

# JOGO DA FORCA – ESPECIFICAÇÕES

O aplicativo será fundamentado em uma interface gráfica. (Tkinter)

Sua tela inicial apresentará 5 opções e a opção de sair do jogo, e as opções serão:

- **Apresentação do Jogo:** Dentro dessa opção, terão outras:
  - **Mecânicas do Jogo:** Dirá ao usuário o que o jogo apresentará resumidamente.
  - **O que se pode fazer:** Informará ao usuário o que é permitido dentro do jogo.
  - **O que não se pode fazer:** Informará ao usuário o que não lhe é permitido dentro do jogo.
- **Iniciar:** Dentro dessa opção, terão outras:
  - **Dificuldade:** Se não for informada, terá seu campo preenchida como aleatória. Poderá, dentro deste, escolher entre: Aleatória, Fácil, Média ou Difícil.
  - **Jogar: O jogo da forca em si.** Terá sua dificuldade baseada na escolha do usuário.
    - Terá uma imagem típica do jogo da forca que mostra como está a situação do boneco a ser enforcado de acordo com o decorrer do jogo.
    - Terá um campo que receberá a letra do usuário.
    - As letras informadas serão clicadas num teclado virtual, também em interface gráfica, que estará presente na tela.
- **Dicionário de palavras:** Dentro dessa opção, terão outras:
  - **Consultar Palavras:** Aqui você poderá consultar as palavras pré-definidas pelos desenvolvedores e as que foram adicionadas pelos usuários. A tela das pré-definidas e adicionadas contarão com um campo que receberá a palavra e informará se elas existem ou não e, se caso positivo, informará em qual categoria ela se encontra.
  - **Adicionar Palavras:** Esta tela contará com dois campos, que receberão a palavra e a categoria onde deseja adicioná-la.

- **Excluir Palavras:** Esta tela contará com dois campos, que receberão a palavra e a categoria de onde deseja excluí-la.
- **Ajuda:** Esse tópico contará com algumas perguntas frequentes e possíveis soluções para elas.
- **Créditos:** Dentro dessa opção, terão outras:
  - **Colaboradores:** Mostrará ao usuário os desenvolvedores do jogo e os colaboradores.
  - **Agradecimentos:** Parte que agradecerá aos colaboradores em especial.
  - **Referências e bibliotecas:** Informará ao usuário a partir de quem aprendemos o que fizemos e quais bibliotecas usamos em nosso programa.

Cada tela contará com o botão “**Voltar**”, que levará o usuário de volta à tela anterior ao clique.

O usuário não poderá excluir do dicionário palavras que foram pré-adicionadas, só as que foram adicionadas.

O jogo não contará com um sistema de login ou pontuação.