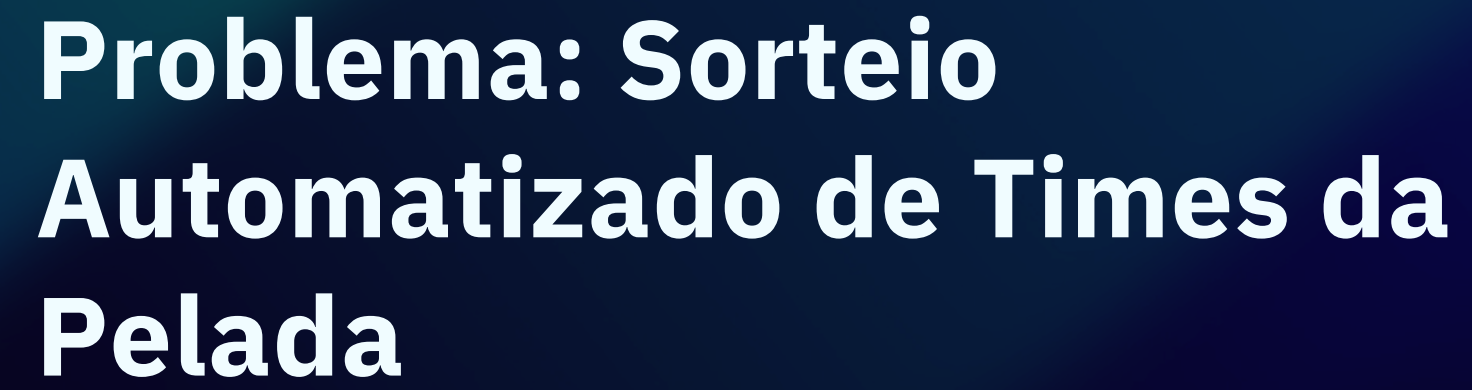


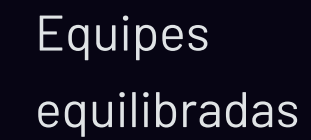
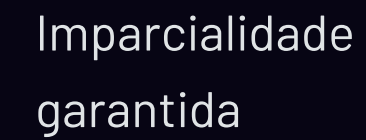
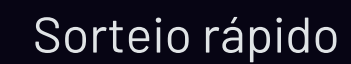
Lógica de Programação com Python: Automatizando Soluções

Bem-vindos! Nesta apresentação, vamos explorar como a lógica de programação e o Python podem ser usados para automatizar tarefas do dia a dia.





Garantir diversão e equilíbrio nas equipes.





Público-Alvo: Amantes da Pelada

Jogadores amadores de futebol.

Sem conhecimento prévio em programação.

Buscam soluções práticas e fáceis de usar.

Futebol

Paixão pelo esporte

Pelada

Amizade e diversão

Praticidade

Solução eficiente

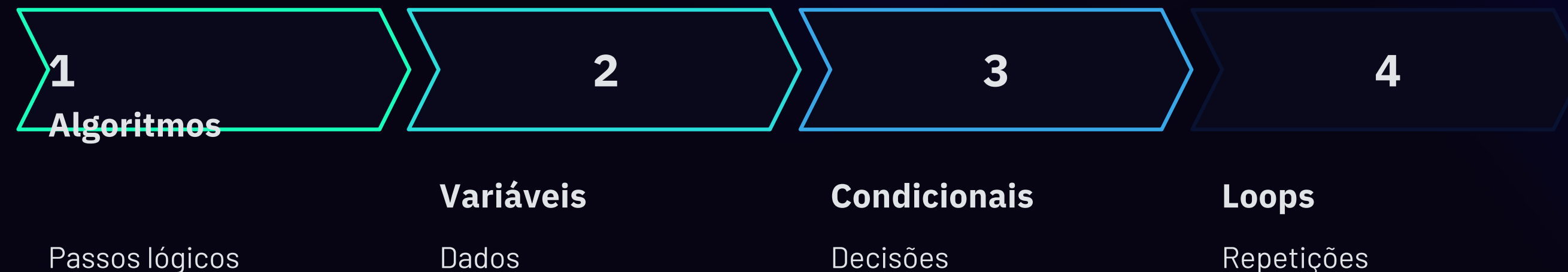
Conceitos Fundamentais da Lógica de Programação para a automação

Algoritmos: Sequência de passos.

Variáveis: Armazenar dados.

Condicionais: Tomar decisões.

Loops: Repetir ações.



Python: Sintaxe e Estruturas de Controle

Sintaxe simples e legível.

if, else: Tomada de decisões.

for, while: Repetição de blocos.

Listas e dicionários: Organização de dados.

Sintaxe

Fácil de aprender

Controle

Estruturas eficientes

Dados

Organização flexível

Lógica de Programação com Python: Automatizando Soluções

Bem-vindos! Nesta apresentação, vamos explorar como a lógica de programação e o Python podem ser usados para automatizar tarefas do dia a dia.



Explicação:

1. **Importação do módulo `random`:** O módulo `random` é importado para permitir a aleatoriedade no sorteio dos times.
2. **Função `sortear_times`:**
 - Recebe como entrada a lista de jogadores e o número de jogadores por time.
 - Utiliza a função `random.shuffle()` para embaralhar a lista de jogadores.
 - Cria uma lista vazia chamada `times` para armazenar os times sorteados.
 - Itera sobre a lista de jogadores em grupos do tamanho `jogadores_por_time`.
 - Para cada grupo, cria um novo time e o adiciona à lista `times`.
 - Retorna a lista `times` com os times sorteados.
3. **Função `exibir_times`:**
 - Recebe como entrada a lista de times sorteados.
 - Itera sobre a lista de times e exibe cada time formatado.
4. **Exemplo de uso:**
 - Cria uma lista de jogadores.
 - Define o número de jogadores por time.
 - Chama a função `sortear_times` para sortear os times.
 - Chama a função `exibir_times` para exibir os times sorteados.

Referencias

Documentação oficial do Python:

- A documentação oficial do Python é a fonte mais confiável para informações sobre a linguagem e suas bibliotecas. Para a função de sorteio, utilizei o módulo `random`, e as informações sobre suas funções, como `random.shuffle()`, podem ser encontradas na documentação oficial:
 - Documentação do módulo random: <https://docs.python.org/3/library/random.html>

EBOOK - Introdução ao Python (Editora IFRN)

<https://memoria.ifrn.edu.br/bitstream/handle/1044/2090/EBOOK%20-%20INTRODU%C3%87%C3%83O%20A%20PYTHON%20%28EDITORIA%20IFRN%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Fim!

Obrigado, espero que tenham gostado.

Guilherme Canedo Santos

Daniel Henrique

Allana de Jesus Siqueira