

Engenharia da Computação

Lucas Fernandes Tolotto.

Pedro Henrique Todineyb Santos.

**ALGORITMOS   
Playground de Minijogos.**

**Sorocaba**

**Abril, 2020**

Sumário

1. **INFORMAÇÕES DO PROJETO3**

**1.1 O QUE É O PROJETO? 3**

**1.2 COMO FUNCIONA?3**

**1.3 MENU3**

**1.4 JOKENPÔ4**

**1.5 BLACKJACK4**

**1.6 ATIRADOR ESTRATÉGICO (007)5**

**1.7 BLACKJACK5**

1. **GLOSSÁRIO6**
2. **CODIFICAÇÃO COMPLETA6**
3. **REFERÊNCIAS92**

# INFORMAÇÕES DO PROJETO

* 1. **O QUE É O PROJETO?**

É uma aplicação de 3 minijogos com um menu de escolha acoplado a um sistema de repetição. Os jogos serão:

1. Jokenpô.
2. Blackjack (21).
3. Atirador Estratégico (007).

Todos esses minijogos serão jogados em interação contra o computador.

* 1. **COMO FUNCIONA?**

Primeiramente ao executar o programa haverá uma mensagem informativa seguida de um menu para a escolha do minijogo que você quer jogar dentre os três disponíveis, após o fim de cada minijogo você terá três opções:

1. Jogar novamente.
2. Retornar ao menu principal.
3. Fechar a aplicação.

Para fazer isso foi utilizado muitas variáveis e vários sistemas de repetições aninhados, usando a estrutura de repetição ***do(while)***e as estruturas de decisão ***switch*** e ***if else***. Além disso, outras funções como ***sleep()***, ***system(“color “)***, uma função da biblioteca <***windows.h>*** para trocar a cor de um trecho de texto e muitas artes em caractere foram usadas para adornar o projeto.

* 1. **MENU.**

Primeiramente, o menu consta com uma animação inicial feita apenas com caracteres, essa animação é exibida só uma vez, o menu é um comando ***do(while)****,* que contêm um ***switch*** dentro que serve para fazer a escolha entre um dos três jogos ou encerrar o programa. Além disso, após o término de cada jogo existe um ***switch*** para fazer as opções de pós-jogo, sendo que cada jogo é um outro ***do(while)***, quando você termina algum jogo e retorna ao menu é mostrado a sua quantidade de vitórias e derrotas. Por fim, quando a opção de encerrar o programa é acionada, a condição do primeiro ***do(while)***, troca para falso, passando para a parte final do programa, que são os créditos.

* 1. **JOKENPÔ.**

No jokenpô foi feito um sistema para escolher o tamanho de vezes necessárias para ganhar a série, com um ***scanf***, uma variável definida para esse propósito e um ***goto*** para fazer um filtro caso essa variável fosse menor ou igual a 0. O jogo funciona da seguinte maneira, primeiro o jogador escolhe a sua jogada, depois disso é “randomizada” a jogada do computador, com um ***("%i", rand() % 101)***, em seguida, quando a jogada dos dois está definida, e feito uma verificação com um ***if*** aninhado, quando a condição certa é encontrada o programa mostra a jogada com a arte respectiva feita em caracteres, no final do ***do(while)***desse jogo e feito a checagem para ver se o jogador ou o computador já chegaram a meta estabelecida de vitórias.

* 1. **BLACKJACK.**

Primeiramente, o blackjack é um jogo de cartas que consiste em comprar cartas até somar o valor mais próximo possível de 21 sem ultrapassar, porém, a versão normal desse jogo exige algum conhecimento sobre baralho, portanto, foi feito uma versão simplificada do jogo, onde só é levado em conta os valores das cartas de 1 a 9. Nesse jogo existe um sistema de fichas feito com um ***switch*** aninhado com ***if***, onde o jogador começa com 100 fichas e pode apostar 10, 50, 100 ou todas as fichas, caso o valor ultrapasse 1000 e 10.000 fichas existe uma arte que é exibida como prêmio. Tudo isso está explicado em um tutorial antes do jogo começar, exceto pela parte das artes, que é um segredo.

Funciona da seguinte maneira, o jogador começa com duas cartas e pode chegar até 6 cartas, cada vez que ele compra é feito uma verificação com ***if*** para verificar se a soma ultrapassou 21, caso ultrapasse o código pula para a jogada do computador com um ***goto,*** se o jogador escolher comprar mais uma carta o código entra em um novo ***switch***. A jogada do computador foi feita com um ***do(while)*** onde no começo da repetição acontece uma verificação para mostrar as cartas do computador corretamente, caso a soma seja menor que 16 o computador compra mais uma carta e caso a soma seja maior que 16 ou a contagem de cartas seja igual a 6 a jogada acaba. Por fim, acontece a verificação do resultado e as opções pós-jogo.

* 1. **ATIRADOR ESTRATÉGICO (007).**

O 007 é um jogo onde você tem três opções, sendo elas:

1. Atirar (necessita de uma munição).
2. Defender (só pode ser realizado 3 vezes seguidas).
3. Recarregar (não é possível recarregar com uma munição).

Os tratamentos de erros para as jogadas foram feitos com ***if*** e ***goto***. Esse jogo conta com um sistema de vidas, onde o jogador e o computador têm três vidas, a escolha do jogador é feita com ***scanf*** e a escolha do computador com um ***if*** aninhado com um ***switch*** aninhado com mais verificações ***if***, por fim, acontece a verificação do resultado.

**1.7 PARA QUEM E QUE SERVE?**

Jogadores em busca de um entretenimento rápido para jogar contra o computador.

# GLOSSÁRIO

* **Acoplado:** Em conjunto.
* **Adornar:** Sinônimo de enfeitar.
* **Aninhados:** Uma estrutura dentro da outra.
* **Randomizada:** Escolhido de maneira aleatória.

# CODIFICAÇÃO COMPLETA

#include <stdio.h> //Biblioteca padrão de entrada/saída, printf scanf.

#include <stdlib.h> //Emula o prompt de comando, cls e pause.

#include <locale.h> //Acentuação e linguagem.

#include <windows.h> //Trocar a cor de um trecho de texto.

int main()

{

setlocale(LC\_ALL, "portuguese");

int menu=1, jogo, pos\_jogo, controle, wins=0, losses=0, contagem=0;

//Animação inicial

system("Color 1");

printf("=======================================================================\n\n");

usleep(250000);

printf(" \_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_ \_\_ \_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

usleep(250000);

printf(" / \_\_\_\_\_// \_\_\_ / \\\ \\\ / / /\_\_\_ \_\_\_// \_\_\_\_ \\\ / \_\_\_ //\_\_\_ \_\_\_/\n");

usleep(250000);

printf(" / /\_\_\_ / / / / \\\ \\\/ / / / / /\_\_/ / / / / / / /\n");

usleep(250000);

printf(" / \_\_\_\_/ / / / / / /\\\ \\\ / / / \_\_ \_\_/ / / / / / /\n");

usleep(250000);

printf(" / / / /\_\_/ / / / \\\ \\\ / / / / \\\ \\\ / /\_\_/ / / /\n");

usleep(250000);

printf("/\_/ /\_\_\_\_\_\_/ /\_/ \\\\_\\\ /\_/ /\_/ \\\\_|/\_\_\_\_\_\_/ /\_/\n\n");

usleep(250000);

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_ \_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_ \_\_\n");

usleep(250000);

printf(" / \_\_\_\_\_//\_\_\_ \_\_\_// \\\ /\_\_\_ \_\_\_// // \_\_\_ / / | / /\n");

usleep(250000);

printf(" / /\_\_\_\_ / / / /\\\ \\\ / / / // / / / / /| | / /\n");

usleep(250000);

printf(" /\_\_\_\_ / / / / \_\_ \\\ / / / // / / / / / | | / /\n");

usleep(250000);

printf(" \_\_\_\_\_/ / / / / / \\\ \\\ / / / // /\_\_/ / / / | |/ /\n");

usleep(250000);

printf("/\_\_\_\_\_\_\_/ /\_/ /\_\_/ \\\\_\_\\\ /\_/ /\_//\_\_\_\_\_\_/ /\_/ |\_\_\_/\n\n");

usleep(250000);

printf("=======================================================================\n\n");

system ("color 8");

sleep(1);

system ("color 2");

sleep(1);

system ("color 4");

sleep(1);

system ("color 6");

sleep(1);

system ("color 7");

sleep(1);

printf("JOGUE EM TELA CHEIA!");

printf(" PRESSIONE QUALQUER BOTÃO PARA COMEÇAR\n");

getch();

//Menu e jogos

do

{

//título menu

//Código para trocar a cor de um trecho.

HANDLE hConsole = GetStdHandle(STD\_OUTPUT\_HANDLE);

CONSOLE\_SCREEN\_BUFFER\_INFO consoleInfo;

WORD saved\_attributes;

GetConsoleScreenBufferInfo(hConsole, &consoleInfo);

saved\_attributes = consoleInfo.wAttributes;

system ("cls");

printf("\n=======================================================================\n\n");

SetConsoleTextAttribute(hConsole, 4);

printf(" \_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_ \_\_ \_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" / \_\_\_\_\_// \_\_\_ / \\"" \\ / / /\_\_\_ \_\_\_// \_\_\_\_ \\\ / \_\_\_ //\_\_\_ \_\_\_/\n");

printf(" / /\_\_\_ / / / / \\\ \\\/ / / / / /\_\_/ / / / / / / /\n");

printf(" / \_\_\_\_/ / / / / / /\\\ \\\ / / / \_\_ \_\_/ / / / / / /\n");

printf(" / / / /\_\_/ / / / \\\ \\\ / / / / \\\ \\\ / /\_\_/ / / /\n");

printf("/\_/ /\_\_\_\_\_\_/ /\_/ \\\\_\\\ /\_/ /\_/ \\\\_|/\_\_\_\_\_\_/ /\_/\n\n");

SetConsoleTextAttribute(hConsole, 1);

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_ \_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_ \_\_\n");

printf(" / \_\_\_\_\_//\_\_\_ \_\_\_// \\\ /\_\_\_ \_\_\_// // \_\_\_ / / | / /\n");

printf(" / /\_\_\_\_ / / / /\\\ \\\ / / / // / / / / /| | / /\n");

printf(" /\_\_\_\_ / / / / \_\_ \\\ / / / // / / / / / | | / /\n");

printf(" \_\_\_\_\_/ / / / / / \\\ \\\ / / / // /\_\_/ / / / | |/ /\n");

printf("/\_\_\_\_\_\_\_/ /\_/ /\_\_/ \\\\_\_\\\ /\_/ /\_//\_\_\_\_\_\_/ /\_/ |\_\_\_/ \n\n");

SetConsoleTextAttribute(hConsole, saved\_attributes);

printf("=======================================================================\n\n");

//menu

if(contagem>0)

{

SetConsoleTextAttribute(hConsole, 2);

printf("Vitórias");

SetConsoleTextAttribute(hConsole, saved\_attributes);

printf(": %i\n", wins);

SetConsoleTextAttribute(hConsole, 4);

printf("Derrotas");

SetConsoleTextAttribute(hConsole, saved\_attributes);

printf(": %i\n\n", losses);

}

contagem++;

printf("Bem-vindo selecione um dos minijogos.\n[1] Jokenpo\n[2] Blackjack (21)\n[3] OO7\n[4] Encerrar programa.\n");

scanf("%i", &jogo);

fflush(stdin);

switch(jogo)

{

case 1: // Jokenpo

// Tutorial

system("cls");

printf("Jokenpo!");

printf("\nComo funciona: Primeiro selecione a quantidade de pontos necessários para vencer a série.");

printf("\n\nApós isso a série começa, você escolhe o que vai jogar e o computador escolhe o que ele vai jogar.");

printf("\nPressione qualquer botão para começar.");

getche();

do

{

system("cls");

printf("Jokenpo!\n");

//Começo jogo

int variavel, jogador, melhor\_de, pontos\_jogador = 0, pontos\_ai = 0;

srand(time(NULL));

//Seleção tamanho da série.

if(melhor\_de == "Impossível") //If para esconder erro1

erro1:

{

system("cls");

printf("Jokenpo!\nDigite um número válido.\n");

}

serie:

printf("Acaba em quanto? (Quantas vezes é necessário ganhar para acabar a série).\n");

scanf("%i", &melhor\_de);

fflush(stdin);

if ((melhor\_de == 0) || (melhor\_de < 0)) // filtro

goto erro1;

//Placar

jokempo:

printf("\n\nAcaba em %i\nJogador: %i\nBot: %i\n\n", melhor\_de,pontos\_jogador, pontos\_ai);

printf("Escolha uma opção\n [1] Pedra\n [2] Papel\n [3] Tesoura\n");

scanf("%i", &jogador);

fflush(stdin);

//Jogo

variavel = ("%i", rand() % 101);

if (variavel <= 33) // bot = pedra

{

system("cls");

if (jogador == 1)

{

printf("\n Jogador Computador\n"); //(JOGADOR) PEDRA X (BOT) PEDRA = Empate

printf(" \_\_ \_\_\n");

usleep(250000);

printf(" ---' \\\\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_/ '---\n");

usleep(250000);

printf(" \\\ | ((\_\_) (\_\_)) | /\n");

usleep(250000);

printf(" ( / ((\_\_\_) (\_\_\_)) \\\ )\n");

usleep(250000);

printf(" ((\_\_) (\_\_))\n");

usleep(250000);

printf(" --.\_\_\_\_\_\_((\_) (\_))\_\_\_\_\_\_.--\n");

sleep(1);

printf("\nJogador: Pedra Computador: Pedra\nEmpate.");

getch();

}

else if (jogador == 2)

{

pontos\_jogador = pontos\_jogador + 1; //(JOGADOR) PAPEL X (BOT) PEDRA = vitoria

printf("\n Jogador Computador\n\n");

printf(" / )\n");

usleep(250000);

printf(" ' / \_\_ \n");

usleep(250000);

printf("---' (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_/ '---\n");

usleep(250000);

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_) (\_\_)) | /\n");

usleep(250000);

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_) (\_\_\_)) \\\ )\n");

usleep(250000);

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_) (\_\_))\n");

usleep(250000);

printf("--.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_) (\_))\_\_\_\_\_\_.--\n");

sleep(1);

printf("\nJogador: Papel Computador: Pedra\nVitória do jogador.");

getch();

}

else if (jogador == 3)

{

pontos\_ai = pontos\_ai + 1; //(JOGADOR) TESOURA X (BOT) PEDRA = perdeu

printf("\n Jogador Computador\n\n");

usleep(250000);

printf(" \_\_ \_\_\n");

usleep(250000);

printf("---' \\\\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_/ '---\n");

usleep(250000);

printf(" \\\ | \_\_\_\_\_\_\_\_\_) (\_\_)) | /\n");

usleep(250000);

printf(" ( / \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_) (\_\_\_)) \\\ )\n");

usleep(250000);

printf(" ((\_\_) (\_\_))\n");

usleep(250000);

printf("--.\_\_\_((\_) (\_))\_\_\_\_\_\_.--\n");

sleep(1);

printf("\nJogador: Tesoura Computador: Pedra\nVitória do computador.");

getch();

}

} //(Fim do IF BOT = PAPEL)

else if ((variavel > 33) && (variavel <= 66)) // bot = PAPEL

{

system("cls");

if (jogador == 1)

{

pontos\_ai = pontos\_ai + 1; //(JOGADOR)PEDRA X (BOT) PAPEL = derrota

printf("\n Jogador Computador\n\n");

usleep(250000);

printf(" ( \\\n");

usleep(250000);

printf(" \_\_ \\\ '\n");

usleep(250000);

printf("---' \\\\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_) '--- \n");

usleep(250000);

printf(" \\\ | ((\_\_) (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

usleep(250000);

printf(" ( / ((\_\_\_) (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

usleep(250000);

printf(" ((\_\_) (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

usleep(250000);

printf("--.\_\_\_\_\_\_((\_) (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.--\n");

sleep(1);

printf("\nJogador: Pedra Computador: Papel\nVitória do computador.");

getch();

}

else if (jogador == 2)

{

printf("\n Jogador Computador\n\n");

usleep(250000);

printf(" / ) ( \\\n");

usleep(250000);

printf(" ' / \\\ '\n");

usleep(250000);

printf("---' (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_) '---\n");

usleep(250000);

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_) (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

usleep(250000);

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_) (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

usleep(250000);

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_) (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

usleep(250000);

printf("--.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_) (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.--\n");

sleep(1);

printf("\nJogador: Papel Computador: Papel\nEmpate.");

getch();

}

else if (jogador == 3)

{

pontos\_jogador = pontos\_jogador + 1; //(JOGADOR) TESOURA X PAPEL = vitória

printf("\n Jogador Computador\n\n");

usleep(250000);

printf(" ( \\\n");

usleep(250000);

printf(" \_\_ \\\ '\n");

usleep(250000);

printf("---' \\\\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_) '--- \n");

usleep(250000);

printf(" \\\ | \_\_\_\_\_\_\_\_\_) (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

usleep(250000);

printf(" ( / \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_) (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

usleep(250000);

printf(" ((\_\_) (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

usleep(250000);

printf("--.\_\_\_((\_) (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.--\n");

sleep(1);

printf("\nJogador: Tesoura Computador: Papel\nVitória do jogador.");

getch();

}

} //(Fim do IF BOT = PAPEL)

else // BOT = TESOURA

{

system("cls");

if (jogador == 1)

{

pontos\_jogador = pontos\_jogador + 1; //(JOGADOR) PEDRA X (BOT) TESOURA == Vitoria

printf("\n Jogador Computador\n\n");

usleep(250000);

printf(" \_\_ \_\_\n");

usleep(250000);

printf("---' \\\\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/ '---\n");

usleep(250000);

printf(" \\\ | ((\_\_) (\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | /\n");

usleep(250000);

printf(" ( / ((\_\_\_) (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \\\ )\n");

usleep(250000);

printf(" ((\_\_) (\_\_)) \n");

usleep(250000);

printf("--.\_\_\_\_\_\_((\_) (\_))\_\_\_.--\n");

sleep(1);

printf("\nJogador: Pedra Computador: Tesoura\nVitória do jogador.");

getch();

}

else if (jogador == 2)

{

pontos\_ai = pontos\_ai + 1; //(JOGADOR) PAPEL X (BOT) TESOURA = Derrota

printf("\n Jogador Computador\n\n");

usleep(250000);

printf(" / )\n");

usleep(250000);

printf(" ' / \_\_\n");

usleep(250000);

printf("---' (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/ '---\n");

usleep(250000);

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_) (\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | /\n");

usleep(250000);

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_) (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \\\ )\n");

usleep(250000);

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_) (\_\_))\n");

usleep(250000);

printf("--.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_) (\_))\_\_\_.--\n");

sleep(1);

printf("\nJogador: Papel Computador: Tesoura\nVitória do computador.");

getch();

}

else if (jogador == 3)

{

//(JOGADOR) TESOURA X (BOT) TESOURA = Empate

printf("\n Jogador Computador\n\n");

printf(" \_\_ \_\_\n");

usleep(250000);

printf("---' \\\\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/ '---\n");

usleep(250000);

printf(" \\\ | \_\_\_\_\_\_\_\_\_) (\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | /\n");

usleep(250000);

printf(" ( / \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_) (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \\\ )\n");

usleep(250000);

printf(" ((\_\_) (\_\_))\n");

usleep(250000);

printf("--.\_\_\_((\_) (\_))\_\_\_.--\n");

sleep(1);

printf("\nJogador: Tesoura Computador: Tesoura\nEmpate.\n");

getch();

}

} //(Fim do IF BOT = TESOURA)

if ((pontos\_jogador == melhor\_de) || (pontos\_ai == melhor\_de))

{

system("cls");

printf("\nJogador: %i\nComputador: %i\n\n", pontos\_jogador, pontos\_ai);

if(pontos\_jogador > pontos\_ai)

{

system ("color 2");

printf("Você ganhou!!!");

wins++;

getch();

system ("color 7");

}

else

{

system ("color 4");

printf("Você perdeu. :0");

losses++;

getch();

system ("color 7");

}

}

else

{

goto jokempo;

sleep(1);

}

//fim do jogo jokenpo

printf("\n\n[1] Jogar novamente\n[2] Voltar ao menu\n[3] Encerrar programa\n");

scanf("%i", &pos\_jogo);

fflush(stdin);

//Opções pós-jogo

switch(pos\_jogo)

{

case 1: controle=1;

break;

case 2: menu=1;

controle=0;

break;

case 3: menu=0;

break;

default: printf("Opção inválida\a");

sleep(2);

printf(" retornando ao menu...");

sleep(2);

break;

}

}while(controle==1);

break;

case 2: //Blackjack

do

{

system("cls");

printf("Blackjack (Simplificado) - Como jogar:\n");

sleep(1);

//Tutorial BLACKJACK

int fichas = 100, aposta, jogo, c1, c2, c3, c4, c5, c6, contagem=2, soma, escolha, escolha2, escolha3, escolha4, variavel\_esconder = 0, blackjack\_controle = 1, cor=752, easter\_egg=0, easter\_egg2=0;

srand(time(NULL));

printf("\no Blackjack, ou 21, é um jogo de cartas que consiste em somar os valores das cartas, até tentar se aproximar o máximo de 21 sem estourar, você só pode comprar até 6 cartas.\n");

printf("\nVocê iniciará com o valor de 100 fichas, e poderá apostar 10, 50, 100 ou todas fichas de uma vez.\n");

printf("\nCaso você ganhe do computador, seu ganho é o dobro da sua aposta\nCaso perca, você perderá as fichas apostadas\nCaso empate, as fichas apostadas serão devolvidas\n");

printf("\nTente acumular o máximo de fichas possíveis, caso você chegue a 0 fichas é GAME OVER.\nPressione qualquer botão para começar.");

getch();

//Fim do tutorial

//Sistema de Fichas.

do

{

contagem = 2;

system("cls");

printf("FICHAS: %i\n", fichas);

blackjack:

printf("Quanto deseja apostar?\n[1]10 fichas\n[2]50 fichas\n[3]100 fichas\n[4]TUDO OU NADA!(todas as fichas)\n");

scanf("%i" , &jogo);

fflush(stdin);

switch (jogo)

{

case 1:

fichas = fichas - 10;

aposta = 10;

break;

case 2:

if (fichas >= 50)

{

fichas = fichas - 50;

aposta = 50 ;

}

else

{

goto blackjack;

}

break;

case 3:

if (fichas >= 100)

{

fichas = fichas - 100;

aposta = 100 ;

break;

}

else

{

goto blackjack;

}

case 4:

aposta = fichas;

fichas = fichas - fichas;

break;

default: goto blackjack;

}

//Fim do sistema de fichas

//Começo do jogo

system("cls");

c1 = ("%i", rand() % 9 + 1);

c2 = ("%i", rand() % 9 + 1);

begin:

printf("FICHAS: %i\n", fichas);

printf("APOSTA: %i\n", aposta);

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" /%i //%i /\n", c1, c2);

printf(" / // /\n");

printf(" / // /\n");

printf(" / black-- // black-- /\n");

printf(" / --jack // --jack /\n");

printf(" / (21) // (21) /\n");

printf(" / // /\n");

printf("/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i/\n", c1, c2);

soma = c1 + c2;

printf("\nSua soma de cartas é: %i", soma);

printf("\n\nO que deseja fazer?\n[1]Comprar mais uma carta\n[2]Parar\n");

scanf("%i" , &escolha);

fflush(stdin);

switch(escolha)

{

case 1:

system("cls");

c3 = ("%i", rand() % 9 + 1);

contagem += 1;

printf("FICHAS: %i\n", fichas);

printf("APOSTA: %i\n", aposta);

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" /%i //%i //%i /\n", c1, c2,c3);

printf(" / // // /\n");

printf(" / // // /\n");

printf(" / black-- // black-- // black-- /\n");

printf(" / --jack // --jack // --jack /\n");

printf(" / (21) // (21) // (21) /\n");

printf(" / // // /\n");

printf("/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i/\n", c1, c2,c3);

soma = soma + c3;

printf("\nSua soma de cartas é: %i", soma);

if(soma > 21)

goto condicoes;

printf("\n\nO que deseja fazer?\n[1]Comprar mais uma carta\n[2]Parar\n");

scanf("%i" , &escolha2);

fflush(stdin);

switch(escolha2)

{

case 1:

system("cls");

c4 = ("%i", rand() % 9 + 1);

contagem += 1;

printf("FICHAS: %i\n", fichas);

printf("APOSTA: %i\n", aposta);

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" /%i //%i //%i //%i /\n", c1, c2,c3,c4);

printf(" / // // // /\n");

printf(" / // // // /\n");

printf(" / black-- // black-- // black-- // black-- /\n");

printf(" / --jack // --jack // --jack // --jack /\n");

printf(" / (21) // (21) // (21) // (21) /\n");

printf(" / // // // /\n");

printf("/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i/\n", c1, c2,c3,c4);

soma = soma + c4;

printf("\nSua soma de cartas é: %i", soma);

if(soma > 21)

goto condicoes;

printf("\n\nO que deseja fazer?\n[1]Comprar mais uma carta\n[2]Parar\n");

scanf("%i" , &escolha3);

fflush(stdin);

switch(escolha3)

{

case 1:

system("cls");

c5 = ("%i", rand() % 9 + 1);

contagem += 1;

printf("FICHAS: %i\n", fichas);

printf("APOSTA: %i\n", aposta);

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" /%i //%i //%i //%i //%i /\n", c1, c2,c3,c4,c5);

printf(" / // // // // /\n");

printf(" / // // // // /\n");

printf(" / black-- // black-- // black-- // black-- // black-- /\n");

printf(" / --jack // --jack // --jack // --jack // --jack /\n");

printf(" / (21) // (21) // (21) // (21) // (21) /\n");

printf(" / // // // // /\n");

printf("/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i/\n", c1, c2,c3,c4,c5);

soma = soma + c5;

printf("\nSua soma de cartas é: %i", soma);

if(soma > 21)

goto condicoes;

printf("\n\nO que deseja fazer?\n[1]Comprar mais uma carta\n[2]Parar\n");

scanf("%i" , &escolha4);

fflush(stdin);

switch(escolha4)

{

case 1:

system("cls");

c6 = ("%i", rand() % 9 + 1);

contagem += 1;

printf("FICHAS: %i\n", fichas);

printf("APOSTA: %i\n", aposta);

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" /%i //%i //%i //%i //%i //%i /\n", c1, c2, c3, c4, c5, c6);

printf(" / // // // // // /\n");

printf(" / // // // // // /\n");

printf(" / black-- // black-- // black-- // black-- // black-- // black-- /\n");

printf(" / --jack // --jack // --jack // --jack // --jack // --jack /\n");

printf(" / (21) // (21) // (21) // (21) // (21) // (21) /\n");

printf(" / // // // // // /\n");

printf("/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i/\n", c1, c2, c3, c4, c5, c6);

soma = soma + c6;

printf("\nSua soma de cartas é: %i", soma);

}

}

case 2: break;

default:

goto begin;

}

break;

case 2: break;

default:

goto begin;

}

condicoes:

{

sleep(2);

system("cls");

int bot\_soma=0, bot1=0, contagem\_carta=0, c1\_bot=0, c2\_bot=0, c3\_bot=0, c4\_bot=0, c5\_bot=0, c6\_bot=0;

//Jogada do computador

printf("Jogada do computador\n");

sleep(1);

do

{

contagem\_carta += 1;

bot1 = ("%i", rand() % 9 + 1);

if (contagem\_carta == 1)

(c1\_bot = bot1);

if (contagem\_carta == 2)

(c2\_bot = bot1);

if (contagem\_carta == 3)

(c3\_bot = bot1);

if (contagem\_carta == 4)

(c4\_bot = bot1);

if (contagem\_carta == 5)

(c5\_bot = bot1);

if (contagem\_carta == 6)

(c6\_bot = bot1);

if (contagem\_carta == 1)

{

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \n");

printf(" /%i /\n", c1\_bot);

printf(" / /\n");

printf(" / /\n");

printf(" / black-- /\n");

printf(" / --jack /\n");

printf(" / (21) /\n");

printf(" / /\n");

printf("/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i/\n", c1\_bot);

}

else if (contagem\_carta == 2)

{

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" /%i //%i /\n", c1\_bot, c2\_bot);

printf(" / // /\n");

printf(" / // /\n");

printf(" / black-- // black-- /\n");

printf(" / --jack // --jack /\n");

printf(" / (21) // (21) /\n");

printf(" / // /\n");

printf("/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i/\n", c1\_bot, c2\_bot);

}

else if (contagem\_carta == 3)

{

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" /%i //%i //%i /\n", c1\_bot, c2\_bot, c3\_bot);

printf(" / // // /\n");

printf(" / // // /\n");

printf(" / black-- // black-- // black-- /\n");

printf(" / --jack // --jack // --jack /\n");

printf(" / (21) // (21) // (21) /\n");

printf(" / // // /\n");

printf("/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i/\n", c1\_bot, c2\_bot, c3\_bot);

}

else if (contagem\_carta == 4)

{

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" /%i //%i //%i //%i /\n", c1\_bot, c2\_bot, c3\_bot, c4\_bot);

printf(" / // // // /\n");

printf(" / // // // /\n");

printf(" / black-- // black-- // black-- // black-- /\n");

printf(" / --jack // --jack // --jack // --jack /\n");

printf(" / (21) // (21) // (21) // (21) /\n");

printf(" / // // // /\n");

printf("/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i/\n", c1\_bot, c2\_bot, c3\_bot, c4\_bot);

}

else if (contagem\_carta == 5)

{

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" /%i //%i //%i //%i //%i /\n", c1\_bot, c2\_bot, c3\_bot, c4\_bot, c5\_bot);

printf(" / // // // // /\n");

printf(" / // // // // /\n");

printf(" / black-- // black-- // black-- // black-- // black-- /\n");

printf(" / --jack // --jack // --jack // --jack // --jack /\n");

printf(" / (21) // (21) // (21) // (21) // (21) /\n");

printf(" / // // // // /\n");

printf("/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i/\n", c1\_bot, c2\_bot, c3\_bot, c4\_bot, c5\_bot);

}

else if (contagem\_carta == 6)

{

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" /%i //%i //%i //%i //%i //%i /\n", c1\_bot, c2\_bot, c3\_bot, c4\_bot , c5\_bot, c6\_bot);

printf(" / // // // // // /\n");

printf(" / // // // // // /\n");

printf(" / black-- // black-- // black-- // black-- // black-- // black-- /\n");

printf(" / --jack // --jack // --jack // --jack // --jack // --jack /\n");

printf(" / (21) // (21) // (21) // (21) // (21) // (21) /\n");

printf(" / // // // // // /\n");

printf("/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i/\n", c1\_bot, c2\_bot, c3\_bot, c4\_bot, c5\_bot, c6\_bot);

}

bot\_soma = bot\_soma + bot1;

sleep(1);

if (contagem\_carta == 6)

{

printf("\nFim da jogada do computador.\n");

sleep(2);

break;

}

if (bot\_soma < 16)

printf("\nCompra\n");

else if (bot\_soma > 16)

{

printf("\nFim da jogada do computador.\n");

sleep(2);

break;

}

}while(bot\_soma != 258);

//Fim da jogada do computador

//Mostrar e comparar resultados

system("cls");

printf("Computador\n");

sleep(2);

if (contagem\_carta == 1)

{

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \n");

printf(" /%i /\n", c1\_bot);

printf(" / /\n");

printf(" / /\n");

printf(" / black-- /\n");

printf(" / --jack /\n");

printf(" / (21) /\n");

printf(" / /\n");

printf("/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i/\n", c1\_bot);

}

else if (contagem\_carta == 2)

{

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" /%i //%i /\n", c1\_bot, c2\_bot);

printf(" / // /\n");

printf(" / // /\n");

printf(" / black-- // black-- /\n");

printf(" / --jack // --jack /\n");

printf(" / (21) // (21) /\n");

printf(" / // /\n");

printf("/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i/\n", c1\_bot, c2\_bot);

}

else if (contagem\_carta == 3)

{

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" /%i //%i //%i /\n", c1\_bot, c2\_bot, c3\_bot);

printf(" / // // /\n");

printf(" / // // /\n");

printf(" / black-- // black-- // black-- /\n");

printf(" / --jack // --jack // --jack /\n");

printf(" / (21) // (21) // (21) /\n");

printf(" / // // /\n");

printf("/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i/\n", c1\_bot, c2\_bot, c3\_bot);

}

else if (contagem\_carta == 4)

{

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" /%i //%i //%i //%i /\n", c1\_bot, c2\_bot, c3\_bot, c4\_bot);

printf(" / // // // /\n");

printf(" / // // // /\n");

printf(" / black-- // black-- // black-- // black-- /\n");

printf(" / --jack // --jack // --jack // --jack /\n");

printf(" / (21) // (21) // (21) // (21) /\n");

printf(" / // // // /\n");

printf("/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i/\n", c1\_bot, c2\_bot, c3\_bot, c4\_bot);

}

else if (contagem\_carta == 5)

{

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" /%i //%i //%i //%i //%i /\n", c1\_bot, c2\_bot, c3\_bot, c4\_bot, c5\_bot);

printf(" / // // // // /\n");

printf(" / // // // // /\n");

printf(" / black-- // black-- // black-- // black-- // black-- /\n");

printf(" / --jack // --jack // --jack // --jack // --jack /\n");

printf(" / (21) // (21) // (21) // (21) // (21) /\n");

printf(" / // // // // /\n");

printf("/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i/\n", c1\_bot, c2\_bot, c3\_bot, c4\_bot, c5\_bot);

}

else if (contagem\_carta == 6)

{

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" /%i //%i //%i //%i //%i //%i /\n", c1\_bot, c2\_bot, c3\_bot, c4\_bot , c5\_bot, c6\_bot);

printf(" / // // // // // /\n");

printf(" / // // // // // /\n");

printf(" / black-- // black-- // black-- // black-- // black-- // black-- /\n");

printf(" / --jack // --jack // --jack // --jack // --jack // --jack /\n");

printf(" / (21) // (21) // (21) // (21) // (21) // (21) /\n");

printf(" / // // // // // /\n");

printf("/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i/\n", c1\_bot, c2\_bot, c3\_bot, c4\_bot, c5\_bot, c6\_bot);

}

sleep(2);

printf("Soma das cartas do computador: %i", bot\_soma);

//Cartas jogador

sleep(2);

printf("\n\nJogador\n");

sleep(2);

if (contagem == 1)

{

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \n");

printf(" /%i /\n", c1);

printf(" / /\n");

printf(" / /\n");

printf(" / black-- /\n");

printf(" / --jack /\n");

printf(" / (21) /\n");

printf(" / /\n");

printf("/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i/\n", c1);

}

else if (contagem == 2)

{

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" /%i //%i /\n", c1, c2);

printf(" / // /\n");

printf(" / // /\n");

printf(" / black-- // black-- /\n");

printf(" / --jack // --jack /\n");

printf(" / (21) // (21) /\n");

printf(" / // /\n");

printf("/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i/\n", c1, c2);

}

else if (contagem == 3)

{

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" /%i //%i //%i /\n", c1, c2, c3);

printf(" / // // /\n");

printf(" / // // /\n");

printf(" / black-- // black-- // black-- /\n");

printf(" / --jack // --jack // --jack /\n");

printf(" / (21) // (21) // (21) /\n");

printf(" / // // /\n");

printf("/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i/\n", c1, c2, c3);

}

else if (contagem == 4)

{

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" /%i //%i //%i //%i /\n", c1, c2, c3, c4);

printf(" / // // // /\n");

printf(" / // // // /\n");

printf(" / black-- // black-- // black-- // black-- /\n");

printf(" / --jack // --jack // --jack // --jack /\n");

printf(" / (21) // (21) // (21) // (21) /\n");

printf(" / // // // /\n");

printf("/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i/\n", c1, c2, c3, c4);

}

else if (contagem == 5)

{

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" /%i //%i //%i //%i //%i /\n", c1, c2, c3, c4, c5);

printf(" / // // // // /\n");

printf(" / // // // // /\n");

printf(" / black-- // black-- // black-- // black-- // black-- /\n");

printf(" / --jack // --jack // --jack // --jack // --jack /\n");

printf(" / (21) // (21) // (21) // (21) // (21) /\n");

printf(" / // // // // /\n");

printf("/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i/\n", c1, c2, c3, c4, c5);

}

else if (contagem == 6)

{

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" /%i //%i //%i //%i //%i //%i /\n", c1, c2, c3, c4, c5, c6);

printf(" / // // // // // /\n");

printf(" / // // // // // /\n");

printf(" / black-- // black-- // black-- // black-- // black-- // black-- /\n");

printf(" / --jack // --jack // --jack // --jack // --jack // --jack /\n");

printf(" / (21) // (21) // (21) // (21) // (21) // (21) /\n");

printf(" / // // // // // /\n");

printf("/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i//\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_%i/\n", c1, c2, c3, c4, c5, c6);

}

sleep(2);

printf("Soma das cartas do jogador: %i\n", soma);

//Condições vitória, derrota e empate.

if((bot\_soma > 21) && (soma > 21)) //Os dois estouram 21 - empate

{

printf("\nJogador e computador ultrapassaram 21!");

sleep(1);

goto empate;

}

else if((bot\_soma > 21) && (soma <= 21)) //Bot estoura e jogador não estoura - vitória jogador.

{

printf("\nComputador ultrapassou 21!");

sleep(1);

goto ganhou;

}

else if ((bot\_soma <= 21) && (soma > 21)) //Jogador estoura e bot não estoura = derrota jogador.

{

printf("\nJogador ultrapassou 21!");

sleep(1);

goto perdeu;

}

else if((soma == bot\_soma) && (soma <= 21)) //Ninguem estoura e valores iguais = empate.

{

printf("\nValores iguais!");

sleep(1);

goto empate;

}

else if((soma <= 21) && (bot\_soma <= 21) && (soma < bot\_soma)) //Ninguem estoura e bot maior do que jogador = derrota jogador.

{

printf("\nO computador acumulou um valor maior sem estourar!");

sleep(1);

goto perdeu;

}

else if((soma <= 21) && (bot\_soma <= 21) && (soma > bot\_soma)) //Ninguem estoura e jogador maior que bot = vitória jogador.

{

printf("\nO jogador acumulou um valor maior sem estourar!");

sleep(1);

goto ganhou;

}

//Vitória, derrota e empate.

}

if(variavel\_esconder == 301)

{

perdeu:

system ("color 4");

printf("\nVocê perdeu :( \n\n");

sleep(3);

system ("color 7");

aposta = 0;

fichas = fichas + aposta;

losses++;

}

if(variavel\_esconder == 301)

{

ganhou:

system ("color 2");

printf("\nVocê ganhou!!!");

sleep(1);

printf("\n+ %i Fichas\n\n", aposta\*2);

sleep(2);

system ("color 7");

fichas = fichas + aposta + aposta;

wins++;

}

if(variavel\_esconder == 301)

{

empate:

printf("\nEmpate\n");

sleep(1);

printf("Retornando fichas.\n\n");

sleep(2);

fichas = fichas + aposta;

}

printf("Pressione qualquer botão para continuar.\n");

getch();

if((fichas > 999) && (easter\_egg==0))

{

system("cls");

easter\_egg++;

system ("color E");

printf("PARABÉNS, VOCÊ CHEGOU A 1000 FICHAS");

sleep(1);

printf("\nPRÊMIO\n\n");

sleep(1);

printf(" /:::::::-\n");

printf(" o. .//.\n");

printf(" +- .````` :+`\n");

printf(" s . `` `+o::::::::.\n");

printf(" `s . ```` : ```.:::-\n");

printf(" s . ``` `.//::::::::::::.\n");

printf(" +- .` :.`` `-/:\n");

printf(" `y: .``````` :/\n");

printf(" o.- `` . /:\n");

printf(" /: . `` `s\n");

printf(" s :shy+. `` `` `+.\n");

printf(" s +NMMm:+/ .`` .+.\n");

printf(" s oMMMMNN+ .::-` ./:`\n");

printf(" /- `odmmd+` `` ... `yNMM+:- :/:-`\n");

printf(" `o` `` `::-:/` +MMMMyyh o.\n");

printf(" `+. .:``-/-- .dNMMMm: -+\n");

printf(" `+- `` ....` `-//:` -+\n");

printf(" -/.`./:-/` .::.` `/:\n");

printf(" -/o -+ +:``-+. `./:`\n");

printf(" .o -. s `s ``.::-`\n");

printf(" ` -:-` +` s:::::-.\n");

printf(" ::-:::- `s` `.-:-\n");

printf(".+ -o `::. o. `-/:-` /:\n");

printf("`o. //` -o +- `:/. +-\n");

printf(" :/:-.-:-` s o` `+: `//. `+:\n");

printf(" `.` `:+h` -s:o+-:::::` `://`\n");

printf(" .::::-``::::::::::::-`\n");

getch();

system ("color 7");

}

else if((fichas > 9999) && (easter\_egg2==0))

{

system("cls");

easter\_egg2++;

system ("color E");

printf("PARABÉNS, VOCÊ CHEGOU A 10000 FICHAS");

sleep(1);

printf("\nPRÊMIO\n\n");

sleep(1);

printf(" `+o+`\n");

printf(" oy- -h/\n");

printf(" y+ `ys\n");

printf(" `y/ `- sy\n");

printf(" `y/ s ho\n");

printf(" `y/ `m -N.\n");

printf(" .:///++++s+++//oN:` d+\n");

printf(" `-++/.`` ``.-/+//hy\n");

printf(" `` :oo:h- `./s+-\n");

printf(" ` :` :y/` o/ `:o/.\n");

printf(" .-/yydy- y. .++. `````\n");

printf(" .- -+yso/hNm +: .so/++oo++++++oo+//:.`\n");

printf(" ++/oyo+- /MMN./. ```` ./:-.`` `..:/oo/-\n");

printf(" `. :s h+o:/oNMMh. `:+oooossso:. ` ``` `-+y-\n");

printf(" -y+s/` y. +oo.mMMMMN- `/o/.` `.-+ys- `-+ssssooos-` s+\n");

printf(" `d- `/s: h` d://MMMMN/ :+-`` `:hs` -oyo:.`` `m`` `d.\n");

printf(" /s `soy+`d::-dmNN: .shssyyhy+. `sh` .oo-` ` `N oo\n");

printf(" oo dos+d:s/:+y- .+yhyooydmNMMNs` sd` .h: .:` :m /y`\n");

printf(" .h. `/s `.----. .sss/-oy-.yMMMMMMh `ds d` -+yo. hs :y`\n");

printf(" sh+++h/ :y:+..hMy:oNMMMMMMM- `. :N` d `.:s. /N. /s`\n");

printf(" :h .o/` /y.o``dMMMMMMMMMMMMMs+:. .M. `d :oy+- /m: `oo\n");

printf(" h/ -++/-``````````-/od`/- /MMMMMMMMMMMMMd -M. d.``-y- `:yh- :h/\n");

printf(" `d- `-//////////-`++ +- .mMMMMMMMMMMNNy+:-` +m :d+//.-ohs-`-ys`\n");

printf(" .y+` ` -y``+:`.+hmNNNNmhhm+` yy /s/shs:``/hs.\n");

printf(" /so-` `:os- .++//////:/+osyh+.:-. sh `oy:./yh+`\n");

printf(" ./sss+///oss:` .--.` `-/+++++++:. .N- :ohy+:-.`\n");

printf(" +h--.` :m: `.:+m`\n");

printf(" :y: .hy. .:yd+\n");

printf(" /o/` -yy+. `.--.d.\n");

printf(" `/dy:--.` -+soo+:-.-+o:\n");

printf(" -ss/. `.:sd-\n");

printf(" -ho. `-` ` `-/os/` ``.``` .:////++/+/\n");

printf(" :d- .::++o++/-. ./ss/++++/////+++//::://+ss++:.``` `m\n");

printf(" `N- :o` `.-/+ooooo+/////////+++/.` `:/yo:.`` `..` m`\n");

printf(" .N ` m: :d.`````````` `/++-oo-:++ooooso` `m\n");

printf(" ys`: .::ds//::-. :oo+-` :++.` .do/-``` +d` /s\n");

printf(" osh- `++:.`````` `-/so. /o:` `` .so` `d.\n");

printf(" .y // .y- .` `:y+:o:` ./yho:/::-. so\n");

printf(" :o .s:` . h-` +` `od. .--......-:/oo` `ss\n");

printf(" `+o/`/o+o d.: . . :s /h. .m` `ys\n");

printf(" .o:..-s/ -so .o `y.` .+y:. :h` `y: -+d:\n");

printf(" `-/+/:+: `//+d-`.-ho+oshhsoos+. os `/s: ..`m`\n");

printf(" ++` `.-+ooo- `:shsy/ `m` ./o/` os\n");

printf(" :d+. :N: y: `/shs//:. +y`\n");

printf(" .M:+o/-` `m+ y- ``` `:h- -so`\n");

printf(" `N- `-/oo+/-..```/M` h` `-++. .:so-\n");

printf(" oh- .-/+++oooM/ +o /so+-...-:+oo/`\n");

printf(" -ys:` om. `//yo. .+-` -:+sdo::-.\n");

printf(" .+so/-.``` +d+` `-o+`-ss+-.`-dy///:::/+o+/`\n");

printf(" `.:h:-.` .+ys/-.`` o+ `-/oooo: `....`\n");

printf(" :o+/` `.-s-....` y-\n");

printf(" oh`.o/. -sso/- s/\n");

printf(" hs`d. -m.//. `-. `y:\n");

printf(" .syd:....-od+/ .s` :y.\n");

printf(" .-::-.`:ss-`.h- .:o+\n");

printf(" -//::+++/.\n");

system ("color 7");

}

if(fichas == 0)

blackjack\_controle = 0;

else

{

blackjack\_controle:

printf("Deseja continuar???\n[1] Continuar\n[2] Parar\n");

scanf("%i", &blackjack\_controle);

fflush(stdin);

if ((blackjack\_controle < 0) || (blackjack\_controle > 2))

{

printf("Opção inválida");

sleep(2);

system("cls");

goto blackjack\_controle;

}

}

}while (blackjack\_controle == 1); //Fim dowhile do jogo.

system("cls");

if (fichas == 0)

{

system("color 4");

printf("\\\\\\\\==GAME OVER==////");

sleep(1);

printf("\nFichas: %i", fichas);

sleep(3);

system("color 7");

}

else

{

printf("Fim de jogo");

printf("\nFichas: %i", fichas);

}

printf("\n\n[1] Jogar novamente\n[2] Voltar ao menu\n[3] Encerrar programa\n");

scanf("%i", &pos\_jogo);

fflush(stdin);

//Opções pós-jogo

switch(pos\_jogo)

{

case 1: controle=2;

break;

case 2: menu=1;

controle=0;

break;

case 3: menu=0;

break;

default: printf("Opção inválida\a");

sleep(2);

printf(" retornando ao menu...");

sleep(2);

break;

}

}while(controle==2);

break;

case 3: // 007

do

{

system("cls");

//jogo

//Trocar a cor de um trecho setup.

HANDLE hConsole = GetStdHandle(STD\_OUTPUT\_HANDLE);

CONSOLE\_SCREEN\_BUFFER\_INFO consoleInfo;

WORD saved\_attributes;

GetConsoleScreenBufferInfo(hConsole, &consoleInfo);

saved\_attributes = consoleInfo.wAttributes;

jogo007:

//Tutorial.

printf("007 é um jogo de estratégia onde se tem três vidas.\n");

printf("O jogo consiste em realizar uma das escolhas: atirar, recarregar e defender.\n");

printf("Como funciona:\n\n");

printf("O objetivo do jogo é atirar no oponente enquanto ele recarrega, assim eliminando as 3 vidas e conquistando a vitória.\n\n");

printf("Regras:\n");

printf("1 - Atirar necessita de uma munição, pode ser defendida pelo escudo\n");

printf("2 - Não é possivel recarregar se já houver munição disponivel.\n");

printf("3 - Defender só pode ser realizado três vezes consecutivas.\n\n");

printf("Pressione qualquer botão para começar.");

sleep(2);

getch();

int fim=0, jogada=0, defesa\_jogador=3, bala\_jogador=0, defesa\_bot=3, bala\_bot=0, bot\_decisao=0, contador\_bot=0, continuar, hp,vida=3, vida\_bot=3;

do

{

srand(time(NULL));

system("cls");

//printf("bala\_bot = %i, defesa\_bot = %i, ultima decisão bot=%i", bala\_bot, defesa\_bot, bot\_decisao);

//printf("\nbala\_jogador = %i, defesa\_jogador = %i\n\n", bala\_jogador, defesa\_jogador);

//Jogada inválida

if (fim == 12212)

{

erro\_0071:

printf("Jogada inválida.");

sleep(3);

system("cls");

}

else if (fim == 12333)

{

erro\_0072:

printf("Jogada inválida, jogador sem munição!!.");

sleep(3);

system("cls");

}

else if (fim == 12343)

{

erro\_0073:

printf("Jogada inválida, munição já disponível.");

sleep(3);

system("cls");

}

else if (fim == 132332)

{

erro\_0074:

printf("Jogada inválida, jogador sem defesas restantes.");

sleep(3);

system("cls");

}

//Status do jogo - HP

printf("Jogador");

for (hp=0; hp<vida;hp++)

{

SetConsoleTextAttribute(hConsole, 4);

printf(" \03");

}

SetConsoleTextAttribute(hConsole, saved\_attributes);

printf("\t\t\t\t\tBot");

for (hp=0; hp<vida\_bot;hp++)

{

SetConsoleTextAttribute(hConsole, 4);

printf(" \03");

}

printf("\n");

SetConsoleTextAttribute(hConsole, saved\_attributes);

printf("Defesas restantes: %i.\t\t\t\tDefesas restantes: %i.\n", defesa\_jogador, defesa\_bot); //Defesas

//Munição

if ((bala\_jogador == 0) && (bala\_bot == 0))

printf("Sem munição.\t\t\t\t\tSem munição.");

else if ((bala\_jogador==1) && (bala\_bot==0))

printf("Munição disponível.\t\t\t\tSem munição.");

else if ((bala\_jogador==0) && (bala\_bot==1))

printf("Sem munição.\t\t\t\t\tMunição disponível.");

else if ((bala\_jogador==1) && (bala\_bot==1))

printf("Munição disponível.\t\t\t\tMunição disponível.");

//Jogada usuário

printf("\n\nQual é a sua jogada?\n[1] - Atirar\n[2] - Defender\n[3] - Recarregar\n");

scanf("%i", &jogada);

fflush(stdin);

if ((jogada > 3) || (jogada < 0))

goto erro\_0071;

else if ((jogada==1) && (bala\_jogador==0))

goto erro\_0072;

else if ((jogada==3) && (bala\_jogador==1))

goto erro\_0073;

else if ((jogada==2) && (defesa\_jogador==0))

goto erro\_0074;

//Jogada bot

if (contador\_bot == 0) // Jogada inicial sempre igual

{

contador\_bot+=1;

bot\_decisao=3;

}

// Jogadas se o bot tiver bala.

else

switch(bala\_bot)

{

case 1:

if ((bala\_bot == 1) && (defesa\_jogador==0))

bot\_decisao=1;

else if((bala\_bot == 1) && (defesa\_jogador==1)) //bot com bala defesa jogador = 1

{

int randomizar\_1 = ("%i", rand() % 100 + 1);

if (randomizar\_1 > 30) //70%

bot\_decisao=1;

else if ((randomizar\_1 <= 30) && (defesa\_bot > 0))

bot\_decisao=2;

else if ((randomizar\_1 > 0) && (defesa\_bot==0))

bot\_decisao=1;

}

else if((bala\_bot == 1) && (defesa\_jogador==2)) //bot com bala e defesa jogador = 2

{

int randomizar\_2 = ("%i", rand() % 100 + 1);

if (randomizar\_2 > 50) //50%

bot\_decisao=1;

else if ((randomizar\_2<=50)&&(defesa\_bot>0))

bot\_decisao=2;

else if ((randomizar\_2 > 0)&& (defesa\_bot==0))

bot\_decisao=1;

}

else if((bala\_bot == 1) && (defesa\_jogador==3)) //bot com bala e defesa jogador = 3

{

int randomizar\_3 = ("%i", rand() % 100 + 1);

if (randomizar\_3 > 70) //30%

bot\_decisao=1;

else if ((randomizar\_3 <= 70)&&(defesa\_bot > 0))

bot\_decisao=2;

else if ((randomizar\_3 > 0)&& (defesa\_bot==0))

bot\_decisao=1;

}

break;

// Jogadas se o bot não tiver bala.

case 0:

if ((bala\_bot == 0)&&(defesa\_bot==0))

bot\_decisao=3;

else if (bala\_jogador==0)

bot\_decisao=3;

else if ((bala\_jogador==1) && (defesa\_bot>0) && (defesa\_jogador==0))

bot\_decisao=2;

else if ((bala\_jogador==1)&&(defesa\_bot==3)) //Jogador com bala e bot com 3 defesas.

{

int randomizar\_4 = ("%i", rand() % 100 + 1);

if (randomizar\_4 > 80)

bot\_decisao=3;

else

bot\_decisao=2;

}

else if ((bala\_jogador == 1)&&(defesa\_bot == 2)) //Jogador com bala e bot com 2 defesas.

{

int randomizar\_5 = ("%i", rand() % 100 + 1);

if (randomizar\_5 > 60)

bot\_decisao=3;

else

bot\_decisao=2;

}

else if ((bala\_jogador == 1)&&(defesa\_bot == 1)) //Jogador com bala e bot com 1 defesas.

{

int randomizar\_6 = ("%i", rand() % 100 + 1);

if (randomizar\_6 > 50)

bot\_decisao=3;

else

bot\_decisao=2;

}

break;

default:

continue;

}

//Resultado

resultado:

if ((jogada==1) && (bot\_decisao==1))//certo

{

printf("\nAmbos atiraram!\n");

bala\_bot=0;

bala\_jogador=0;

vida\_bot-=1;

vida-=1;

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ , , , , \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" / `-\_\_\\\\_\_/\_\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\_\_\_|] [|\_\_\_\_\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\\\\_\_/\_\_´ \\\n");

printf(" /\_==o;;;;;;;;\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.:/ \\\:.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_;;;;;;;;o==\_\\\n");

printf(" ), -.(\_(\_\_) / \\\ (\_\_)\_).-,(\n");

printf(" // (..) ), --“ “-- ,( (..) \\\\\n");

printf(" //\_\_\_// \\\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" //\_\_\_// \\\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" //\_\_\_// \\\\\\_\_\_\\\\\n\n");

sleep(1);

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ , , | / ' \_\_ \_\_ ' \\\ |, , \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" / `-\_\_\\\\_\_/\_\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\_\_\_|] ================== |\_\_|} {|\_\_| ================== [|\_\_\_\_\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\\\\_\_/\_\_´ \\\n");

printf(" /\_==o;;;;;;;;\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.:/ \\\ ' ' / \\\:.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_;;;;;;;;o==\_\\\n");

printf(" ), -.(\_(\_\_) / \\\ (\_\_)\_).- ,(\n");

printf(" // (..) ), --“ “-- ,( (..) \\\\\n");

printf(" //\_\_\_// \\\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" //\_\_\_// \\\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" //\_\_\_// \\\\\\_\_\_\\\\\n\n");

sleep(1);

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ , , , , \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" / `-\_\_\\\\_\_/\_\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\_\_\_|] [|\_\_\_\_\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\\\\_\_/\_\_´ \\\n");

printf(" /\_==o;;;;;;;;\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.:/ \\\:.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_;;;;;;;;o==\_\\\n");

printf(" ), -.(\_(\_\_) / \\\ (\_\_)\_).- ,(\n");

printf(" // (..) ), --“ “-- ,( (..) \\\\\n");

printf(" //\_\_\_// \\\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" //\_\_\_// \\\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" //\_\_\_// \\\\\\_\_\_\\\\\n\n");

}

else if ((jogada==1) && (bot\_decisao==2))//certo

{

printf("\nJogador atirou e computador defendeu!\n");

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" | |\n");

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ , , | ----- |\n");

printf(" / `-\_\_\\\\_\_/\_\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\_\_\_|] | :``` ```: |\n");

printf(" /\_==o;;;;;;;;\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.:/ | . . |\n");

printf(" ), -.(\_(\_\_) / | ````. .```` |\n");

printf(" // (..) ), --“ +. `` `` .+\n");

printf(" //\_\_\_// +. ``` .+\n");

printf(" //\_\_\_// +- -+\n");

printf(" //\_\_\_// \\\.` `./\n");

printf(" \\\./\n\n");

sleep(1);

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" | |\n");

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ , , | / ' \_\_ | ----- |\n");

printf(" / `-\_\_\\\\_\_/\_\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\_\_\_|] ================== |\_\_|} | :``` ```: |\n");

printf(" /\_==o;;;;;;;;\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.:/ \\\ ' | . . |\n");

printf(" ), -.(\_(\_\_) / | ````. .```` |\n");

printf(" // (..) ), --“ +. `` `` .+\n");

printf(" //\_\_\_// +. ``` .+\n");

printf(" //\_\_\_// +- -+\n");

printf(" //\_\_\_// \\\.` `./\n");

printf(" \\\./\n\n");

sleep(1);

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" | |\n");

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ , , | ----- |\n");

printf(" / `-\_\_\\\\_\_/\_\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\_\_\_|] | :`-`\\\ ```:|\n");

printf(" /\_==o;;;;;;;;\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.:/ | . - + . |\n");

printf(" ), -.(\_(\_\_) / | ````/ .```` |\n");

printf(" // (..) ), --“ +. `` `` .+\n");

printf(" //\_\_\_// +. \\\`` .+\n");

printf(" //\_\_\_// +- \\\ -+\n");

printf(" //\_\_\_// \\\.` `./ \n");

printf(" \\\./\n\n");

bala\_jogador=0;

defesa\_bot-=1;

}

else if ((jogada==1) && (bot\_decisao==3))

{

printf("\nJogador atirou e computador recarregou, ponto do jogador!\n");

bala\_jogador=0;

bala\_bot=1;

defesa\_bot=3;

vida\_bot-=1;

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ , , , , \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" / `-\_\_\\\\_\_/\_\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\_\_\_|] [|\_\_\_\_\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\\\\_\_/\_\_´ \\\n");

printf(" /\_==o;;;;;;;;\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.:/ \\\:.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_;;;;;;;;o==\_ \\\n");

printf(" ), -.(\_(\_\_) / \\\ (\_\_)\_).- ,(\n");

printf(" // (..) ), --“ “-- ,( (..) \\\\\n");

printf(" //\_\_\_// \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" //\_\_\_// \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" //\_\_\_// \\\\\_\_\_\\\\\n\n");

sleep(1);

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ , , | / ' \_\_ , , \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" / `-\_\_\\\\_\_/\_\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\_\_\_|] ================== |\_\_|} [| \_\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\\\\_\_/\_\_´ \\\n");

printf(" /\_==o;;;;;;;;\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.:/ \\\ ' \_\_\_\_ \_\_ \\\:.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_;;;;;;;;o== \_\_\_\_---\\\n");

printf(" ), -.(\_(\_\_) / /\_ / \_\_\_/ /\_ \\\ (\_\_)\_).- ,(\n");

printf(" // (..) ), --“ \_/ /\_ /\_\_ \_\_/ “-- ,( (..) \\\\\n");

printf(" //\_\_\_// /\_\_\_\_/ /\_\_/ \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" //\_\_\_// \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" //\_\_\_// \\\\\_\_\_\\\\\n\n");

sleep(1);

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ , , , , \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" / `-\_\_\\\\_\_/\_\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\_\_\_|] [|\_\_\_\_\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\\\\_\_/\_\_´ \\\n");

printf(" /\_==o;;;;;;;;\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.:/ \\\:.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_;;;;;;;;o==\_ \\\n");

printf(" ), -.(\_(\_\_) / \\\ (\_\_)\_).- ,(\n");

printf(" // (..) ), --“ “-- ,( (..) \\\\\n");

printf(" //\_\_\_// \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" //\_\_\_// \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" //\_\_\_// \\\\\_\_\_\\\\\n\n");

}

else if ((jogada==2) && (bot\_decisao==1))

{

defesa\_jogador-=1;

bala\_bot=0;

printf("\nJogador defendeu e computador atirou!\n");

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \n");

printf(" | |\n");

printf(" | ----- | , , \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" | :``` ```: | [|\_\_\_\_\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\\\\_\_/\_\_´ \\\n");

printf(" | . . | \\\:.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_;;;;;;;;o==\_\\\n");

printf(" | ````. .```` | \\\ (\_\_)\_).- ,(\n");

printf(" +. `` `` .+ “-- ,( (..) \\\\\n");

printf(" +. ``` .+ \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" +- -+ \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" \\\.` `./ \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" \\\./ \n\n");

sleep(1);

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \n");

printf(" | |\n");

printf(" | ----- | \_\_ ' \\\ |, , \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" | :``` ```: | {|\_\_| ================== [|\_\_\_\_\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\\\\_\_/\_\_´ \\\n");

printf(" | . . | ' / \\\:.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_;;;;;;;;o==\_\\\n");

printf(" | ````. .```` | \\\ (\_\_)\_).- ,(\n");

printf(" +. `` `` .+ “-- ,( (..) \\\\\n");

printf(" +. ``` .+ \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" +- -+ \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" \\\.` `./ \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" \\\./ \n\n");

sleep(1);

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \n");

printf(" | |\n");

printf(" | ----- | , , \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" | :`-`\\\ ```:| [|\_\_\_\_\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\\\\_\_/\_\_´ \\\n");

printf(" | . - + . | \\\:.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_;;;;;;;;o==\_ \\\n");

printf(" | ````/ .```` | \\\ (\_\_)\_).- ,(\n");

printf(" +. `` `` .+ “-- ,( (..) \\\\\n");

printf(" +. \`` .+ \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" +- \ -+ \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" \\\.` `./ \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" \\\./ \n\n");

}

else if ((jogada==2) && (bot\_decisao==2))

{

defesa\_jogador-=1;

defesa\_bot-=1;

printf("\nJogador defendeu e computador defendeu!\n");

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \n");

printf(" | | | |\n");

printf(" | ----- | | ----- |\n");

printf(" | :``` ```: | | :``` ```: |\n");

printf(" | . . | | . . |\n");

printf(" | ````. .```` | | ````. .```` |\n");

printf(" +. `` `` .+ +. `` `` .+\n");

printf(" +. ``` .+ +. ``` .+\n");

printf(" +- -+ +- -+\n");

printf(" \\\.` `./ \\\.` `./\n");

printf(" \\\./ \\\./\n\n");

sleep(1);

}

else if ((jogada==2) && (bot\_decisao==3))

{

printf("\nJogador defendeu e computador recarregou!\n");

defesa\_jogador-=1;

defesa\_bot=3;

bala\_bot=1;

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \n");

printf(" | |\n");

printf(" | ----- | , , \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" | :``` ```: | [|\_\_\_\_\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\\\\_\_/\_\_´ \\\n");

printf(" | . . | \\\:.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_;;;;;;;;o==\_\\\n");

printf(" | ````. .```` | \ (\_\_)\_).- ,(\n");

printf(" +. `` `` .+ “-- ,( (..) \\\\\n");

printf(" +. ``` .+ \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" +- -+ \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" \\\.` `./ \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" \\\./ \n\n");

sleep(1);

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \n");

printf(" | |\n");

printf(" | ----- | , , \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" | :``` ```: | [| \_\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\\\\_\_/\_\_´ \\\n");

printf(" | . . | \_\_\_\_ \_\_ \\\:.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_;;;;;;;;o== \_\_\_\_---\\\n");

printf(" | ````. .```` | /\_ / \_\_\_/ /\_ \\\ (\_\_)\_).- ,(\n");

printf(" +. `` `` .+ \_/ /\_ /\_\_ \_\_/ “-- ,( (..) \\\\\n");

printf(" +. ``` .+ /\_\_\_\_/ /\_\_/ \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" +- -+ \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" \\\.` `./ \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" \\\./ \n\n");

sleep(1);

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \n");

printf(" | |\n");

printf(" | ----- | , , \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \n");

printf(" | :``` ```: | [|\_\_\_\_\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\\\\_\_/\_\_´ \\\n");

printf(" | . . | \\\:.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_;;;;;;;;o==\_\\\n");

printf(" | ````. .```` | \\\ (\_\_)\_).- ,(\n");

printf(" +. `` `` .+ “-- ,( (..) \\\\\n");

printf(" +. ``` .+ \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" +- -+ \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" \\\.` `./ \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" \\\./ \n");

}

else if ((jogada==3) && (bot\_decisao==1))

{

printf("\nJogador recarregou e computador atirou!, ponto do bot.\n");

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ , , , , \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" / `-\_\_\\\\_\_/\_\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\_\_\_|] [|\_\_\_\_\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\\\\_\_/\_\_´ \\\n");

printf(" /\_==o;;;;;;;;\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.:/ \\\:.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_;;;;;;;;o==\_\\\n");

printf(" ), -.(\_(\_\_) / \\\ (\_\_)\_).- ,(\n");

printf(" // (..) ), --“ “-- ,( (..) \\\\\n");

printf(" //\_\_\_// \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" //\_\_\_// \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" //\_\_\_// \\\\\_\_\_\\\\\n\n");

sleep(1);

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ , , \_\_ ' \\\ |, , \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" / `-\_\_\\\\_\_\_/\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\_\_\\\\_\_\_\_\_\_ |] {|\_\_| ================== [|\_\_\_\_\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\\\\_\_/\_\_´ \\\n");

printf(" /---\_\_\_ ==o;;;;;;;;\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.:/ \_\_ \_\_\_\_ ' / \\\:.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_;;;;;;;;o==\_\\\n");

printf(" ), -.(\_(\_\_) / \_\_\_/ /\_ /\_ / \\\ (\_\_)\_).- ,(\n");

printf(" // (..) ), --“ /\_\_ \_\_/ \_/ /\_ “-- ,( (..) \\\\\n");

printf(" //\_\_\_// /\_\_/ /\_\_\_\_/ \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" //\_\_\_// \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" //\_\_\_// \\\\\_\_\_\\\\\n\n");

sleep(1);

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ , , , , \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" / `-\_\_\\\\_\_/\_\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\_\_\_|] [|\_\_\_\_\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\\\\_\_/\_\_´ \\\n");

printf(" /\_==o;;;;;;;;\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.:/ \\\:.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_;;;;;;;;o==\_\\\n");

printf(" ), -.(\_(\_\_) / \\\ (\_\_)\_).- ,(\n");

printf(" // (..) ), --“ “-- ,( (..) \\\\\n");

printf(" //\_\_\_// \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" //\_\_\_// \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" //\_\_\_// \\\\\_\_\_\\\\\n\n");

bala\_jogador=1;

bala\_bot=0;

defesa\_jogador=3;

vida-=1;

}

else if ((jogada==3) && (bot\_decisao==2))

{

bala\_jogador=1;

defesa\_jogador=3;

defesa\_bot-=1;

printf("\nJogador recarregou e computador defendeu!\n");

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" | |\n");

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ , , | ----- |\n");

printf(" / `-\_\_\\\\_\_/\_\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\_\_\_|] | :``` ```: |\n");

printf(" /\_==o;;;;;;;;\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.:/ | . . |\n");

printf(" ), -.(\_(\_\_) / | ````. .```` |\n");

printf(" // (..) ), --“ +. `` `` .+\n");

printf(" //\_\_\_// +. ``` .+\n");

printf(" //\_\_\_// +- -+\n");

printf(" //\_\_\_// \\\.` `./\n");

printf(" \\\./\n\n");

sleep(1);

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" | |\n");

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ , , | ----- |\n");

printf(" / `-\_\_\\\\_\_/\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\_\_\\\\_\_\_\_\_\_ |] | :``` ```: |\n");

printf(" /---\_\_\_ ==o;;;;;;;;\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.:/ \_\_ \_\_\_\_ | . . |\n");

printf(" ), -.(\_(\_\_) / \_\_\_/ /\_ /\_ / | ````. .```` |\n");

printf(" // (..) ), --“ /\_\_ \_\_/ \_/ /\_ +. `` `` .+\n");

printf(" //\_\_\_// /\_\_/ /\_\_\_\_/ +. ``` .+\n");

printf(" //\_\_\_// +- -+\n");

printf(" //\_\_\_// \\\.` `./\n");

printf(" \\\./\n\n");

sleep(1);

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" | |\n");

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ , , | ----- |\n");

printf(" / `-\_\_\\\\_\_/\_\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\_\_\_|] | :``` ```: |\n");

printf(" /\_==o;;;;;;;;\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.:/ | . . |\n");

printf(" ), -.(\_(\_\_) / | ````. .```` |\n");

printf(" // (..) ), --“ +. `` `` .+\n");

printf(" //\_\_\_// +. ``` .+\n");

printf(" //\_\_\_// +- -+ \n");

printf(" //\_\_\_// \\\.` `./\n");

printf(" \\\./\n\n");

}

else if ((jogada==3) && (bot\_decisao==3))

{

defesa\_jogador=3;

defesa\_bot=3;

printf("\nJogador recarregou e computador recarregou!\n");

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ , , , , \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" / `-\_\_\\\\_\_/\_\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\_\_\_|] [|\_\_\_\_\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\\\\_\_/\_\_´ \\\n");

printf(" /\_==o;;;;;;;;\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.:/ \\\:.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_;;;;;;;;o==\_\\\n");

printf(" ), -.(\_(\_\_) / \\\ (\_\_)\_).- ,(\n");

printf(" // (..) ), --“ “-- ,( (..) \\\\\n");

printf(" //\_\_\_// \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" //\_\_\_// \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" //\_\_\_// \\\\\_\_\_\\\\\n\n");

sleep(1);

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ , , , , \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" / `-\_\_\\\\_\_/\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\_\_\\\\_\_\_\_\_\_ |] [| \_\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\\\\_\_/\_\_´ \\\n");

printf(" /---\_\_\_ ==o;;;;;;;;\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.:/ \_\_ \_\_\_\_ \_\_\_\_ \_\_ \\\:.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_;;;;;;;;o== \_\_\_\_---\\\n");

printf(" ), -.(\_(\_\_) / \_\_\_/ /\_ /\_ / /\_ / \_\_\_/ /\_ \\\ (\_\_)\_).- ,(\n");

printf(" // (..) ), --“ /\_\_ \_\_/ \_/ /\_ \_/ /\_ /\_\_ \_\_/ “-- ,( (..) \\\\\n");

printf(" //\_\_\_// /\_\_/ /\_\_\_\_/ /\_\_\_\_/ /\_\_/ \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" //\_\_\_// \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" //\_\_\_// \\\\\_\_\_\\\\\n\n");

sleep(1);

printf(" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ , , , , \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n");

printf(" / `-\_\_\\\\_\_/\_\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\_\_\_|] [|\_\_\_\_\_\_\_\_--\_\_\_\_\_\\\\_\_/\_\_´ \\\n");

printf(" /\_==o;;;;;;;;\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.:/ \\\:.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_;;;;;;;;o==\_\\\n");

printf(" ), -.(\_(\_\_) / \\\ (\_\_)\_).- ,(\n");

printf(" // (..) ), --“ “-- ,( (..) \\\\\n");

printf(" //\_\_\_// \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" //\_\_\_// \\\\\_\_\_\\\\\n");

printf(" //\_\_\_// \\\\\_\_\_\\\\\n\n");

bala\_bot=1;

bala\_jogador=1;

}

//Verificação das vidas.

if ((vida==0)&&(vida\_bot==0))

{

printf("\nJogador e computador com vida esgotada, empate!.\n");

fim=1;

}

else if (vida==0)

{

SetConsoleTextAttribute(hConsole, 4);

printf("\nVida esgotada!! jogador perdeu.");

losses++;

SetConsoleTextAttribute(hConsole, saved\_attributes);

fim=1;

}

else if(vida\_bot==0)

{

SetConsoleTextAttribute(hConsole, 2);

printf("\nVida do bot esgotada!! jogador ganhou.");

SetConsoleTextAttribute(hConsole, saved\_attributes);

wins++;

fim=1;

}

//Fim

getch();

system("cls");

printf("Jogador:");

for (hp=0; hp<vida;hp++)

{

SetConsoleTextAttribute(hConsole, 4);

printf(" \03");

}

SetConsoleTextAttribute(hConsole, saved\_attributes);

printf("\t\t\t\t\tBot");

for (hp=0; hp<vida\_bot;hp++)

{

SetConsoleTextAttribute(hConsole, 4);

printf(" \03");

}

printf("\n");

SetConsoleTextAttribute(hConsole, saved\_attributes);

}while(fim==0);

getch();

printf("\n\n[1] Jogar novamente\n[2] Voltar ao menu\n[3] Encerrar programa\n");

scanf("%i", &pos\_jogo);

fflush(stdin);

//Opções pós-jogo

switch(pos\_jogo)

{

case 1: controle=3;

break;

case 2: menu=1;

controle=0;

break;

case 3: menu=0;

break;

default: printf("Opção inválida\a");

sleep(2);

printf(" retornando ao menu...");

sleep(2);

break;

}

}while(controle==3);

break;

case 4: menu=0; // Exit

break;

default: printf("Opção inválida\a");

menu=1;

sleep(3);

}

}while(menu==1);

//Créditos

//Trocar cor de um trecho.

HANDLE hConsole = GetStdHandle(STD\_OUTPUT\_HANDLE);

CONSOLE\_SCREEN\_BUFFER\_INFO consoleInfo;

WORD saved\_attributes;

GetConsoleScreenBufferInfo(hConsole, &consoleInfo);

saved\_attributes = consoleInfo.wAttributes;

printf("\n\nObrigado por jogar, encerrando programa...\n\n");

printf("\nFeito por: ");

sleep(1);

SetConsoleTextAttribute(hConsole, 1);

printf("Lucas Tolotto ");

SetConsoleTextAttribute(hConsole, saved\_attributes);

printf("e ");

SetConsoleTextAttribute(hConsole, 4);

printf("Pedro Todineyb");

SetConsoleTextAttribute(hConsole, saved\_attributes);

printf(".\n\n");

sleep(2);

system("pause");

return 0;

}

# REFERÊNCIAS

CECÍLIA GATTO, Elaine. **Estruturas Aninhadas.** Embarcados. Disponível em <<https://www.embarcados.com.br/estruturas-aninhadas/>>.Acesso em 12/04/2021.

**Como Fazer um Delay em C.** wikiHow. Disponível em <<https://pt.wikihow.com/Fazer-um-Delay-em-C>>. Acesso em 12/04/2021.

DE ASSIS, José. **Linguagem C - Jogo do dado - Aprenda a gerar números aleatórios e customizar o ícone (.exe)**. Professor José de Assis. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=814i_YdtCUA>>. Acesso em 17/04/2021.