

Programação De Computadores

Professor : Yuri Frota

www.ic.uff.br/~yuri/prog.html

yuri@ic.uff.br



Jogos - LAB



CRAPS) Faça um programa para implementar o jogo de Craps muito jogado em cassinos. O jogador lança um par de dados, obtendo um valor entre 2 e 12 (aleatório). Se, na primeira jogada, você tirar 7 ou 11, você é um "natural" e ganhou. Se você tirar 2, 3 ou 12 na primeira jogada, isto é chamado de "craps" e você perdeu. Se, na primeira jogada, você fez um 4, 5, 6, 8, 9 ou 10, este é seu "Ponto". Seu objetivo agora é continuar jogando os dados até tirar este número novamente. Você perde, no entanto, se tirar um 7 antes de tirar este Ponto novamente.

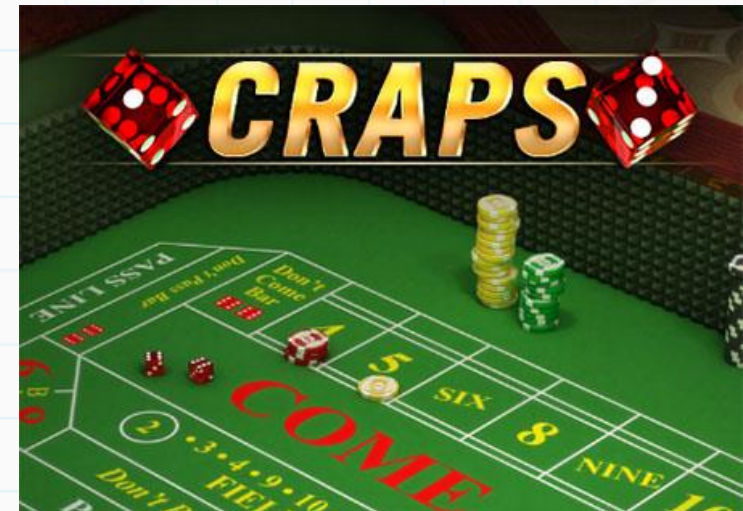
Exemplo de Execução e Saídas:

dados= 9
Seu Ponto é 9
dados= 6
dados= 6
dados= 7
Perdeu

dados= 12
Perdeu

dados= 6
Seu Ponto é 6
dados= 3
dados= 8
dados= 3
dados= 8
dados= 8
dados= 6
Venceu

dados= 7
Venceu



Jogos - LAB

Loteca da Semifinal de Futebol: Receba 4 nomes de times (times A,B,C e D) com suas médias de gols no campeonato (**exemplo em verde**). Os times irão compor as duas semifinais (isto eh: AxB e CxD). Para determinar quem vence cada semifinal, **o numero de gols do time em cada partida da semifinal eh um numero aleatório entre 0 e o teto da media de gols do time**. Em caso de empate no placar da semifinal, o time de casa se classifica (isto eh: A e C tem a vantagem do empate na semifinal)- O jogo final será disputado entre os finalistas, o numero de gols da final também será determinado pelo numero aleatório entre 0 e o teto da media de gols de cada time. Em caso de empate, haverá penalidades, isto eh, um novo numero aleatório será gerado para cada time (entre 0 e 5) para determinar o campeão. Em caso de novo empate nas penalidades, será jogado uma moeda para decidir o campeão (o primeiro finalista será "cara" e o segundo "coroa").- Imprimir a sequencia de jogos, os placares, os vencedores e o time campeão.

Exemplo de Entrada:

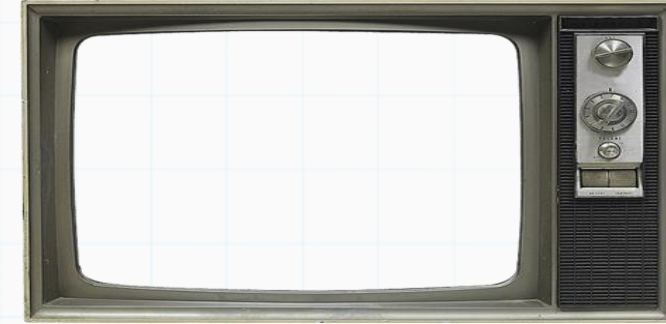
Entrada	Entrada
Milan	2.5
Vasco	0.3
Barça	2.7
Ceará	2.4

Exemplos de Execuções:

Semifinal 1
Milan 0 x 0 Vasco
Milan se classificou
Semifinal 2
Barça 3 x 2 Ceara
Barça se classificou
Final
Milan 0 x 2 Barca
Barça CAMPEAO!

Semifinal 1
Milan 3 x 1 Vasco
Milan se classificou
Semifinal 2
Barça 0 x 2 Ceara
Ceara se classificou
Final
Milan 3 x 3 Ceara
Penalidades
Milan 2 x 1 Ceara
Milan CAMPEAO!

Semifinal 1
Milan 0 x 0 Vasco
Milan se classificou
Semifinal 2
Barça 3 x 0 Ceara
Barça se classificou
Final
Milan 1 x 1 Barca
Penalidades
Milan 4 x 4 Barca
Moeda
deu cara, Milan
CAMPEAO



Jogos - LAB

Jogo da Velha): Implemente o jogo da velha para ser jogado com 2 jogadores. Para esse exercício você deve completar o arquivo do programa (velha.py) que implementa o tabuleiro com 9 posições. No jogo os jogadores se alternam escolhendo uma das 9 posições possíveis

Jogo da Velha

1 2 3

4 5 6

7 8 9



Jogador 1:

qual posição (1-9) :1

Jogo da Velha

X 2 3

4 5 6

7 8 9



Jogador 2:

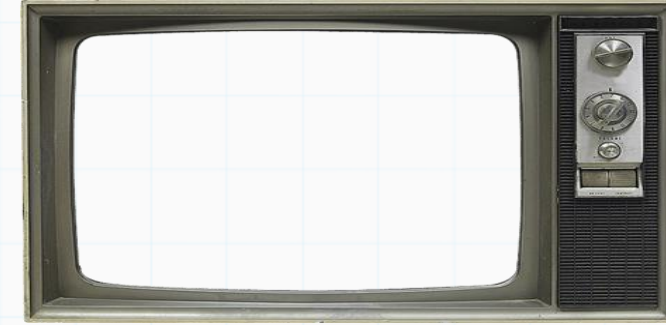
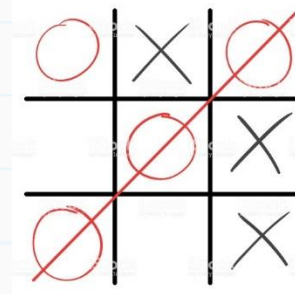
qual posição (1-9) :5

Jogo da Velha

X 2 3

4 O 6

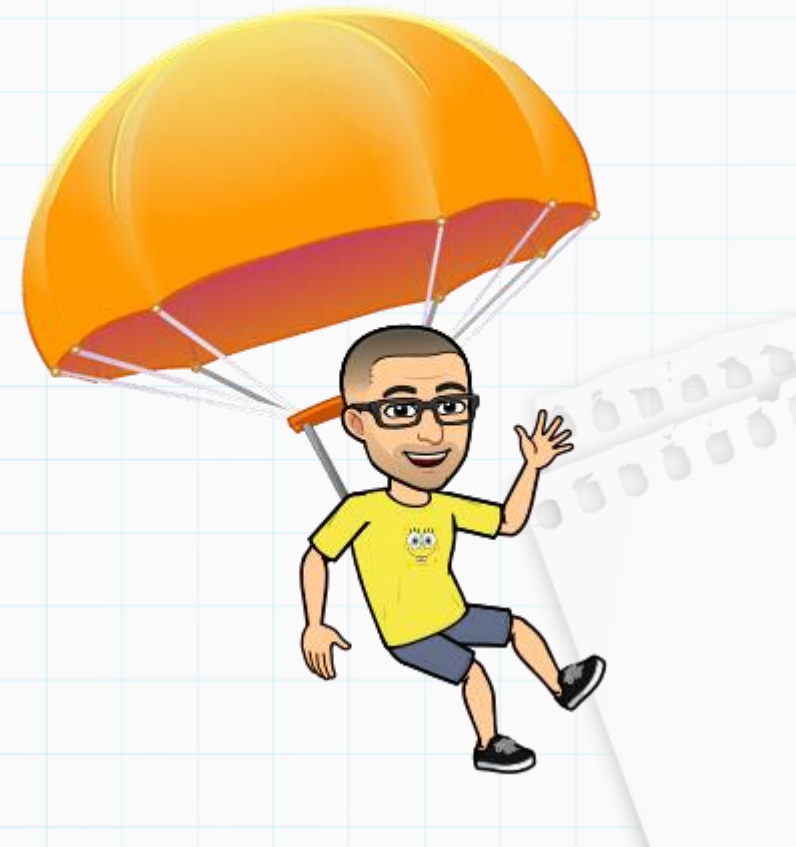
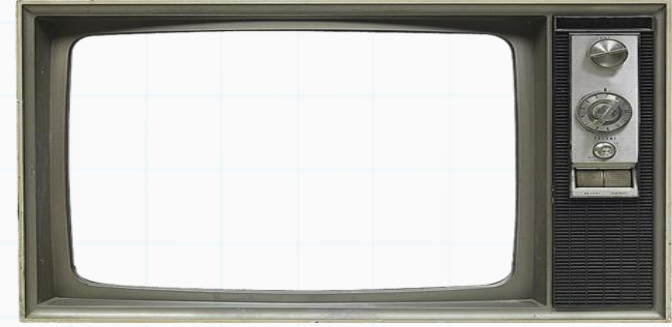
7 8 9



No arquivo está indicado com a tag **<COMPLETAR>** as partes que devem ser completadas para o programa funcionar. Você deve entender como o código funciona e completar as partes que faltam.



Até a próxima



Slides baseados no curso de Vanessa Braganholo