

Comando para rodar a atividade:

```
python -m unittest teste_Boliche.py
```

Versão 1: Implementação Completa de Strikes e Spires

Na Versão 1, além dos casos padrão de pontos é feita também a lógica completa para cálculo de strikes ('X'), que representam a derrubada de todos os 10 pinos em um único lançamento.

- Cada strike adiciona 10 pontos imediatos
- O bônus consiste na soma dos próximos dois lançamentos (não necessariamente do próximo frame)
- Implementamos uma lógica de "look ahead" para verificar os próximos 2 caracteres na string
- Se o próximo lançamento após um strike for outro strike ('X'), contamos 10 pontos
- Se o segundo lançamento após um strike for um spare ('/'), calculamos o bônus apropriadamente
- Cada strike avança o frame imediatamente (pois consome ambos os lançamentos do frame)
- Tratamento de Falhas ('-'):
- Implementamos a lógica para ignorar corretamente os lançamentos sem pontos

Versão 2: Refinamento e Casos Complexos

A Versão 2 trouxe melhorias significativas para lidar com cenários complexos.

- Tratamento do 10º Frame
- Um strike no 10º frame concede dois lançamentos extras
- Um spare no 10º frame concede um lançamento extra
- Garantimos que o contador de frames não ultrapasse 10, mesmo com lançamentos extras
- Corrigido o cálculo para sequências complexas de strikes e spares
- Adicionado tratamento para caracteres inválidos
- Implementado casos de teste para strings vazias e com caracteres não válidos
- Melhorado do loop principal

Esta versão final resolve completamente todas as regras do jogo de boliche, incluindo todos os casos especiais.

A principal diferença entre as versões 1 e 2 está no tratamento completo do 10º frame, tornando a implementação adequada para uso em produção.