Faculdade de Informática de Presidente Prudente

Curso de Sistemas de Informação

**DOCUMENTO PROJETO PYTHON**

**(JOGO DA FORCA) – 1°TERMO**

Breno Queiroga Seefelder

Henrique Gomes Junqueira

Leonardo Gomes Anholetto

Natanel Menezes Martins

Tauã Trevisanello Ferreira

Professora: Cristiane Maciel Rizo

**Sumário**

[Introdução 3](#_Toc88841175)

[Definições gerais 4](#_Toc88841176)

[Mecânicas do jogo 5](#_Toc88841177)

[Projeto de telas 6](#_Toc88841178)

[Conclusão 9](#_Toc88841179)

[Referências bibliográficas 10](#_Toc88841180)

# Introdução

Neste documento do projeto em python, vamos apresentar um algoritmo capaz de relembrar uma velha brincadeira da nossa infância, o jogo da forca.

# Definições gerais

O jogo da forca consiste em acertar qual é a palavra escondida, tendo como dica o número de letras e o tema ligado à palavra (Ex. animal, país, objeto e fruta). E quando erra a letra, é desenhado uma parte do corpo do enforcado.

# Mecânicas do jogo

Inicialmente escolhemos qual tema será nossa palavra, tendo como possibilidade os temas a serem digitados (Animal, País, Fruta ou Objeto). Assim que o tema é escolhido aparece uma outra tela onde temos o número de letras da palavra a ser decifrada, (Ex. ['\_', '\_', '\_', '\_', '\_', '\_']). A partir dai temos que escolher alguma letra e digitar, caso esteja certo a letra será mostrada na palavra (Ex. ['b', 'r', 'a', '\_', 'i', 'l']), caso esteja errado aparece uma parte do corpo do enforcado.

Ex.

+--- +

| |

O |

/|\ |

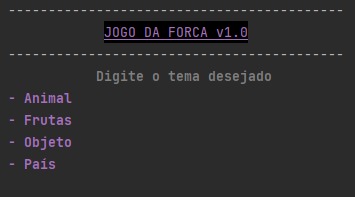
/ |

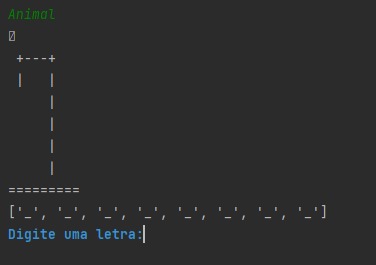
|

Agora, caso jogador ganhe o jogo, aparecerá a seguinte mensagem: “Parabéns, Você acertou! Parabéns, Você venceu!”, se o jogador por acaso perder aparecerá a seguinte mensagem: “Você Perdeu! Palavra sorteada: brasil”.

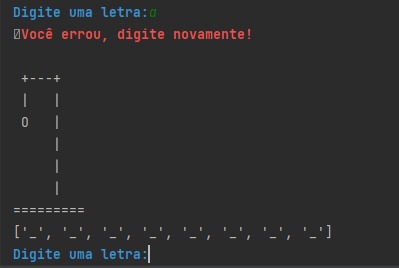
# Projeto de telas

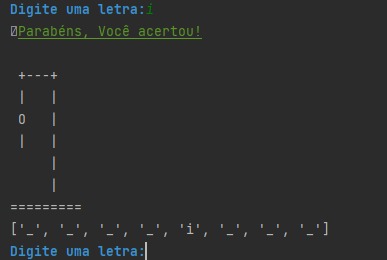
Inicio;

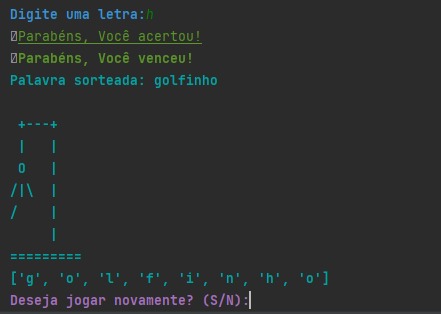


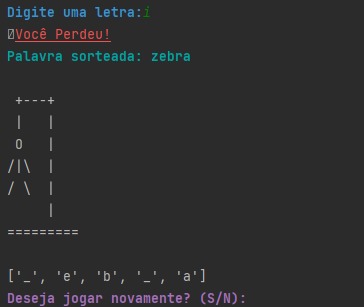
Escolheu o tema;

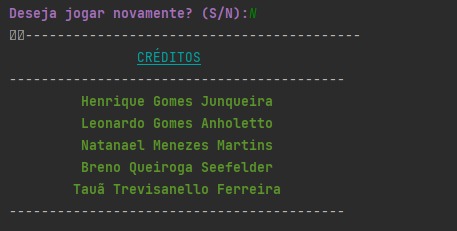
Errou a letra;



Acertou a letra;

Ganhou o jogo;

Perdeu o jogo;

Caso não deseje jogar mais;

# Conclusão

Para concluir esse trabalho gostaríamos primeiramente de agradecer a professora por todo esse conhecimento ensinado a nós, toda ajuda e orientação sobre nossos projetos, onde tivemos a oportunidade de vivenciar na pratica um pouco de como e ser um programador.

# Referências bibliográficas

<https://www.unoeste.br/Site/AVA/Modulo/VisualizarRecurso.aspx?discId=154073&avmId=125318&atmId=1550563>, acesso 26/11/21.