



Bem-vindos ao projeto final da [Pro\\_programming](#) 2024! O projeto, carinhosamente apelidado de “Petano”, consiste no desenvolvimento de um simulador de resultados esportivos em Python. Este projeto fornecerá uma excelente oportunidade para praticar e aprimorar suas habilidades de programação, especialmente em loops, funções e manipulação de dados.

O objetivo deste projeto é criar uma aplicação que simule um sistema de previsão de resultados esportivos. A aplicação deve permitir que os usuários “apostem” pontos em eventos esportivos, como jogos de futebol, basquete, tênis, entre outros. Para simplificar, vamos nos concentrar em seis possíveis times diferentes para jogar.



### Requisitos Mínimos

1. Times Esportivos: Implemente pelo menos seis possíveis times ou equipes esportivas entre as quais os usuários podem escolher para realizar suas previsões.
2. Loops e Funções: Utilize loops e funções para organizar e simplificar o código. Isso ajudará a tornar o programa mais legível e fácil de manter.
3. Operações de conta: Os usuários devem ter a opção de verificar seus pontos atuais, depositar mais pontos em sua conta ou sacar os pontos disponíveis.
4. Previsão: Os usuários devem poder direcionar seus pontos em eventos esportivos específicos. Isso inclui a escolha do time em que acreditam que vá ganhar e a quantidade de pontos apostada.

### Pontuações Extras

Quaisquer implementações e/ou *features* que excedam os requisitos mínimos serão avaliadas como pontuação extra e incrementadas à nota final do projeto. Algumas sugestões de funcionalidades adicionais podem ser encontradas abaixo:

1. Segredos e/ou *EasterEggs*: Implemente funcionalidades “secretas” em seu código para surpreender os avaliadores. É importante que seja explicitado, ao envio do projeto, como acessar tal *easter egg*, não sendo necessária a explicação de seu conteúdo.
2. Histórico de Atividade: Crie uma funcionalidade que permita aos usuários visualizarem o histórico de suas apostas anteriores, incluindo os resultados (Green ou Red) e os pontos ganhos ou perdidos. (Sugestão: utilização de um arquivo .txt para o log de apostas).
3. Interface Gráfica: Desenvolva uma interface gráfica de usuário (GUI) para tornar a aplicação mais amigável e interativa. (Sugestão: utilização de uma biblioteca gráfica, como por exemplo [PyGame](#)\*).



4. Previsões Múltiplas: Permita que os usuários façam previsões múltiplas em diferentes eventos esportivos ao mesmo tempo.

5. Calculadora de *odds*: Implemente uma calculadora que ajude os usuários a calcular possíveis ganhos de pontos com base no valor da aposta e nas probabilidades.

**\*Vale ressaltar que os itens acima compreendem-se apenas como algumas sugestões de *features* extras, tendo cada grupo a liberdade de selecionar e implementar suas próprias funções, que interpretem como pertinente.\***

### **\*\*ATENÇÃO\*\***

Quaisquer implementações de cunho ofensivo, político, preconceituoso e/ou desrespeitoso desencadearão na eliminação automática do grupo, e serão reportadas à coordenação de curso.

### **Observações Importantes**

1. Data de envio: Só serão aceitos e avaliados os projetos enviados até às 23:59:59 do dia 12/10/2024.
2. Forma de envio: Os projetos deverão ser enviados em forma de arquivo compactado ou link do Github para o email [programming.ufes@gmail.com](mailto:programming.ufes@gmail.com). Vale ressaltar que a mensagem deve ser enviada com o título "Projeto Prático Pro\_programming 2024", devem ser explicitados no corpo da mensagem os nomes dos integrantes da dupla, e os possíveis comandos para acesso às funcionalidades específicas e/ou *EasterEggs* (caso tenham).
3. Critério de avaliação: Os trabalhos serão avaliados de 0 a 100 pontos conforme os requisitos mínimos, e pontos adicionais serão incrementados caso o grupo implemente funções extras.
4. Classificação dos trabalhos: As três duplas com as maiores notas gerais receberão as [premiações Pro\\_programming 2024](#).
5. Plágio: Projetos identificados como cópia do projeto base fornecido e/ou de outra dupla participante serão desclassificados da competição.

### **Projeto-Base**

Um projeto-exemplo de apoio foi elaborado pela equipe [Pro\\_programming](#) com a intenção de direcioná-los ao que deve ser feito no trabalho de cada grupo. Vale ressaltar que o código desenvolvido por nossa equipe apresenta algumas implementações extras, além dos requisitos mínimos. Então não se preocupe caso seu projeto final não se pareça fielmente como o fornecido, foque na pontuação obrigatória e depois, caso exista o interesse, no desenvolvimento de funcionalidades extras.



O link para o GitHub do projeto, assim como o tutorial de como baixá-lo e rodá-lo, encontra-se disponível abaixo.

<https://github.com/AntonioSTO/petano>

A equipe **Pro\_gramming** te deseja boa sorte e um bom desenvolvimento de projeto!

