**O JOGO**

O empresário Sean Bean foi assassinado e o corpo dele foi deixado na frente da delegacia de polícia.

O Inspetor Jacques Clouseau foi escolhido para investigar este caso.

Após uma série de investigações, ele organizou uma lista com prováveis assassinos, os locais do crime e quais armas poderiam ter sido utilizadas.

Suspeitos:

1. Esqueleto

2. Khan

3. Darth Vader

4. Sideshow Bob

5. Coringa

6. Duende Verde

Locais:

1. Etérnia

2. Vulcano

3. Tatooine

4. Springfield

5. Gotham

6. Nova York

7. Sibéria

8. Machu Picchu

9. Show do Katinguele

10. São Paulo

Armas:

1. Cajado Devastador

2. Phaser

3. Peixeira

4. Trezoitão

5. Sabre de Luz

6. Bomba

Uma testemunha foi encontrada, mas ela só consegue responder se Clouseau fornecer uma teoria.

Para cada teoria ele "chuta" um assassino, um local e uma arma.

A testemunha então responde com um número.

Se a teoria estiver correta (assassino, local e arma corretos), ela responde 0.

Se a teoria está errada, um valor 1,2 ou 3 é retornado.

 1 indica que o assassino está incorreto;

 2 indica que o local está incorreto;

 3 indica que a arma está incorreta.

 Se mais de uma suposição está incorreta, ela retorna um valor arbitrário entre as que estão incorretos (isso é totalmente aleatório).   
Por exemplo, se o assassino for Khan em Springfield usando uma Peixeira:

 Teoria: 1, 1, 1 (Esqueleto, Etérnia, Cajado Devastador)

o Retorno: 1, ou 2, ou 3 (todos estão incorretos)

 Teoria: 6, 4, 5 (Duende Verde, Springfield, Sabre de Luz)

o Retorno: 1, ou 3 (somente o local está correto)

 Teoria: 5, 4, 3 (Coringa, Springfield, Peixeira)

o Retorno: 1 (somente o assassino está incorreto)

 Teoria: 2, 4, 3

o Retorno: 0 (todos corretos, você solucionou o caso)

Você precisa desenvolver uma solução que simule a testemunha para ajudar Clouseau a resolver o caso, seguindo as seguintes regras:

 Ao iniciar o jogo o sistema “sorteia” um crime, escolhendo um suspeito, um local e uma arma aleatoriamente.

 O usuário assume o papel do Inspetor Jacques Clouseau e “interroga” a testemunha sugerindo uma teoria (Suspeito, Local e Arma)

 O sistema deve então confrontar a teoria do Inspetor Closeau (usuário) com o crime atual (sorteado ao iniciar o jogo) e responder uma das três alternativas descritas:

 Assassino incorreto

 Local incorreto

 Arma incorreta

 O jogo continua com o usuário enviando novas “teorias” até que o crime seja desvendado

 Quando o inspetor Clouseau descobrir o suspeito o local e a arma acaba o jogo, dando os parabéns pela solução do caso e perguntar se ele quer investigar um novo “crime”.