



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. CEOS
3. casa
4. Correios
5. Paralelepipedo
6. Elefante
7. paralelismo
8. washinton
9. Querosene
10. Macaquice

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 a letra pertença a palavra, a mesma deve substituir seu lugar na palavra :

- ['_', '_', '_', '_', '_', '_', '_', '_', '_', '_', '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 6, caso chegue nesse ponto o programa deve retornar a mensagem “Você perdeu”.

- Caso 1: não existe a letra:

Digite a letra que deseja: *w*

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

Essa letra não pertence a palavra!

Tentativas restantes: 5

- Caso 2: acabaram as tentativas:

Você perdeu, a palavra era: petcomputacao

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

- PARAMETRO.isalpha()

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

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

- len(PARAMETRO)

O comando acima verifica o tamanho do PARAMETRO. EX:

```
x = casa
```

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

Saída: 4

- PARAMETRO.lower()

O comando acima coloca tudo para letra minúscula

```
palavra = mARceLO
```

```
palavra = palavra.lower()
```

```
print(palavra)
```

SAÍDA: marcelo

OBRIGAÇÕES DO CÓDIGO:

- O programa deve ter as saídas explicadas acima.
- Após 6 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.
- O programa deve diferenciar letras maiúsculas de minúsculas, devendo imprimir todas em minúsculo.

EX: PetComputacao

[p, 'e', 't', c, 'o', 'm', 'p', 'u', 't', 'a', 'c', 'a', 'o']

- 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.