

## S10 – Aula 1 – Registro

### Programar o jogo Par ou Ímpar

Seguindo as instruções da brincadeira Par ou Ímpar, crie em grupo um programa que simule a partida entre você e o computador.

**Obs.:** para simular a jogada do computador, você pode usar o código abaixo.

```
: 1 import random
  2 random.randint(1, 10)
  3
: 3
```

#### Dica

A biblioteca **random** é útil para gerar números aleatórios. Exemplo: o comando `random.randint(1,10)` escolhe um número aleatório entre 1 e 10.

Veja abaixo uma sugestão para a saída do programa:

```
Bem-vindo ao Jogo Par ou Ímpar!

Escolha [P]ar ou [Í]mpar: P
Escolha um número entre 1 e 10: 3

Você escolheu 3 e o computador escolheu 3.
Você ganhou! A soma é 6

Deseja jogar novamente? (s/n): S

Escolha [P]ar ou [Í]mpar: Í
Escolha um número entre 1 e 10: 10

Você escolheu 10 e o computador escolheu 10.
Você perdeu! A soma é 20

Deseja jogar novamente? (s/n): n
Obrigado por jogar! Até a próxima.
```

### Instruções de entrega

Ao finalizar a atividade, envie para o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA).