

Trabalho 1: caça ao número

Implemente um jogo em que o jogador deve descobrir as posições de valores especiais escondidos em uma matriz 5x5. O programa gera aleatoriamente 5 posições secretas, marcadas com o valor 9, mas que o jogador não vê. O jogador tem 10 tentativas para acertar o maior número possível de posições corretas.

Regras do Jogo:

- A matriz começa com todos os valores como 0 (oculta).
- O programa insere cinco valores 9 em posições aleatórias da matriz.
- O jogador, em cada rodada:
 - Informa as coordenadas da tentativa (linha e coluna).
 - Se acertar uma posição com 9, ganha 1 ponto.
 - Se errar, a posição é marcada como -1.
- O jogo termina após 10 tentativas ou quando o jogador encontra todas as posições com 9.

O que exibir ao final:

- Matriz final com acertos (9), erros (-1) e posições não reveladas (0);
- Número de acertos do jogador;
- Uma função que calcule a eficiência: $(\text{acertos} / \text{tentativas}) * 100\%$

Casos omissos ao enunciado devem ser tratados pelo aluno e fazem parte da avaliação.