

04

## Armazenamento

### Transcrição

[00:00] Nosso próximo passo é armazenar quem é o grande campeão do nosso jogo, quem fez mais pontos até agora. A cada nova rodada, toda vez que chamamos o joga, a gente sabe quem tá jogando e quantos pontos ele acabou de ganhar pela rodada. Mas o pontos até agora é uma variável que só existe dentro do joga. Como eu vou saber os pontos totais no jogo da força? Temos que armazenar de alguma maneira.

[00:38] Os pontos totais começam com zero. Toda vez que jogamos, somamos aos pontos totais o valor dessa jogada. Ou seja, quando jogamos, devolvemos os pontos até agora. A função joga devolve os pontos que você ganhou nessa rodada. Eu vou acumulando os pontos totais.

[01:10] É claro que se eu falar que não quero jogar mais, antes ele vai dizer quantos pontos eu fiz. Esse avisa pontos totais é interface com usuário. Ele recebe os pontos totais.

[02:25] Cada vez que eu termino uma rodada, ele acumula os pontos para mim. Toda vez que isso acontece, eu quero salvar o rank que o Guilherme ganhou. Tenho que salvar isso em algum lugar. Na nossa lógica, vamos fazer isso. Primeiro vamos definir o conteúdo que vai estar dentro do nosso arquivo. Vou definir de uma maneira bem simples de texto, para ter tanto nome quanto os pontos totais. Esse é o conteúdo que vou ter no meu arquivo, bem simples de salvar e de ler.

[03:36] O que eu quero fazer agora é pedir para escrever no arquivo rank.txt o nosso conteúdo. Vamos testar. Repare que ele sobrescreve o arquivo que existia antes. O file.write é uma das diversas maneiras de escrever para arquivo. Ela escreve um arquivo literalmente ou sobrescreve aquele arquivo. Tem diversas funções do file que podemos usar para escrever ou para ler arquivos.