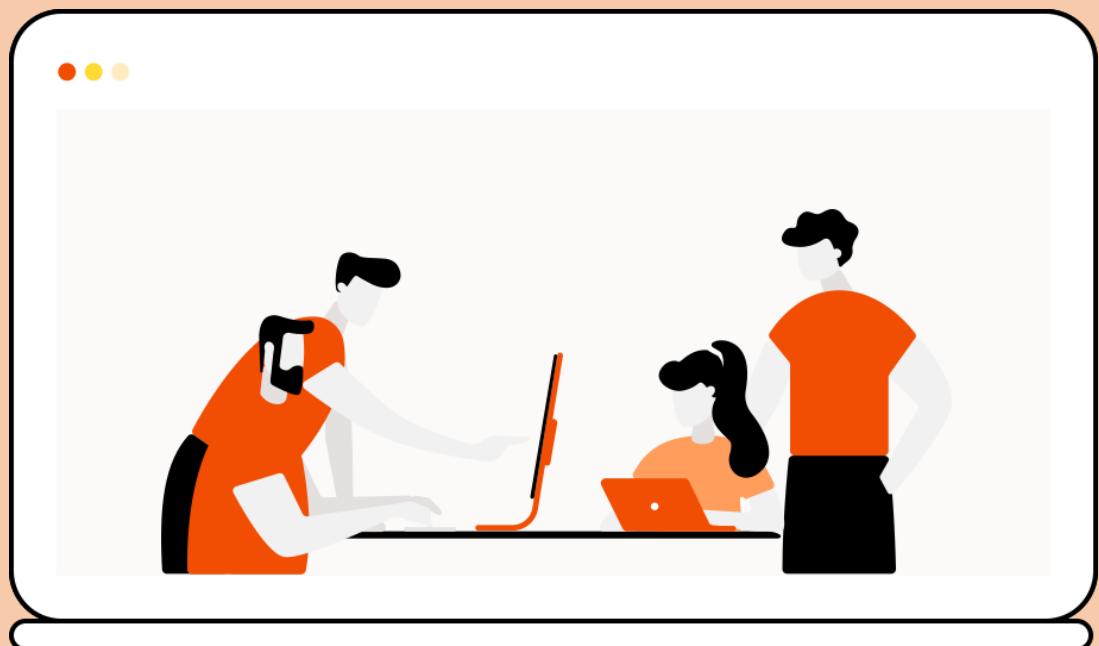


INTRODUÇÃO

Exercícios



escola
britânica de
artes criativas
& tecnologia

Desenvolvido por
Francisco Viana

Professor

Programa - 05

**Criar um jogo de par
ou ímpar contra o
computador.**



Solução - Exercício 5

The Scratch script consists of two main sections: a user interface for choosing odd or even numbers, and a logic section for playing the game.

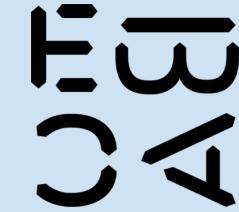
User Interface (Top Section):

- When green flag clicked:
 - Set num to 0
 - Set numComp to 0
 - Set resto to 0
 - Set soma to 0
- Ask [Este é um jogo de Par ou Ímpar contra o computador. Se você desejar ímpar, digite (1). Se desejar par, digite (2).] and wait
- If (parImpar) = 1 then:
 - Say [Boa sorte! Você digitou um número ímpar!] for 4 seconds
- If (parImpar) = 2 then:
 - Say [Boa sorte! Você digitou um número par!] for 4 seconds
- If (else)
 - Say [Você escolheu uma opção inválida! Comece novamente.] for 2 seconds

Game Logic (Bottom Section):

- Ask [Escolha um valor entre 1 e 5:] and wait
- Set num to (answer)
- Set numComp to a random number between 1 and 5
- Set soma to num + numComp
- Set resto to (soma) mod 2
- If (resto) = 0 and (parImpar) = 2 then:
 - Say [Você ganhou!] for 4 seconds
- If (resto) = 1 and (parImpar) = 1 then:
 - Say [Você ganhou!] for 4 seconds
- If (else)
 - Say [Você perdeu!] for 4 seconds

End script with [stop all]



escola
britânica de
artes criativas
& tecnologia

Solução - Exercício 5



```
1 ***** Professor Francisco Viana *****
2 ***** Verifica se o número é ímpar *****
3
4 programa {
5     funcão inicio() {
6         inteiro candidatoImpar, resto
7
8         escreva("Olá! Sou um progama que verifica se o número digitado é ímpar. Por favor, digite um número: \n")
9         leia(candidatoImpar)
10        escreva("Você digitou o número ", candidatoImpar, " .\n")
11
12        /*Aqui está a aplicação do operador: resto da divisão (%).*/
13        resto = candidatoImpar % 2
14
15        se(resto != 0){
16            escreva("O número que você digitou é ímpar.\n")
17        }
18        senao{
19            escreva("O número que você digitou não é ímpar.\n")
20        }
21
22    }
23 }
24 }
```