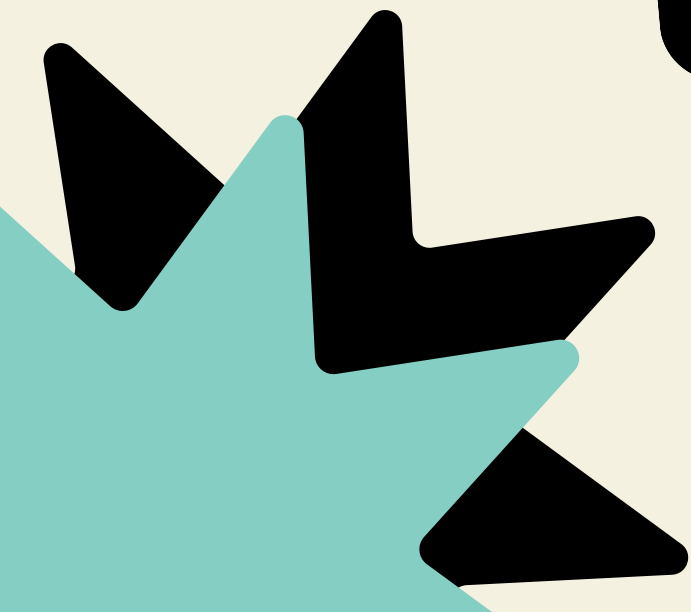
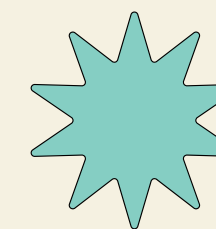
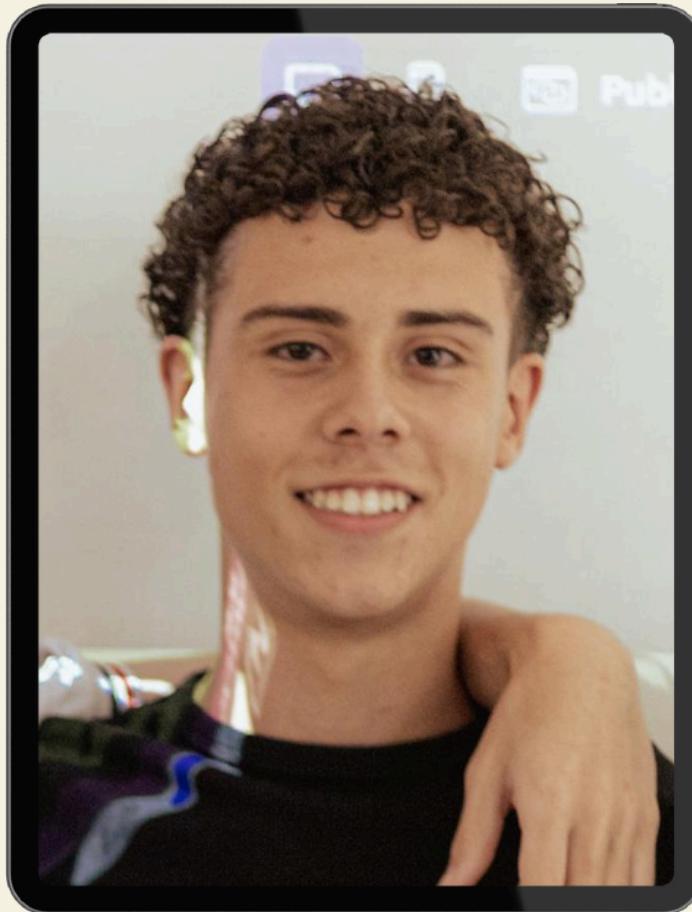
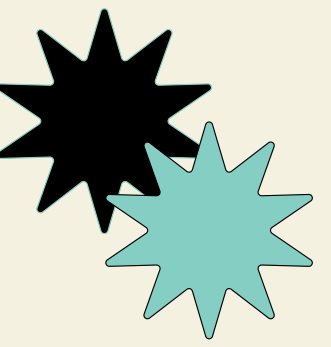


**JOGO DE**

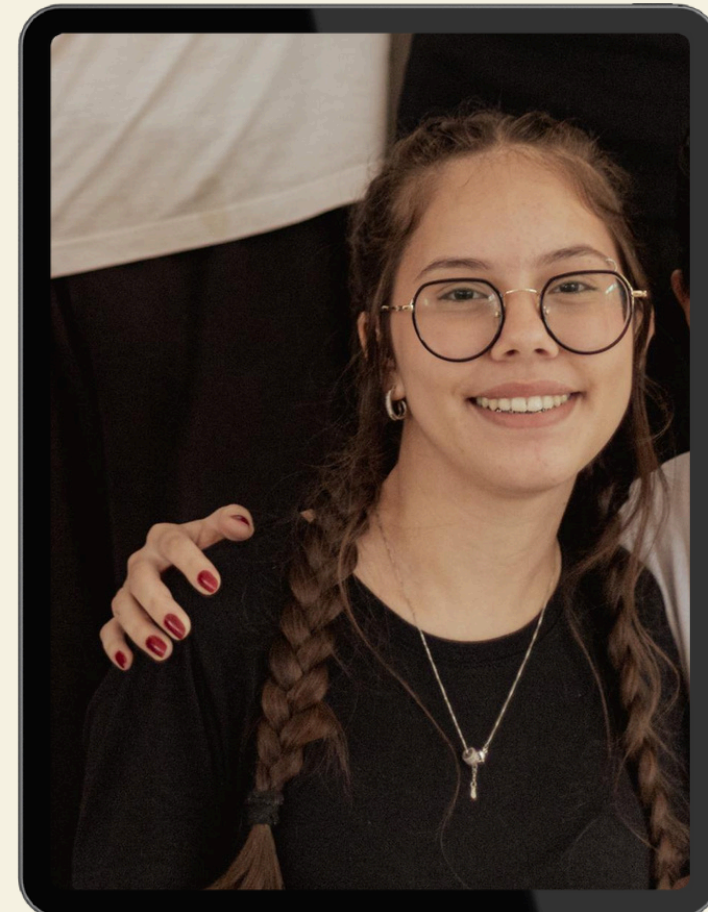
**ADIVINHAÇÃO**



# GRUPO



Henry Nathan



Mariany Gabrielly

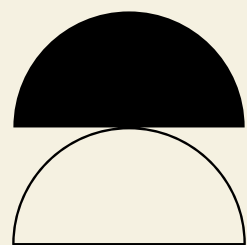


Mariah Sena

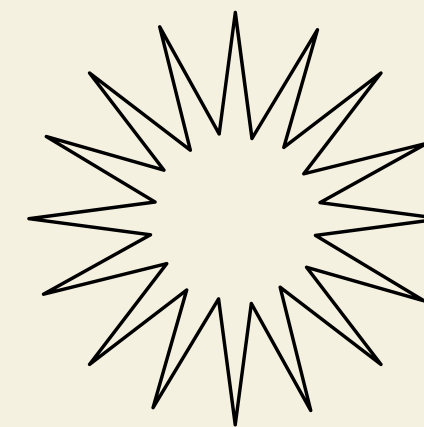


Beatriz Barbosa





# DESCRIÇÃO



O JOGO DE ADIVINHAÇÃO é um jogo divertido onde o computador escolhe um número aleatório e o jogador tem que tentar adivinhar.

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.



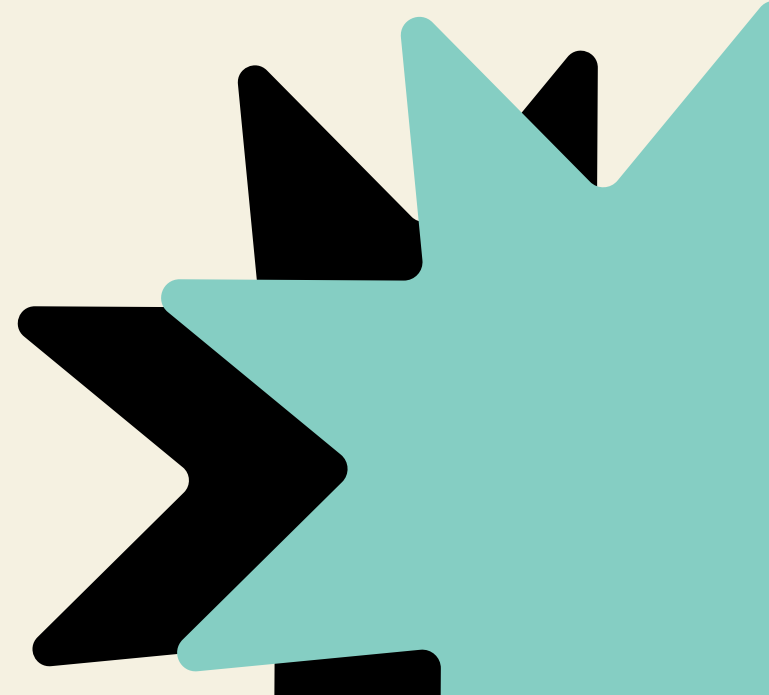
## “DESEJA CONTINUAR”

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



# CÓDIGO

```
1  import os
2  import random
3
4  os.system("cls")
5
6  #apresentação do jogo
7  print("\nBem-vindo ao jogo de adivinhação!")
8
9  def escolher_dificuldade():
10
11      dificuldade = input("Escolha a dificuldade (fácil, médio, difícil): ").lower()
12      if dificuldade == 'fácil':
13          return random.randint(1, 50) # return: retorna o número, dá um número
14      elif dificuldade == 'médio':
15          return random.randint(1, 100)
16      elif dificuldade == 'difícil':
17          return random.randint(1, 250)
18      else:
19          print("Escolha inválida. Tente novamente.")
20
21  #numero = escolher_dificuldade() # A variável recebe o número retornado
22  print(f"\nUm número foi gerado!")
23
24  def jogo_adivinhacao(): #def(Define a função)
25
26      # O computador escolhe um número aleatório
27      numero = escolher_dificuldade()
28      tentativa = 0
29      certo = False
30
31      #adivinhar o número
32      print(f"Tente adivinhar o número.")
33
34  #variável booleana
35  while not certo:
36      tentativa = int(input("\nDigite o seu palpite: "))
37      tentativa += 1
38
```



# 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.



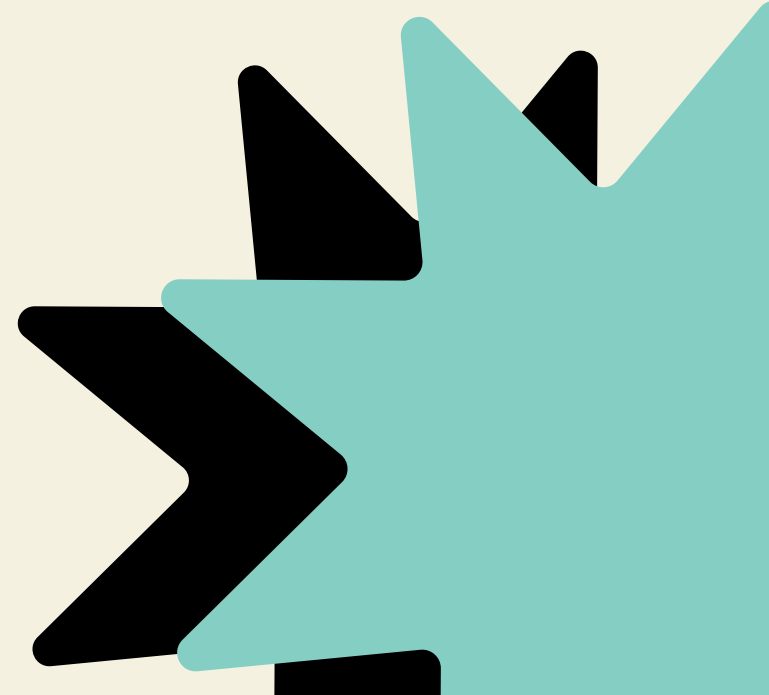
## DEF

É uma palavra chave usada para definir uma função.

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

```
1  import os
2  import random
3
4  os.system("cls")
5
6  #apresentação do jogo
7  print("\nBem-vindo ao jogo de adivinhação!")
8
9  def escolher_dificuldade():
10
11      dificuldade = input("Escolha a dificuldade (fácil, médio, difícil): ").lower()
12      if dificuldade == 'fácil':
13          return random.randint(1, 50) # return: retorna o número, dá um número
14      elif dificuldade == 'médio':
15          return random.randint(1, 100)
16      elif dificuldade == 'difícil':
17          return random.randint(1, 250)
18      else:
19          print("Escolha inválida. Tente novamente.")
20
21  #numero = escolher_dificuldade() # A variável recebe o número retornado
22  print(f"\nUm número foi gerado!")
23
24  def jogo_adivinhacao(): #def(Define a função)
25
26      # O computador escolhe um número aleatório
27      numero = escolher_dificuldade()
28      tentativa = 0
29      certo = False
30
31      #adivinhar o número
32      print(f"Tente adivinhar o número.")
33
34  #variável booleana
35  while not certo:
36      tentativa = int(input("\nDigite o seu palpite: "))
37      tentativa += 1
38
```



# CÓDIGO

```
38
39     if tentativa1 < numero:
40         print("O número é maior. Tente novamente.")
41         if abs(tentativa1 - numero) < 10: #Verifica se a diferença entre o palpite do jogador e o número correto é de 10 ou menos
42             print("Você está bem perto!")
43
44     elif tentativa1 > numero:
45         print("O número é menor. Tente novamente.")
46         if abs(tentativa1 - numero) < 10: #Verifica se a diferença entre o palpite do jogador e o número correto é de 10 ou menos
47             print("Você está bem perto")
48     else:
49         certo = True
50         print(f"Parabéns! Você acertou o número em {tentativa} tentativas.") # f
51
52     while True:
53         resposta = input("\nDeseja jogar novamente? (s/n): ").strip().lower()
54         if resposta == "s":
55             break #recomeça o jogo
56         elif resposta == "n":
57             print("Obrigado por jogar!")
58             return # para o jogo #return: encerra a execução, para o loop
59         else:
60             print("\nResposta inválida. Digite uma das opções acima.")
61
62 jogo_adivinacao() # para o jogo ser executado é preciso chamar a variavel explicitamente
```



# MÉTODOS E FUNÇÕES

## F

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



## ABS

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

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



## STRIP

É 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**

