

---

## *Jogo da Forca*

### *Versão 1.0*

---

O arquivo com as palavras deverá ser acessado sempre junto com o programa “.por” igual é feito em sala de aula

Informações importantes sobre o projeto:

- O usuário não irá cadastrar nada neste jogo.
- O sistema deverá ler um arquivo texto ao iniciar o programa.
  - O nome padrão do arquivo é jogo.txt e ele deve ser colocado na mesma pasta que o programa fonte.
  - Este arquivo irá conter todas as palavras e possíveis dicas utilizadas no jogo da forca.
- O programa deve ser capaz de ler até 100 palavras, cada palavra podendo conter até 10 dicas.

O formato do arquivo é apresentado a seguir: jogo.txt

P:Palavra

D:Dica 1

D:Dica 2

P:Palavra

D:Dica 1

D:Dica 2

Exemplo:

P: Ornitorrinco

D: Animal semiaquático estranho

D: Mamífero venenoso que bota ovo

P: Vuvuzela

D: Muito usada na época da Copa

D: Lembra uma trombeta

O seu jogo **deve começar** sorteando uma palavra e **exibindo a primeira dica** na tela. Por exemplo, a palavra "futebol" deve aparecer no vídeo no seguinte formato:

-----

Dica: Esporte mais jogado no mundo.

Então, o usuário irá digitar uma letra, que, se existir, deverá ser exibida em vídeo no local correspondente. Ex: caso o usuário digite a letra o:

----- O \_

Dica: Esporte mais jogado no mundo.

- Para facilitar a vida do jogador, desconsidere maiúsculas e minúsculas e não utilize acentuação no cadastro das palavras.
- A cada letra errada, exiba no vídeo algum indicador de que o usuário está perdendo. Pode ser um boneco ou algo do tipo.
- A cada tecla pressionada, você deverá redesenhar a tela para atualizar o conjunto de letras já acertadas/erradas juntamente com o indicado de avanço (bonequinho ou algo parecido).
- Se o usuário digitar uma letra que for repetida, o jogo deverá ignorar esta letra!

Caso o usuário informe no lugar da letra a palavra “DICA”, deve se exibir a próxima dica. Neste caso o **programa deverá se comportar como se o usuário tivesse errado uma letra**.

Se ele só puder errar mais uma letra e ele pedir uma dica, ele automaticamente perderá o jogo. Ao final do jogo, pergunte se o usuário deseja jogar novamente ou sair do jogo.

Implementar o tempo máximo de jogo, como consta em exemplo.

- O tempo máximo para um jogo deverá ser definido por você, em segundos.
- Caso o usuário demore mais do que este tempo, ele automaticamente perde o jogo.
- Você pode usar a biblioteca “calendário” para lhe auxiliar