

## Mão na massa: Níveis e Pontuação

### Definindo o nível

Como vimos na aula, pergunte ao usuário qual nível de dificuldade ele quer. Para tal, capture o que ele digitar, já convertendo o valor para inteiro e guardando em uma variável:

```
total_de_tentativas = 0

print("(1) Fácil (2) Médio (3) Difícil")
nivel = int(input("Defina o nível: "))
```

Sabendo o nível, redefina a variável `total_de_tentativas`, baseado no nível:

```
if (nivel == 1):
    total_de_tentativas = 20
elif (nivel == 2):
    total_de_tentativas = 10
else:
    total_de_tentativas = 5
```

### Calculando a pontuação

A pontuação inicial é de 1000 pontos. Para isso, defina a variável `pontos` no início do nosso jogo:

```
pontos = 1000
```

Quando o usuário não acertar o número secreto, calcule os `pontos_perdidos`. Para tal, subtraia o `chute` do `numero_secreto`, considerando apenas o valor absoluto. Adicione o código abaixo no bloco `else`:

```
pontos_perdidos = abs(numero_secreto - chute)
```

Logo abaixo, subtraia os `pontos_perdidos` dos `pontos`:

```
pontos_perdidos = abs(numero_secreto - chute)
pontos = pontos - pontos_perdidos
```

Por fim, falta exibirmos a pontuação final ao usuário. Altere a mensagem de acerto do usuário, acrescentando a pontuação total. Use novamente a interpolação de strings:

```
print("Você acertou e fez {} pontos!".format(pontos))
```

Na mensagem de erro, acrescente um if para exibir, ao final do jogo, qual era o número secreto que não foi adivinhado e a pontuação final do usuário, mesmo que ele não tenha vencido a partida.

O 'if(maior)' vai ficar assim:

```
if(maior):  
    print("O seu chute foi maior que o número secreto")  
    if (rodada == total_tentativas):  
        print("O número secreto era {}. Você fez {}".format(numero_secreto, pontos))
```

O 'if (rodada == total\_tentativas):' ficará igual tanto dentro da cláusula 'elif(menor)'.

Teste o seu jogo e verifique o nível e a pontuação!