



Projeto 03 – Jogo de Dados

Utilizando os conceitos aprendidos até dicionários, crie um programa onde 4 jogadores joguem um dado e tenham resultados aleatórios.

O programa tem que:

- Perguntar quantas rodadas você quer fazer;
- Guardar os resultados dos dados em um dicionário.
- Ordenar esse dicionário, sabendo que o vencedor tirou o maior número no dado.
- Mostrar no final qual jogador ganhou mais rodadas e foi o grande campeão.

Obs: O projeto deve ser feito individualmente e entregue até o final da aula 16.