

08

Mão na massa: Modularizando o jogo

Preparando adivinhacao.py

Vamos transformar o nosso arquivo `adivinhacao.py` em um verdadeiro módulo, que pode ser importado ou executado diretamente.

Para tal, coloque todo o código, menos o `import`, dentro de uma função com o nome `jogar`:

```
# adivinhacao.py

import random

def jogar():
    # código omitido
```

No fim do arquivo, adicione o `if` que garante a execução como *programa principal*:

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

Pronto, o `adivinhacao.py` já foi modularizado!

Preparando o jogo de Forca

Para podermos testar corretamente a importação, vamos preparar o arquivo `forca.py`. No PyCharm, dentro do seu projeto `jogos`, crie um novo arquivo `forca.py`.

Nele, adicione a função `jogar` e o `if` que testa a variável `__name__`:

```
# forca.py

def jogar():
    print("*****")
    print("***Bem vindo ao jogo da Forca!***")
    print("*****")

    print("Fim do jogo")

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

Escolha do jogo

Para podermos escolher entre o jogo de forca e o jogo de adivinhação, crie mais um arquivo dentro do projeto `jogos`. Chame o arquivo de `jogos.py`.

Adicione o código abaixo no arquivo, para importar os módulos (`forca` e `adivinhacao`) e implementar a lógica de escolher o jogo:

```
import forca
import adivinhacao

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()
```

Repare que chamamos a função `jogar` de cada módulo.

Executando o jogo

Dentro do PyCharm, rode o arquivo `jogos.py`. Fique atento para pegar possíveis erros de sintaxe.