Bibliotecas utilizadas:

#include<stdio.h>

#include<string.h>

#include<conio.h>

#include<stdlib.h>

#include<locale.h>

#include<time.h>

#include<windows.h>

#include<ctype.h>

Descrição:

O primeiro procedimento a ser chamado no int main() é o logo(), neste temos apenas printf formando um desenho. Após a variável chance recebe 4, está será decrementada quando o jogador erra uma letra e sempre que inicia o jogo recebe 4 novamente.

O jogador faz a escolha da dificuldade no procedimento dificuldade(), utilizei a variável nivel que recebe 1(fácil),2(médio) ou 3(dificil). A seguir o procedimento palavraSecreta() se inicia, sendo que este chama o procedimento SorteioPalavra, onde uma variável temporária sorteio vai receber um número aleatório, após utilizaremos a variável palavra para receber alguma palavra de acordo com o nível escolhido, sendo que essas palavras estão nas seguintes variáveis: facil, medio e dificil, portanto quando é escolhido o nível fácil a variável palavra recebe facil[sorteio] por exemplo. Também criei as variáveis dicaF, dicaM e dicaD, que contém dicas de acordo com as palavras, ou seja, facil[5] é uma palavra cuja dica está em dicaF[5].

Feito o sorteio da palavra baseado no nível escolhido voltando ao procedimento palavraSecreta iremos utilizar o tamanho da palavra para iniciar outra variável chamada palEscondida, está será apresentada ao usuário, quando a palavra é "Moreno" palEscondida será de mesmo tamanho mais composta por: "\_\_\_\_\_\_".

Por fim é chamado o procedimento logica(), com as seguintes variáveis temporarias: alfabeto(contém as letras do alfabeto), alfabetoM(contém as letras do alfabeto porém maiúsculas) e letraRepetida que vai ser utilizada para validar se uma letra já foi ou não digitada. Este procedimento contém o procedimento forca(), onde é apresentado o desenho da forca e a cada chance errada um desenho de "palitinho" vai se formando. Será apresentado ao usuário todas as letras do alfabeto e assim que ele utilizar alguma ela irá aparecer como "\*", em outras palavras, quando o usuário digitar "b", o alfabeto será apresentado da seguinte forma: a \* c d e f g h ... assim o usuário poderá verificar quais letras ainda não foram utilizadas. Assim que é feito a entrada de uma letra e ele está na palavra ela começa a aparecer, por exemplo é digitado m (considerando a palavra secreta "Moreno"), o usuário ira ver a variável palEscondida que receberá "m" e será apresentado ao usuário: "M\_\_\_\_\_", já quando o usuário digita uma letra que não está na palavra é apresentado o número de chances que ainda restam, sendo avisado de que a letra não faz parte da palavra secreta.

Finalizando, quando o usuário consegue descobrir toda a palavra é chamado o procedimento wins() que apresenta um desenho ao usuário, assim como se ele acabar com as chances é chamado o procedimento gameOver, que também apresenta um desenho.

Voltando ao int main(), é apresentado ao usuário se ele deseja ou não jogar novamente, caso desejar o processo se inicia a partir do procedimento dificuldade(), caso não desejar é finalizado o processo.