no Windows). Vamos ver como abrir esses portais mágicos em cada sistema operacional:

Windows: Invocando o Prompt de Comando

1. Clique no menu Iniciar e digite "cmd".
2. Pressione Enter para abrir o Prompt de Comando.

Linux: Chamando o Terminal

1. Pressione Ctrl + Alt + T para abrir o Terminal.



Navegando  
pelo Mapa:  
Chegando ao  
Diretório do  
Arquivo



# Navegando pelo Mapa:

## Chegando ao Diretório do Arquivo

No terminal ou prompt de comando, você precisa navegar até a pasta onde seu arquivo `aventura.py` está salvo. Use o comando `cd` (change directory) para mover-se pelo mapa do seu sistema.



```
1 # Windows  
2 cd C:\Caminho\Para\Seu\Arquivo
```



```
1 # Linux  
2 cd /caminho/para/seu/arquivo
```



Colhendo os  
Frutos:

Vendo o Resultado



# Colhendo os Frutos:

## Vendo o Resultado

Após executar o comando, você verá a saída do seu programa no terminal. Para nosso exemplo `aventura.py`, você verá:



- 1 Bem-vindo à sua aventura em Python!
- 2 Boa sorte, Aragorn!



Fim de uma  
aventura



# Fim de uma aventura:

Você chegou ao fim desta aventura! Aprender Python é como explorar um novo mundo cheio de possibilidades. Com esses comandos e conceitos básicos, você está pronto para criar seus próprios projetos e aventuras no mundo da programação. Boa sorte, jovem herói do código!



# Agradecimentos



# Agradecimentos

Foi uma grande aventura  
conduzí-los até aqui!  
Obrigada por compartilharem  
essa jornada.

Esse e-book, não foi criado  
por um elfo, mas sim gerado  
por uma IA e diagramado por  
uma humana, que se sentiu  
uma maga!



Gabriela Andrade de  
Torres

