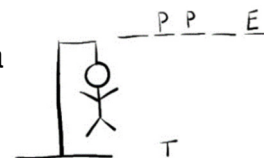
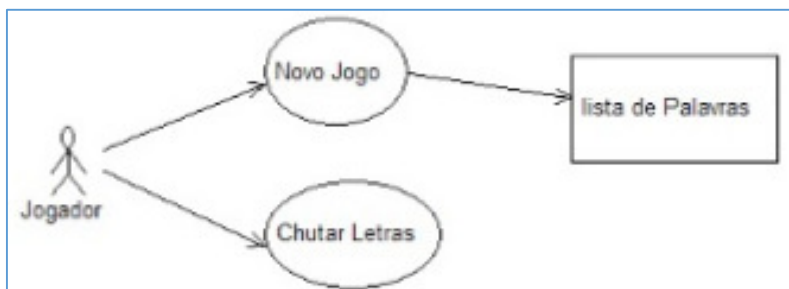


## EXERCÍCIO M2 – JOGO DA FORCA (27/abril)

Criar os diagramas de classes e de sequência, e implementar o jogo da forca conforme as informações abaixo.



### CASOS DE USO



**Ator: Jogador** – representa os jogadores (usuários) do sistema de jogo da forca.

**Ator: Lista de Palavras** – representa a lista de palavras armazenadas para alimentar o jogo. É um ator passivo, imutável, que só fornece informações.

#### Caso de Uso: Novo Jogo

Objetivo principal: um novo jogo exige que uma palavra secreta seja selecionada automaticamente de uma lista de palavras já existente.

Cenário de exceção: a lista de palavras não existe ou não é encontrada, impedindo continuidade do jogo.

#### Caso de Uso: Chutar Letras

Objetivo principal: o jogador chuta letras para tentar acertar a palavra secreta.

Cenário alternativo 1: a cada letra errada, o jogador perde parte do corpo do boneco. Ao perder todas as partes do corpo o jogador perde o jogo.

Cenário alternativo 2: a cada letra correta a palavra vai sendo desenhada na tela. Ao descobrir todas as letras e descobrir a palavra secreta, o jogador vence o jogo.

### Interações

1. O jogo possui uma lista de palavras secretas armazenadas,
2. O jogador inicia um novo jogo,
3. A forca escolhe uma palavra secreta da lista,
4. Uma forca vazia é desenhada na tela,
5. O jogador chuta uma letra da palavra,
6. O jogador deve saber quais letras já foram chutadas,
7. Se a palavra possuir a letra, a letra é desenhada na(s) posição(ões) em que aparece,
8. Se a palavra não possuir a letra, uma parte do boneco é desenhada,
9. Se a palavra não possuir a letra, a letra é acrescentada na lista de letras erradas,
10. Quando a palavra estiver completa o jogador ganhou,
11. Quando o boneco estiver completo o jogador perdeu.

**Postagem**: até as 12h de 04/maio, com apresentação em aula. **Avaliação**:

Diagrama de Classes – 2 pontos

Diagrama de Sequência – 3 pontos

Implementação – 5 pontos