

All Code Clubs must be registered. By registering your club we can measure our impact, and we can continue to provide free resources that help children learn to code. You can register your club at codeclubworld.org.

Introdução:

Neste projeto, você irá fazer um quiz para desafiar seus amigos.



Lista de atividade

Siga estas **INSTRUÇÕES** uma a uma



Teste seu projeto

Clique na bandeira verde para **TESTAR**



Salve seu projeto

Certifique-se de **SALVAR** seu trabalho

Passo 1: Perguntando uma questão

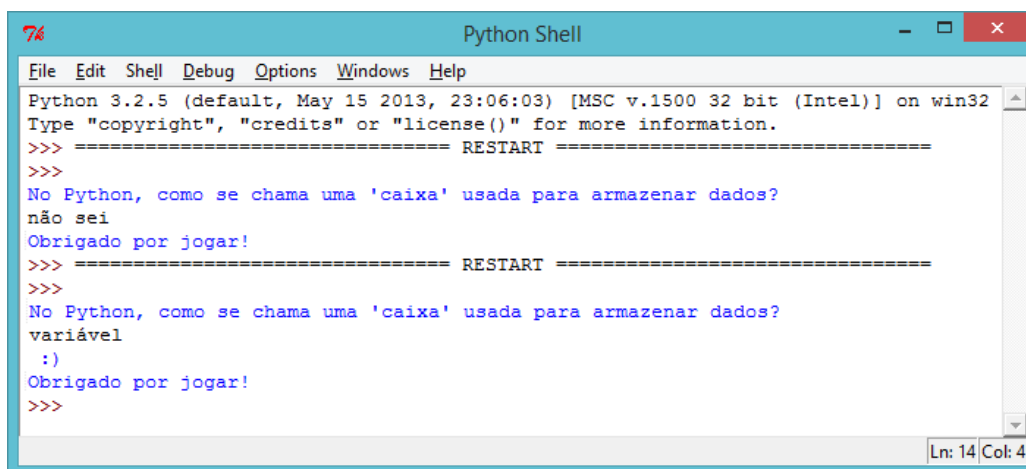
✓ Checklist da Atividade

- Vamos começar escrever um programa de quiz muito simples que pergunta ao jogador a questão, e então mostra a ele uma face sorridente se ele escolher a alternativa correta. ☐

```
print("No Python, como se chama uma 'caixa' usada para  
armazenar dados?")  
resposta = input()  
  
if resposta == "variavel":  
    print(" :) " * 100)  
  
print("Obrigado por jogar!")
```

Tome cuidado para adicionar os dois pontos (:) no final da linha `if resposta == "variavel":`, e recuar a linha abaixo dela (mover ela pra direita) com espaços.

- Uma vez que você escreveu o programa acima, teste-o! O que acontece quando você acerta a resposta? O que acontece quando você a erra? ☐



```
Python Shell  
File Edit Shell Debug Options Windows Help  
Python 3.2.5 (default, May 15 2013, 23:06:03) [MSC v.1500 32 bit (Intel)] on win32  
Type "copyright", "credits" or "license()" for more information.  
>>> ===== RESTART =====  
>>>  
No Python, como se chama uma 'caixa' usada para armazenar dados?  
não sei  
Obrigado por jogar!  
>>> ===== RESTART =====  
>>>  
No Python, como se chama uma 'caixa' usada para armazenar dados?  
variável  
 :)  
Obrigado por jogar!  
>>>
```

O código recuado (que imprime os rostos sorridentes) é executado somente *if* resposta está correta. Mas “Obrigado

por jogar!” sempre aparece, seja sua resposta certa ou errada. Por que?

Python usa dois sinais de igual `==` para verificar se duas coisas são as mesmas. Isso ocorre porque um sinal de igual `=` é usado para armazenar algo em uma variável (por exemplo `resposta = input ()`).

- O programa acima imprime rostos sorridentes se o jogador acerta a pergunta, mas não imprime nada para dizer-lhes que escreveram a resposta errada. Você pode usar uma declaração `else` para imprimir rostos tristes se o usuário insere outra coisa ao invés da resposta correta.

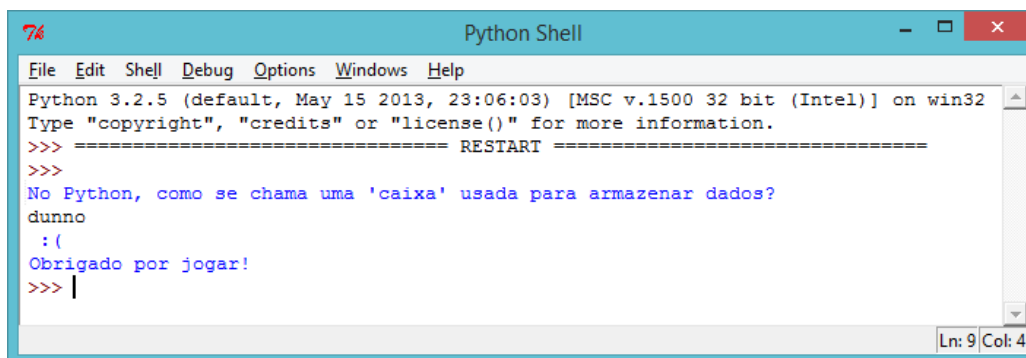


```
print("No Python, como se chama uma 'caixa' usada para
armazenar dados?")
respostas = input()

if resposta == "variavel":
    print(" :) " * 100)
else:
    print(" :( " * 100)

print("Obrigado por jogar!")
```

Experimente este novo programa. O que acontece quando você escreve a resposta certa? O que acontece quando você escreve qualquer outra coisa?



```
Python Shell
File Edit Shell Debug Options Windows Help
Python 3.2.5 (default, May 15 2013, 23:06:03) [MSC v.1500 32 bit (Intel)] on win32
Type "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>> ===== RESTART =====
>>>
No Python, como se chama uma 'caixa' usada para armazenar dados?
dunno
:(
Obrigado por jogar!
>>> |
```



Salve seu projeto

Desafio: Questão de Tempo

Use o que você aprendeu para criar seu próprio quiz. Você pode escolher qualquer coisa que você goste, e seu quiz deve usar as instruções `if` e `else` para deixar que o jogador saiba o que ele está fazendo.



Salve seu projeto

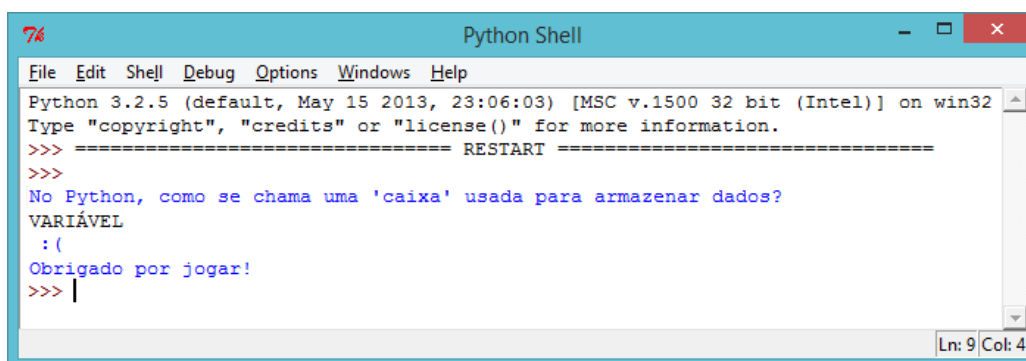
Passo 2: Testando

É sempre uma boa ideia testar seus programas, para ter certeza que eles funcionem corretamente.



Checklist da Atividade

- Se você testou seu quiz, você deve ter notado que é possível ver faces tristes mesmo que você tenha acertado a resposta! Como nesse exemplo, onde o jogador acidentalmente presSIONOU CAPS LOCK!



```
Python Shell
File Edit Shell Debug Options Windows Help
Python 3.2.5 (default, May 15 2013, 23:06:03) [MSC v.1500 32 bit (Intel)] on win32
Type "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>> ===== RESTART =====
>>>
No Python, como se chama uma 'caixa' usada para armazenar dados?
VARIÁVEL
:({
Obrigado por jogar!
>>> |
```

Isso acontece porque o Python é muito rigoroso quando se compara a resposta do jogador com resposta correta. Para Python, “V” não é o mesmo que “v”, e por isso, se o jogador

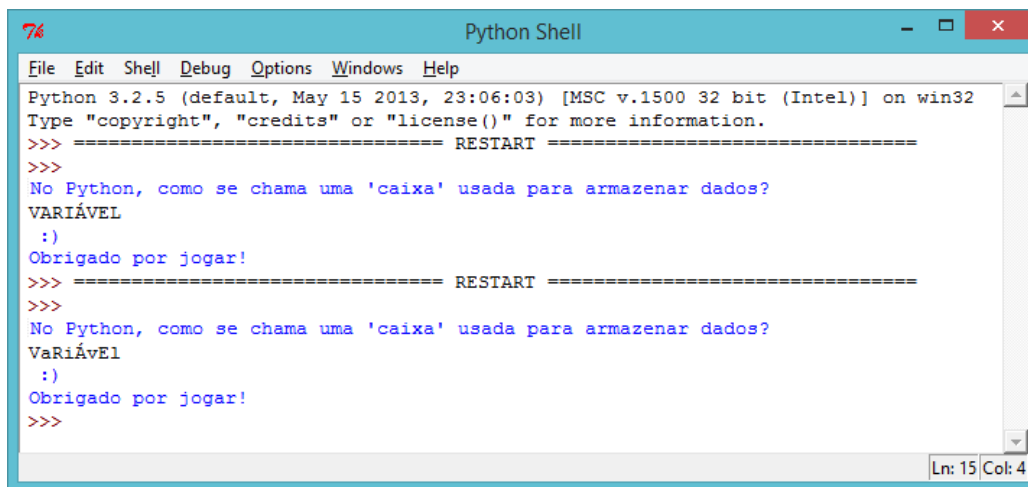
usa todas as letras maiúsculas em sua resposta, Python acha que a resposta está errada!

Teste isso em seu jogo, para ver se a mesma coisa acontece.

- Para corrigir o problema, você precisa converter a entrada do jogador para letras minúsculas, de forma que não haja letras maiúsculas em sua resposta. Podemos ter certeza de que isso funciona, imprimindo a resposta modificada. Para fazer essa alteração, onde o jogador introduz a sua resposta:

```
resposta = input().lower()
print(resposta)
```

- Agora, teste o programa novamente. Você arrumou o problema? Tente testando estes exemplos:



```
Python Shell
File Edit Shell Debug Options Windows Help
Python 3.2.5 (default, May 15 2013, 23:06:03) [MSC v.1500 32 bit (Intel)] on win32
Type "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>> ===== RESTART =====
>>>
No Python, como se chama uma 'caixa' usada para armazenar dados?
VARIÁVEL
:)
Obrigado por jogar!
>>> ===== RESTART =====
>>>
No Python, como se chama uma 'caixa' usada para armazenar dados?
VaRiÁvEl
:)
Obrigado por jogar!
>>>
```



Salve seu projeto

Passo 3: Múltiplas escolhas



Checklist da Atividade

- Até agora você usou `if` e `else` para permitir o jogador saber se ele acertou ou errou a resposta. Mas e se você quisesse fazer uma questão de múltipla escolha, onde o usuário pudesse ver uma de 4 mensagens? Você pode usar `elif` para fazer isso.



```
print('''
Q1 - No Python, como se chama uma 'caixa' usada para
armazenar dados?
a - texto
b - variavel
c - uma caixa de sapatos
''')
resposta = input().lower()

if resposta == "a":
    print(" Não - texto é um tipo de dado :( ")
elif resposta == "b":
    print(" Correto!! :) ")
elif resposta == "c":
    print(" Não seja bobinho! :( ")
else:
    print(" Você não escolheu a, b ou c :( ")
```

`elif` é a abreviação de “else if”. Então, no programa acima, o jogador vê uma de quatro mensagens, dependendo do que ele respondeu.

- Adicione o código acima no seu quiz, de forma que você tenha uma questão de múltipla escolha.
- Teste essa nova questão 4 vezes, para que você veja cada uma das 4 mensagens.



```
Python Shell
File Edit Shell Debug Options Windows Help
Python 3.2.5 (default, May 15 2013, 23:06:03) [MSC v.1500 32 bit (Intel)] on win32
Type "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>> ===== RESTART =====
>>>

Q1 - No Python, como se chama uma 'caixa' usada para armazenar dados?
a - texto
b - variavel
c - uma caixa de sapatos

a
  Não - texto é um tipo de dado :(
>>> ===== RESTART =====
>>>

Q1 - No Python, como se chama uma 'caixa' usada para armazenar dados?
a - texto
b - variavel
c - uma caixa de sapatos

b
  Correto!! :)
>>> ===== RESTART =====
>>>

Q1 - No Python, como se chama uma 'caixa' usada para armazenar dados?
a - texto
b - variavel
c - uma caixa de sapatos

c
  Não seja bobinho! :(
>>> ===== RESTART =====
>>>

Q1 - No Python, como se chama uma 'caixa' usada para armazenar dados?
a - texto
b - variavel
c - uma caixa de sapatos

não sei
  Você não escolheu a, b ou c :(
>>> |
```

 **Salve seu projeto**

Desafio: Quiz de múltipla escolha

Adicione algumas questões de múltipla escolha ao seu quiz. Uma vez que você tiver terminado de fazê-lo, ache alguém para jogar ele! Como eles fazem isso? Eles gostaram? Foi muito fácil ou muito difícil?

 **Salve seu projeto**

Desafio: Mantendo a pontuação

Você consegue usar uma variável `score` no seu quiz, para medir o progresso da pontuação do jogador? A variável pode ser usada desta forma:

- ☐ No começo do programa, deixe a pontuação em 0.
- ☐ Sempre que uma pergunta é respondida corretamente, adicione 1 na pontuação do jogador. (`score = score + 1`)
- ☐ Mostre a pontuação do jogador no final do quiz.



Salve seu projeto

Desafio: Como eu fiz?

Você consegue exibir uma mensagem personalizada para o jogador no final do jogo?

- ☐ Diga “muito bem!” `if` se ele acertou todas as respostas.
- ☐ `else` diga “tente novamente” se ele errou alguma.

(Você precisará usar sua variável `score` para decidir qual mensagem exibir!)



Salve seu projeto