

Trabalho Prático – Introdução a Computação

Prof. André R. Backes

Instruções

- **Número de integrantes por grupo 3 pessoas.**
- **Trabalhos plagiados, seja cópia de outro trabalho ou gerado por IA, serão zerados.**

Data de Entrega:

09/02/2024

Forma de Entrega:

O trabalho deverá ser entregue por e-mail. Deverá ser enviado apenas o código fonte do programa.

- No campo **assunto** do e-mail, colocar **Trabalho**.
- No corpo do e-mail, colocar a disciplina e o nome dos alunos

Problema

O grupo deverá implementar o jogo da forca. Ao iniciar o jogo, o seguinte menu de opções deverá aparecer para o usuário:

- **Gerenciar arquivo de palavras**
- **Jogar**
- **Sair**

Ao selecionar a opção “**Gerenciar arquivo de palavras**”, um novo menu de opções é apresentado

- **Adicionar palavra:** adiciona uma nova palavra digitada pelo usuário ao final do arquivo “**palavras.txt**”. O arquivo não deve conter palavras duplicadas. As palavras são armazenadas uma por linha.
- **Excluir palavra:** exclui a palavra digitada pelo usuário do arquivo “**palavras.txt**”.
- **Voltar:** volta ao menu anterior

Ao selecionar a opção “**Jogar**”, o jogo tem início:

- Uma palavra é sorteada aleatoriamente do arquivo.
- O programa apresenta ao jogador quantas letras a palavra possui

- O jogador escolhe uma letra que ele acha que a palavra possui.
- O programa informa se a letra existe ou não. As seguintes informações são apresentadas: as letras já tentadas, a quantidade de erros cometidos e a letras já reveladas da palavra oculta.
- O jogador é declarado vencedor se conseguir revelar a palavra com menos de 5 erros

Ao selecionar a opção “**Sair**”, o jogo termina.

Avaliação

O trabalho será avaliado levando em consideração:

- 1) Realização das tarefas do trabalho.
- 2) Representação correta da entrada e saída dos dados.
- 3) Uso correto das variáveis, comandos e estruturas.
- 4) Uso adequado dos conceitos aprendidos em sala (condicional, repetição, funções, etc, quando for o caso).