



# Fundamentos de Linguagem Python Do Básico a Aplicações de IA

## Estudo de Caso 2 – Lógica de Programação Fundamentos de Linguagem Python Para Construção de Game



# Fundamentos de Linguagem Python Do Básico a Aplicações de IA

## Estudo de Caso 2 - Lógica de Programação

### Fundamentos de Linguagem Python Para Construção de Game

Curso Online, Gratuito e Com Certificado de Conclusão

Estudar lógica de programação é como aprender a pensar da forma que o computador “entende”. Antes de se preocupar com a sintaxe de uma linguagem, é fundamental entender como estruturar o raciocínio para resolver problemas. A lógica de programação é o alicerce. Sem ela, aprender uma linguagem vira só decorar comandos. Com ela, você consegue usar qualquer linguagem e rapidamente começar a criar soluções. E é exatamente isso que você irá praticar agora no Estudo de Caso 2.

Com base nos conceitos estudados até aqui no curso vamos criar um jogo clássico e simples: **Pedra, Papel e Tesoura**, para dois jogadores. Se nunca ouviu falar nesse jogo, então faça uma pesquisa complementar.

Este estudo de caso é ideal para iniciantes, pois utiliza apenas os fundamentos ensinados: variáveis, entrada e saída, manipulação de strings para normalizar a entrada dos jogadores, e ainda estruturas condicionais (if, elif, else) com operadores lógicos para determinar o vencedor.

Pedra, Papel e Tesoura é um jogo de mão simples e popular, geralmente disputado entre duas pessoas. O objetivo é derrotar o oponente escolhendo um de três objetos, cada qual com uma vantagem sobre um objeto e uma desvantagem sobre o outro. As regras de vitória são as seguintes:

- Pedra vence a Tesoura (quebrando-a).
- Tesoura vence o Papel (cortando-o).
- Papel vence a Pedra (cobrindo-a).

Se ambos os jogadores escolherem o mesmo objeto, a rodada resulta em um empate.

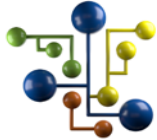
## ***Fundamentos de Linguagem Python - Do Básico a Aplicações de IA***

---

Por ser um jogo rápido e baseado principalmente na sorte, é frequentemente usado para tomar decisões triviais ou para decidir quem começa em outra atividade.

**Tente construir um pseudocódigo para o jogo, antes de acompanhar as aulas a seguir.**

Bons estudos.



**Equipe DSA**

**Muito Obrigado!**  
**Continue Trilhando Uma Excelente Jornada de Aprendizagem.**