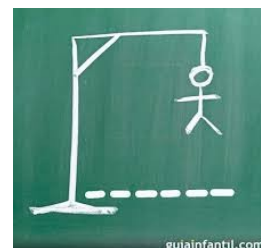


PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES II



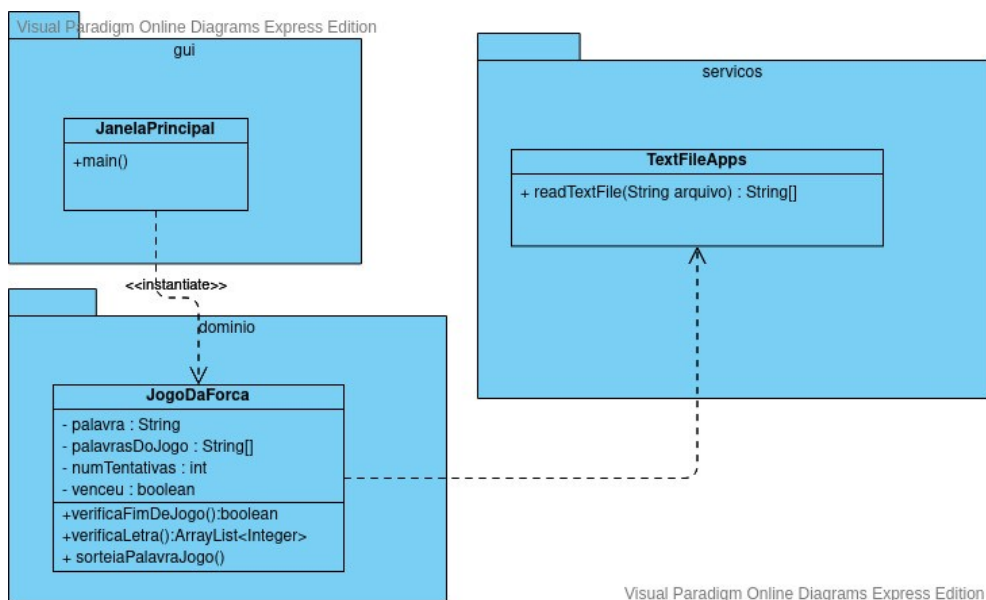
Atividade 9 - Jogo da Forca

Você deverá implementar em Java as respectivas classes para realizar o jogo "Forca".

Nesse jogo, o jogador deverá adivinhar a palavra sorteada, informando os palpites de letras existentes na palavra. Ao iniciar o jogo, será feito o sorteio da palavra que ficará oculta para o jogador. O adivinho terá até 15 tentativas para adivinhar a palavra oculta. Cada palpite do jogador consome uma tentativa. Caso exista a letra sugerida na palavra oculta, deverá ser exibida a posição que essa letra ocupa – em caso de repetição, exibir todas as posições em que essa letra aparece na palavra.

Ao se completarem as 15 tentativas o jogo é finalizado e a palavra é exibida. Caso a palavra seja identificada até a 15ª tentativa, o jogador ganha o jogo.

Diagrama de classes (sugerido):



Tela sugerida :

