

## Exercício – Flask 1

### Jogo: Lower and Higher

Vamos implementar o jogo clássico de descobrir um número aleatório, aqui chamado de **Lower\_and\_Higher**

1. Crie um novo projeto no VSCode chamado **lower-higher**, adicione um arquivo `server.py`.
2. Crie uma nova aplicação Flask onde a rota inicial exiba um `<h1>` que diga "Adivinhe um número entre 0 e 9" e exiba um gif de sua escolha do giphy.com.  
Alternativamente, use o que eu encontrei no Giphy:  
<https://media.giphy.com/media/3o7aCSPqXE5C6T8tBC/giphy.gif>
3. Gere um número aleatório entre 0 e 9 ou qualquer intervalo de números de sua escolha.
4. Crie uma rota que possa detectar o número inserido pelo usuário, por exemplo, "URL/3" ou "URL/9" e verifique esse número com o número aleatório gerado. Se o número for muito baixo, informe ao usuário que é muito baixo, o mesmo com muito alto ou se ele encontrou o número correto. Tente fazer o texto `<h1>` de uma cor diferente para cada página.

**Exemplo:** Se o número aleatório fosse 5:

3 é muito baixo:

7 é muito alto:

e 5 está correto:

Aqui estão os URLs dos GIFs que usei, mas é muito mais divertido encontrar os seus próprios no giphy.com

Alto: <https://media.giphy.com/media/3o6ZtaO9BZHcOjmErm/giphy.gif>

Baixo: <https://media.giphy.com/media/jD4DwBtqPXRxa/giphy.gif>

Correto: <https://media.giphy.com/media/4T7e4DmcrP9du/giphy.gif>

**OBS:** Leia a parte Variable Rules do <https://flask.palletsprojects.com/en/3.0.x/quickstart/> para saber como recuperar uma variável de uma rota e trabalhar com ela.

➔ Como podemos melhorar o exemplo de resposta mostrado pelo professor em sala de aula?