

Diferenciando um arquivo executado de um importado

Transcrição

Não conseguimos mais jogar diretamente cada jogo porque o seu próprio arquivo não chama a sua função `jogar()`. Então, depois da função, vamos chamá-la:

```
# adivinhacao.py

import random

def jogar():
    # código omitido

jogar()
```

Isso resolve o problema de jogar o jogo diretamente mas voltamos ao problema do vídeo anterior! Ao executarmos o arquivo `jogos.py`, como o próprio arquivo `adivinhacao.py` chama a função `jogar()`, ela será executada sem que queiramos isso.

Precisamos dar um jeito para que, quando executarmos o jogo de adivinhação diretamente, a função `jogar()` deve ser chamada, mas quando só o importamos, não queremos que a função seja chamada.

Programa principal vs Programa importado

Quando rodamos diretamente um arquivo no Python, ele internamente cria uma variável e a preenche. E através dessa variável podemos fazer uma consulta, pois se ela estiver preenchida, significa que o arquivo foi executado diretamente, mas se a variável não estiver preenchida, então significa que o arquivo só foi importado.

Essa variável é a `__name__`, e ela é preenchida com o valor `__main__` caso o arquivo seja executado diretamente. Vamos então fazer `if` para verificar se ela está preenchida ou não:

```
# adivinhacao.py

import random

def jogar():
    # código omitido

if (__name__ == "__main__"):
    jogar()
```

Podemos agora testar os dois casos, executar o arquivo diretamente e executar o arquivo `jogos.py`. Os dois estão funcionando, exatamente como queríamos. Falta fazermos a mesma coisa com o jogo da forca:

```
# forca.py

def jogar():
```

```
# código omitido
```

```
if (__name__ == "__main__"):  
    jogar()
```

E com o arquivo `jogos.py`, colocando o seu código dentro da função `escolhe_jogo()` e chamando-a caso o programa seja o programa principal:

```
import forca  
import adivinhacao  
  
def escolhe_jogo():  
    print("*****")  
    print("*****Escolha o seu jogo!*****")  
    print("*****")  
  
    print("(1) Forca (2) Adivinhação")  
  
    jogo = int(input("Qual jogo? "))  
  
    if (jogo == 1):  
        print("Jogando forca")  
        forca.jogar()  
    elif (jogo == 2):  
        print("Jogando adivinhação")  
        adivinhacao.jogar()  
  
if (__name__ == "__main__"):  
    escolhe_jogo()
```

Com isso vimos como diferenciar se o programa é o principal ou não, se ele está sendo executado diretamente ou só sendo importado. Na hora de importar um arquivo, ele lê o código da função, mas não o executa, pois ele não é o arquivo principal