

Curso

Python – Aprenda os Fundamentos

Instrutor: *Rafael F.V.C. Santos* (rafaelfvcs@gmail.com)

Para novidades acesse: Twitter: <https://twitter.com/rafaelfvcs>,

Projeto para treinar os conhecimentos

Vamos nos divertir com um joguinho bem interessante de ser programado. Nele iremos utilizar várias das estruturas e funções estudadas até aqui.

Vamos conhecer agora as especificações do nosso **joguinho de adivinhação de números**.

As regras são bastante simples. Vamos a elas:

- O jogador deverá **escolher** um **número inteiro** qualquer **entre 0 e 50**;
- O jogador receberá dicas se seu chute está acima ou abaixo do valor oculto gerado pelo computador de maneira aleatória, caso não acerte de primeira o número;
- O jogador terá **10 tentativas** para adivinhar qual foi o número oculto gerado pelo computador entre o intervalo (0 a 50).
- Informe ao jogador o nº de tentativas feitas e quantas tentativas ainda restam para ele.

Agora é importante que você tente fazer um algoritmo com Python no Colab para o joguinho descrito acima. Com certeza você possui todos os requisitos mínimos necessários para desenvolver esse algoritmo.

Aqui vão algumas dicas para você, caso precise. Utilize as seguintes funções:

- A biblioteca 'numpy' para gerar números aleatórios inteiros com a função `np.random.randint()` {estude o help da função: `?np.random.randint()`};
- `input()` : para pedir que o usuário digite um nº qualquer;
- Você vai precisar de alguma estrutura de controle de laço de repetição como o loop `While` (com `break` – temos uma aula específica sobre esse comando);
- Certamente, você irá precisar das estruturas condicionais: `if`, `elif` e `else`;
- Utilize quantas vezes for necessárias a função `print()` para fornecer as informações do andamento das tentativas ao jogador.

Bem-vindo(a) a este desafio.

Bom trabalho!