

Explicação do Programa - Simulador de Apostas

Esse programa simula uma plataforma de apostas esportivas, permitindo ao usuário apostar em eventos de futebol gerados aleatoriamente. Vou explicar o funcionamento dele por partes:

1. Função `exibir_eventos(eventos)`

Essa função recebe uma lista de eventos e exibe cada um deles, mostrando o nome do evento (jogo entre dois times) e as odds (taxa de multiplicação do valor apostado em caso de vitória).

- Odds: Indica o quanto o valor apostado pode ser multiplicado em caso de vitória.

2. Função `gerar_eventos_aleatorios()`

Essa função gera 3 eventos de apostas aleatórios. Para isso:

- Ela seleciona dois times diferentes da lista de times disponíveis e cria um evento com odds aleatórias (entre 1.5 e 3.0).
- A função garante que o mesmo evento (mesma combinação de dois times) não seja repetido.

3. Função `realizar_aposta()`

Esta é a função principal que realiza o processo de apostas. Ela funciona assim:

- Inicialmente, um saldo aleatório entre R\$1,00 e R\$1000,00 é atribuído ao jogador.
 - O jogador insere seu nome e idade. Caso seja menor de 18 anos, o programa é encerrado.
 - São gerados eventos aleatórios com times e odds. O jogador pode escolher um evento e fazer sua aposta.
 - O jogador escolhe o valor da aposta e em qual time apostar (de duas opções).
 - Um resultado aleatório é gerado (vitória ou derrota). Se o jogador ganhar, o saldo é atualizado com base nas odds.
 - Caso o saldo do jogador chegue a zero, o programa encerra automaticamente.
 - O jogador pode decidir se quer continuar apostando ou encerrar o programa.
- ## 4. Lógica de ganho e perda:
- Se o jogador apostar no time com odds altas (o time considerado 'underdog'), o ganho será maior.
 - Se apostar no time com odds mais baixas (time favorito), o ganho será menor.

- O resultado do evento é aleatório, assim como em apostas reais.

O programa termina quando o saldo acaba ou o jogador decide parar de apostar.