

EP – JOGO DA FORCA OPCIONAL

Pode ser feito em dupla

Aviso: sempre visando o aprendizado do aluno este EP é da dupla, 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 desde o zero, pois programar modificando algum código pronto, de colegas ou achado na internet, configura plágio e assim você não irá aprender, 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 não 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 texto (não 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 strings 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 <https://www.ime.usp.br/~pf/dicios/br-sem-acentos.txt>. 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 necessariamente do lado esquerdo. Exemplo:

```
+-----+
|       |
O       |
/|\      |
/         |
          |
=====
```

```
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**.