

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 `adinhacao`) e implementar a lógica de escolher o jogo:

```
import forca
import adinhacao

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")
    adinhacao.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.