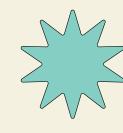


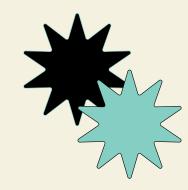


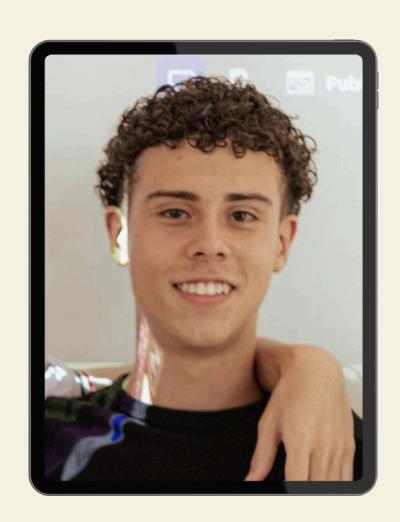
JOGO DE

ADIVINHAÇÃO



GRUPO





Henry Nathan



Mariany Gabrielly



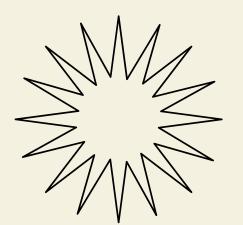
Mariah Sena

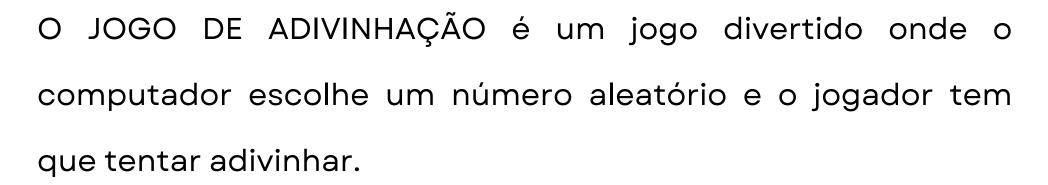


Beatriz Barbosa

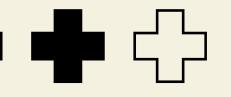








O nosso jogo dá dicas, dizendo se está perto do número, se é o correto, ou se é maior ou menor.



NOVAS FUNCIONALIDADES

NÍVEL DE DIFICULDADE

Pergunta ao jogador qual nível de dificuldade deseja. Se prefere nível fácil, nível médio ou nível difícil.



INTERATIVO

Diz ao jogador se está perto do número. Faz isso vendo a diferença do número escolhido pelo computador e o palpite.

Caso a diferença seja menor que 10, mostra ao jogador que "Está bem perto" e se for maior que 10 não mostra nenhuma mensagem.

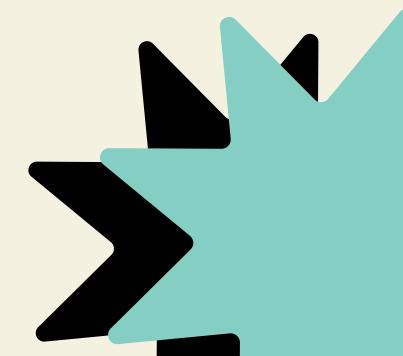


Pergunta ao jogador depois de ter terminado, se deseja continuar ou fechar o programa.



CÓDIGO

```
import os
     import random
 4 os.system("cls")
6 #apresentação do jogo
     print("\nBem-vindo-ao-jogo-de-adivinhação!")
    def escolher_dificuldade():
            dificuldade = input("Escolha a dificuldade (fácil, médio, difícil): ").lower()
            if dificuldade == 'fácil':
                return random.randint(1, 50) # return: retorna o número, dá um número
            elif dificuldade == 'médio':
             return random.randint(1, 100)
            elif dificuldade == 'difícil':
                return random.randint(1, 250)
                print("Escolha inválida. Tente novamente.")
     #numero = escolher dificuldade() # A variável recebe o número retornado
    print(f"\nUm número foi gerado!")
24 def jogo_adivinhacao(): #def(Define a função)
        numero = escolher dificuldade()
        tentativa = 0
        certo = False
        print(f"Tente adivinhar o número.")
34 #variável booleana
        while not certo:
            tentativa1 = int(input("\nDigite o seu palpite: "))
             tentativa += 1
```



MÉTODOS E FUNÇÕES

RANDOM

É usado para gerar números pseudoaleatórios e fazer seleções aleatórias.



RETURN

É uma palavra chave usada em funções para retornar um valor.

Ele faz com que a função devolva um valor e termine sua execução.



DEF

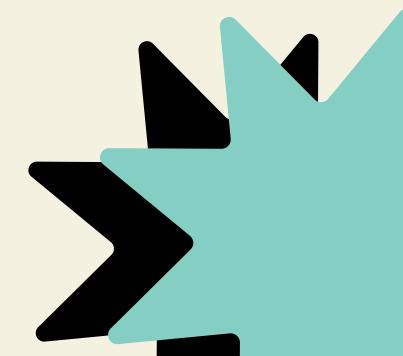
É uma palavra chave usada para definir uma função.

No nosso programa, o **def** é usado para declarar a função chamada

jogo_adivinhacao, ou seja, ela define um bloco de código que pode ser executado sempre que for chamada. No fim, tem uma linha essencial, pois sem ela o jogo não seria iniciado.

CÓDIGO

```
import os
     import random
 4 os.system("cls")
6 #apresentação do jogo
     print("\nBem-vindo-ao-jogo-de-adivinhação!")
    def escolher_dificuldade():
            dificuldade = input("Escolha a dificuldade (fácil, médio, difícil): ").lower()
            if dificuldade == 'fácil':
                return random.randint(1, 50) # return: retorna o número, dá um número
            elif dificuldade == 'médio':
             return random.randint(1, 100)
            elif dificuldade == 'difícil':
                return random.randint(1, 250)
                print("Escolha inválida. Tente novamente.")
     #numero = escolher dificuldade() # A variável recebe o número retornado
    print(f"\nUm número foi gerado!")
24 def jogo_adivinhacao(): #def(Define a função)
        numero = escolher dificuldade()
        tentativa = 0
        certo = False
        print(f"Tente adivinhar o número.")
34 #variável booleana
        while not certo:
            tentativa1 = int(input("\nDigite o seu palpite: "))
             tentativa += 1
```



CÓDIGO

```
if tentativa1 < numero:
                 print("O número é maior. Tente novamente.")
                 if abs(tentatival - numero) < 10: #Verifica se a diferença entre o palpite do jogador e o número correto é de 10 ou menos
41
                     print("Você está bem perto!")
42
             elif tentativa1 > numero:
                 print("O número é menor. Tente novamente.")
45
                 if abs(tentativa1 - numero) < 10: #Verifica se a diferença entre o palpite do jogador e o número correto é de 10 ou menos
                     print("Você está bem perto")
47
             else:
                 certo = True
                 print(f"Parabéns! Você acertou o número em {tentativa} tentativas.") # f
52
                 while True:
                    resposta = input("\nDeseja jogar novamente? (s/n): ").strip().lower()
                    if resposta == "s":
54
                         break #recomeça o jogo
                    elif resposta == "n":
                         print("Obrigado por jogar!")
                         return # para o jogo #return: encerra a execução, para o loop
                    else:
                         print("\nResposta inválida. Digite uma das opções acima.")
     jogo_adivinhacao() # para o jogo ser executado é preciso chamar a variavel explicitamente
```

MÉTODOS E FUNÇÕES

É uma maneira de formatar strings de forma simples. variáveis podem ser diretamente inseridas dentro da string com



ABS

Retorna valor absoluto de um número, ou seja, não importa se é positivo ou negativo.

No nosso jogo, é usado para verificar a distância entre número correto e o palpite do jogador, independentemente de qual dos dois seja maior.



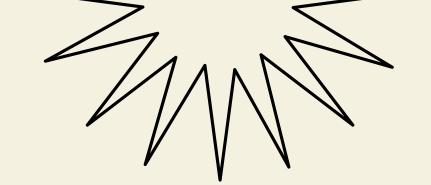
STRIP

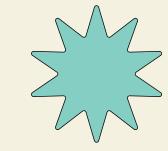
E um método usado para remover espaços em branco extras do início e do fim de uma string.

LOWER

É um método usado para converter todos os caracteres para minúsculas.









OBRIGADA

