



## Exercício 02 – Structs

### Jogo da Forca

→ Baixe o código de modelo "**jogo-forca-modelo.zip**" existente no SIGAA, e faça as seguintes implementações:

**Questão 1)** Utilizando **Structs**, implemente uma forma de **cadastro do jogador**, coletando nome e e-mail do mesmo. Esta tela solicitando essas informações deve aparecer logo após o jogador escolher a opção do menu "Play". O menu principal do jogo deve rodar em loop e conter as seguintes opções: Ao digitar 1, deve solicitar o cadastro do jogador, em seguida deve abrir a tela principal do Jogo da Forca.

**## Jogo da Forca ##**

[1] - Play

[2] - Ranking

[3] - Sair

Digite uma opção:

**Ao digitar 1.**

-- Cadastro Jogador --

Qual seu nome:

Qual seu e-mail:

**Questão 2)** Implemente um **Ranking** ordenado pela pontuação de cada tentativa do jogador. (o critério de cálculo da pontuação fica a sua escolha: (ex.: *número de letras tentadas, tempo para resolver palavra, etc.*))

**Questão 3)** Faça com que a palavra a ser descoberta seja escolhida numa lista de palavras existente em um arquivo .txt externo. O seu jogo deve ler esse arquivo, escolher de forma **aleatória** uma palavra e atribuir ela a palavra secreta.

**OBS 1:** Coloque o seguinte cabeçalho nos seus códigos de exercícios em C:

```
/* -----  
Exercício: Ex 02 Structs - Jogo da Forca - Questão 01  
Autor: Acauan Ribeiro  
Matrícula: 4815162342  
----- */
```

**OBS 2:** Seja organizado! Comente as partes principais do seu código.