



Pet Computação  
CEOS - Empresa Júnior da Computação

QUIZ - Pré include 2020

Toss a coin to Jucicleiton of Rivia

CONTEXTUALIZANDO:

Jucicleiton sempre foi um garoto muito prendado, esbanjando felicidade e sucesso por onde passava. Porém, como vivia na idade média e por sempre se dar bem nas situações que participava, foi acusado de usar magias e foi considerado como a pior aberração da época: UM BRUXO. Logo após isso, foi mandado para a forca e você, amante do pobre Jucicleiton, deve salvá-lo de ser enforcado e queimado vivo nesse injusto mundo anti-Jucicleitinho.

DESCRIÇÃO DO PROBLEMA:

O problema consiste em, sua equipe, realizar um código em Python que simule o famoso e tradicional **jogo da forca**. Para isso, seguem algumas observações:

1º - Vocês terão que usar a biblioteca random. Portanto, leiam a descrição da biblioteca que será fornecida para vocês.

-Dicas básicas: nesse problema, a única função que será utilizada da biblioteca será a seguinte:

- random.choice(PARÂMETRO)

O comando acima pode ser atribuído para uma variável e ter o seu valor armazenado. Além disso, sua utilidade é *aleatoriamente* escolher alguma opção de uma lista, intervalo ou qualquer coisa do tipo.

2º - As palavras que poderão ser escolhidas ALEATORIAMENTE pelo programa, são as seguintes:

1. petcomputacao
2. protelar
3. prescrever
4. proscrever
5. paralelepipedo
6. preeminente
7. proeminente
8. preposicao
9. proposicao
10. prolatar

Obs: As palavras são fixas e não devem ser alteradas de modo algum.

3° - O fluxo de saída no terminal deve ser da seguinte forma:

Palavra do exemplo: petcomputacao

- Bem vindo ao jogo da forca, a palavra é a seguinte:

```
['_', '_', '_', '_', '_', '_', '_', '_', '_', '_', '_', '_']
```

Digite a letra que deseja: *a*

- Caso 1: existe a letra na palavra:

Digite a letra que deseja: *a*

Saída:

```
['_', '_', '_', '_', '_', '_', '_', '_', '_', 'a', '_', 'a', '_']
```

Essa letra pertence a palavra!

Caso a letra não pertença a palavra, deve-se somar a quantidade de tentativas erradas que o usuário já tentou.

Atenção: O máximo de tentativas erradas são 3, caso chegue nesse ponto o programa deve retornar a mensagem “Você perdeu”.

- Caso 2: não existe a letra:

Digite a letra que deseja: *w*

Saída:

```
['_', '_', '_', '_', '_', '_', '_', '_', '_', 'a', '_', 'a', '_']
```

Essa letra não pertence a palavra!

Tentativas restantes: 2

- Caso 3: acabaram as tentativas:

Saída:

Você perdeu, a palavra era: petcomputacao

- Caso 4: o jogador acertou a palavra:

Você ganhou!

Atentem-se para o fato de que a forca só aceita letras, com isso, chequem se a entrada é uma letra. Para isso, usem o seguinte comando:

- `PARAMETRO.isalpha()`

O comando acima, verifica se o `PARAMETRO` é uma letra.

Além disso, assumam que as palavras não possuem espaços, hífens ou acentos.

- `len(PARAMETRO)`

O comando acima verifica o tamanho do `PARAMETRO`.

Exemplo:

```
x = casa
```

```
print(len(x))
```

Saída: 4

- Caso 5: o jogador digitou uma entrada incorreta (mais de uma letra ou caracteres que não sejam letras)

Exemplo:

Bem vindo ao jogo da forca, a palavra é a seguinte:

['\_', '\_', '\_', '\_', '\_', '\_', '\_', '\_', '\_', '\_', '\_', '\_']

Digite a letra que deseja: *as ou l*

Saída 1:

Insira apenas uma LETRA, por favor.

Qual a letra deseja saber se existe na frase? *a*

Saída 2:

['\_', '\_', '\_', '\_', '\_', '\_', '\_', '\_', '\_', '\_', 'a', '\_', 'a', '\_']

Essa letra pertence a palavra!

- Caso 6: o jogador utilizou uma letra que já havia sido utilizada:

Exemplo:

Bem vindo ao jogo da forca, a palavra é a seguinte:

Digite a letra que deseja: *a*

Saída 1:

['\_', '\_', '\_', '\_', '\_', '\_', '\_', '\_', '\_', '\_', 'a', '\_', 'a', '\_']

Essa letra pertence a palavra!

Digite a letra que deseja: *a*

Saída 2:

Letra já utilizada, tente novamente.

Digite a letra que deseja: *c*

#### OBRIGAÇÕES DO CÓDIGO:

- O programa deve ter as saídas explicadas acima.
- Após 3 tentativas erradas, o programa deve acabar.
- Caso possua mais de uma letra igual na palavra, todas devem aparecer quando a letra for acertada.
- O programa deve checar se o chute da pessoa é uma letra, caso não seja, force o usuário a digitar uma letra.
- Deve ser armazenado as letras que já foram utilizadas, portanto, não é permitido repetição de tentativas, caso aconteça, force o usuário a digitar uma letra válida.

Boa sorte.

