

Projetos joguinhos

1-

```
1  import random
2  import time
3
4  def qual_o_numero_certo():
5      numero_secreto = random.randint(1,100)
6      tentativas = 0
7      print("Bem vindo ao jogo de adivinhação!")
8      time.sleep(2)
9      print("tente adivinhar o numero secreto entre 1 a 100.")
10     time.sleep(1)
11     print("Você terá 10 tentativas para acertar!")
12     time.sleep(0.5)
13
14     while True:
15         try:
16             palpite = int(input("Qual o numero: "))
17         except ValueError:
18             print("Digite um número")
19             continue
20
21         print("Momento de Suspense")
22         time.sleep(1)
23         print('.')
24         time.sleep(1)
25         print '..'
26         time.sleep(1)
27         print '...'
28         time.sleep(1.5)
29
30         if palpite < numero_secreto:
31             print("esse numero é muito baixo... tente novamente ( ಥ_ಥ)")
32             tentativas += 1
33             time.sleep(1)
34
35         elif palpite > numero_secreto:
36             print("esse numero é muito alto... tente novamente ( ಥ_ಥ)")
37             tentativas += 1
38             time.sleep(1)
39
40         else:
41             print(f"Parabéns, você acertou com {tentativas} tentativas!")
42             break
43
44         if palpite > 100:
45             print("calma meu patrão, é de 1 a 100... perdeu sua tentativa fazendo graça KKKKK")
46             tentativas += 1
47
48         if tentativas == 10:
49             print("voce perdeu!")
50             print(f"o numero secreto era {numero_secreto}")
51             break
52
53     qual_o_numero_certo()
```

2-

```
1 import tkinter as tk
2
3 def iniciar_contagem():
4     contagem = int(entry_contagem.get())
5
6     for i in range(contagem, 0, -1):
7         label_contagem.config(text=str(i))
8         label_contagem.update()
9         label_contagem.after(1000)
10
11     label_contagem.config(text="Fim da contagem!")
12
13
14
15
16
17 janela = tk.Tk()
18 janela.geometry("400x200")
19 janela.configure(bg="gray")
20 label_contagem = tk.Label(janela, font=('Arial', 20, ), bg="purple", fg="white")
21 label_contagem.pack()
22 entry_contagem = tk.Entry(janela)
23 entry_contagem.pack()
24 botao_iniciar = tk.Button(janela, text="Iniciar Contagem", bg="purple", fg="white", command=iniciar_contagem)
25 botao_iniciar.pack()
26 janela.mainloop()
```

```
1  import random
2
3  palavras = ['cachorro', 'elefante', 'abelha ', 'leao', 'hipopotamo']
4  palavra = random.choice(palavras)
5  letras_certas = []
6  letras_erradas = []
7
8  while len(letras_erradas) < 6:
9      letra = input("Digite uma letra")
10     if letra in palavra:
11         letras_certas.append(letra)
12
13     else:
14         letras_erradas.append(letra)
15     palavra_atual = ''
16     for letra_palavra in palavra:
17         if letra_palavra in letras_certas:
18             palavra_atual += letra_palavra
19
20         else:
21             palavra_atual += "_"
22
23     print(palavra_atual)
24     print("letras erradas:", letras_erradas)
25
26     if len(letras_erradas) == 6:
27         print("Você perdeu! a palavra era", palavra)
28
29     if palavra_atual == palavra:
30         print("Boua, acertou")
31         break
32
33
```



```
1  from random import randint
2  import time
3
4  jogadas = ('pedra', 'papel', 'tesoura')
5  adversario = randint(0,2)
6
7  print("0 - pedra")
8  print("1 - papel")
9  print("2 - tesoura")
10
11 player_1 = int(input('Qual a sua jogada? '))
12
13 print("JO")
14 time.sleep(1)
15 print("KEN")
16 time.sleep(1)
17 print("PO!!!")
18
19 time.sleep(2)
20 print('adversario: {}'.format(jogadas[adversario]))
21 print('player_1: {}'.format(jogadas[player_1]))
22
23 if player_1 == adversario:
24     print('-----')
25     print('empate')
26
27
28 elif player_1 == 1 and adversario == 0:
29     print('-----')
30     print('Você ganhou')
31
32 elif player_1 == 2 and adversario == 1:
33     print('-----')
34     print('Você ganhou')
35
36 elif player_1 == 0 and adversario == 2:
37     print('-----')
38     print('Você ganhou')
39
40 else:
41     print('-----')
42     print('adversario ganhou')
```

```

1  board= [ [0,0,0],
2            [0,0,0],
3            [0,0,0] ]
4
5  print("linha +")
6  print("coluna ↓")
7  print("Bem vindo ao Jogo da Velha!")
8
9  board = [ [0 for i in range(3)] for j in range(3)]
10
11 def menu():
12     continuar=1
13     while continuar:
14         continuar = int(input("0. Sair \n"+
15                                "1. Jogar novamente\n"))
16
17         if continuar:
18             game()
19
20         else:
21             print("Saindo...")
22
23 def game():
24     jogada=0
25
26     while ganhou() == 0:
27         print("\nJogador ", jogada%2 + 1)
28         exibe()
29         linha = int(input("\nLinha :"))
30         coluna = int(input("Coluna:"))
31
32         if board[linha-1][coluna-1] == 0:
33             if(jogada%2+1)==1:
34                 board[linha-1][coluna-1]=1
35
36             else:
37                 board[linha-1][coluna-1]=-1
38
39         else:
40             print("Nao esta vazio")
41             jogada -=1
42
43         if ganhou():
44             print("Jogador ",jogada%2 + 1," ganhou apos ", jogada+1," rodadas")
45         jogada +=1
46
47 def ganhou():
48
49     for i in range(3):
50         soma = board[i][0]+board[i][1]+board[i][2]
51         if soma==3 or soma ==-3:
52             return 1
53
54     for i in range(3):
55         soma = board[0][i]+board[1][i]+board[2][i]
56         if soma==3 or soma ==-3:
57             return 1
58
59     diagonal1 = board[0][0]+board[1][1]+board[2][2]
60     diagonal2 = board[0][2]+board[1][1]+board[2][0]
61     if diagonal1==3 or diagonal1==-3 or diagonal2==3 or diagonal2==-3:
62         return 1
63     return 0
64
65 def exibe():
66     for i in range(3):
67         for j in range(3):
68             if board[i][j] == 0:
69                 print(" _ ", end=' ')
70             elif board[i][j] == 1:
71                 print(" X ", end=' ')
72             elif board[i][j] == -1:
73                 print(" O ", end=' ')
74         print()
75
76 board= [ [0,0,0],
77           [0,0,0],
78           [0,0,0] ]
79 menu()

```