

ALGORITMOS E LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

Projeto 1 – Jogos Simples

WALTER TRAVASSOS SARINHO

@WALTEROPROFESSOR

WALTER.TRAVASSOS@SECTRAS.EDU.BR



**O projeto deve ser
desenvolvido na linguagem
Python**

**Você deve escolher 1
entre os 3 projetos que
serão apresentados.**

**Deve ser realizado
individualmente**

**Os projetos valem
2 pontos para segunda nota!**

A avaliação 2 valerá 8 pontos.

Projeto 1

Jogo da Adivinhação

Jogo de Adivinhação

- Implemente um jogo em que o computador "pense" em um número entre 1 e 100 e o jogador tenha que adivinhar qual é esse número.
- O programa deve fornecer dicas ao jogador (maior, menor) até que ele acerte o número.

Projeto 2

Pedra, Papel, Tesoura

Nível: Médio

Pedra, Papel, Tesoura

- Implemente o jogo Pedra, Papel e Tesoura.
- Neste jogo, o usuário e o computador escolhem entre pedra, papel ou tesoura. Sabendo que pedra ganha de tesoura, papel ganha de pedra e tesoura ganha de papel, exiba na tela o ganhador: usuário ou computador.

Projeto 3

Jogo da Forca

Jogo da Forca

- Desenvolva um jogo da forca em que o programa escolhe uma palavra aleatória de uma lista predefinida.
- O jogador deve tentar adivinhar a palavra, uma letra de cada vez.
- O programa deve informar quantas tentativas o jogador tem e exibir a palavra com as letras corretas reveladas conforme o jogador adivinha.

Apresentação

- Até o dia da 2ª avaliação.
- Data da prova: 06/05/2025.

ALGORITMOS E LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

Projeto 1 – Jogos Simples

WALTER TRAVASSOS SARINHO

@WALTEROPROFESSOR

WALTER.TRAVASSOS@SECTRAS.EDU.BR

