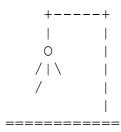
## EP – JOGO DA FORCA OPCIONAL Pode ser feito em dupla

**Aviso:** sempre visando o <u>aprendizado</u> do aluno este EP é <u>da dupla</u>, portanto não é tolerado o plágio. Caso você queira trocar alguma ideia com outra dupla, faça isso apenas verbalmente e de forma genérica, sem troca de código. Certifique-se de construir o seu EP <u>desde o zero</u>, pois programar modificando algum código pronto, de colegas ou achado na internet, configura plágio e assim você <u>não irá aprender</u>, que é o que realmente importa no curso. Alguns sites serão utilizados para verificação automática, se um código foi feito a partir de alterações de outro código. Seu programa não deverá ler de algum arquivo. O código sangrando ou em Python 2.x <u>não</u> poderá ser processado pelo nosso script de correção automática. Entregue um único código fonte 'nomedupla'.py. Você deverá programar o jogo da FORCA, para isso necessariamente o seu EP deverá ter:

- 1. Coloque um comentário na primeira linha com os dois nomes da dupla.
- 2. Uma lista **forca** de strings com os vários desenhos em formato <u>texto</u> (<u>não</u> use bibliotecas gráficas == interface GUI). Dependendo do número de desenhos a pessoa terá mais ou menos chances para acertar. Use aspas triplas e a sua criatividade para os desenhos. O desenho deve ficar do lado esquerdo da forca.
- 3. Duas <u>strings</u> que chamaremos de **certas** e **erradas** que irão acumulando os chutes certos ou errados sem repetição. Não utilize listas para armazenar os chutes, mas strings.
- 4. Função **escolhe ()**. Retorna um nome sorteado do site de nomes próprios que deverá ser acessado em <a href="https://www.ime.usp.br/~pf/dicios/br-sem-acentos.txt">https://www.ime.usp.br/~pf/dicios/br-sem-acentos.txt</a>. Você deve fazer uma leitura de todos os nomes na primeira vez e não deverá mais acessar o site nas próximas jogadas.
- 5. Função **desenha ()**. Imprime o desenho da FORCA correspondente ao número de letras erradas e as letras certas até o momento. O desenho deve ficar <u>necessariamente</u> do lado esquerdo. Exemplo:



p a l m \_ i \_ a s
Chute uma letra:

- 6. Função chute (letras). Recebe como parâmetro uma string com todas as letras já tentadas (certas + erradas). Devolve uma letra minúscula que não foi tentada antes. Faz consistência se a pessoa digitou uma letra e não um número ou caractere especial. Nesta função você terá um looping que fará toda a consistência de dados e somente passará para seu programa principal a letra minúscula que não foi tentada antes.
- 7. Função jogar\_novamente(). Pergunta se a pessoa quer jogar de novo e retorna True ou False. Você deverá aceitar letras maiúsculas ou minúsculas na resposta.
- 8. Função ganhou(). Retorna True caso todas as letras da palavra sorteada estejam na string certas.