

Disciplina: Algoritmo e Lógica de Programação	Unidade: 3º
Professor: Breno Leonardo	Turma: 1ºano C
Grupo: Ana Clara Jesus Santana, Alanna Keila Jesus Lopes, José Gustavo Abreu Alves, Sarah Araújo Pimentel de Souza, Regiane Brito de Santana e Victória Freire S. Novaes de Sá.	

Desenvolvimento de jogo



O J O G O D A F O R C A



O jogo da forca é um jogo em que o jogador tem que acertar qual é a palavra proposta, tendo como dica o número de letras e o tema ligado à palavra. A cada letra errada, é desenhado uma parte do corpo do enforcado.

...

DESCRIÇÕES/FUNCIONALIDADES DO JOGO DA FORCA

- ★ O jogo apresenta a função multiplayer;
- ★ Há intercalação de jogadas entre os jogadores após o erro de um desses, dessa forma, enquanto o jogador da vez acertar as letras que compõe a palavra secreta, continuará jogando, a partir do momento em que esse jogador erra a letra, perde a sua vez e passa para o jogador seguinte
- ★ Há variedades de temas (animais, objetos e frutas);

- ★ Apresenta sistema de dificuldade: há palavras fáceis (palavras comuns/mais conhecidas), difíceis (palavras não comuns/pouco conhecidas) e de dificuldade intermediária (um misto de palavras simples e palavras com um pouco mais de complexidade);
- ★ Tem mecanismo de não repetição de palavras, assim sendo, uma palavra já sorteada não será sorteada novamente durante o jogo;
- ★ Possibilidade do usuário adicionar uma nova palavra no momento do jogo;
- ★ Seleção de temas: os jogadores podem escolher um entre os temas disponíveis;
- ★ Possui cenário (representação gráfica da forca) que aparece durante o jogo. Ao errar uma letra da palavra secreta, o boneco da forca ganha forma;
- ★ Presença de campo de configuração para redefinição de temas e dificuldades (caso o usuário deseje mudar as opções de jogo que escolheu);
- ★ O usuário é capaz de reiniciar o jogo;
- ★ Sistema de palpite (chute): o usuário é capaz de chutar qual é a palavra secreta a partir de um determinado número de tentativas alcançadas;
- ★ Apresenta placar ao longo das jogadas indicando se houve vitórias, derrotas ou empates;
- ★ Recursos visuais estão presentes na interface do jogo, isso inclui um ícone específico para cada resultado, nas partidas perdidas e nas partidas ganhas diferentes desenhos serão impressos.



REGRAS DO JOGO DA FORCA

Essas regras serão apresentadas aos os usuários no próprio jogo.

- ★ O jogador/jogadores tem como objetivo adivinhar a palavra secreta em questão. Para que isso aconteça, é necessário que se chute determinadas vezes as letras que desejar.

- ★ A quantidade de chutes varia de acordo com a quantidade de letras e quantas vezes essas se repetem na palavra da vez.
- ★ Nessa versão, há a opção Multiplayer, onde mais de um indivíduo poderão jogar ao mesmo tempo. Jogar sozinho ou com um parceiro, será resultado de uma escolha sua.
- ★ Na opção Multiplayer, a vez de chute será alternada entre os jogadores, mas há um porém! A opção de chute só fará a troca após um erro, enquanto o jogador da vez acertar as letras presentes na palavra, poderá continuar inserindo mais e mais vezes até essa estar completa.
- ★ A cada chute (letra) errada, uma parte do boneco será desenhado na forca que aparecerá em sua tela. Se o boneco for completamente desenhado antes da palavra ser desvendada, a partida será encerrada. Caso esteja na opção Multiplayer, a vitória será contabilizada para o jogador que não tiver seu boneco completo ainda.
- ★ A partir do 10º chute, ambos/o jogador, terá a opção de dizer a palavra completa caso saiba, se essa for adivinhada, a partida encerra-se ali mesmo e o placar com vencedor e perdedor aparecerá. Se o jogador/jogadores ainda não souber(em) a palavra secreta em questão, podem descartar a função e continuar a partida.
- ★ O jogador poderá inserir uma palavra de sua preferência se assim desejar, mas essa terá uma chance aleatória de ser usada na partida da vez.
- ★ Se o jogador desejar fazer modificações no jogo (isso inclui tema, nível de dificuldade e a escolha de uma partida solo ou Multiplayer, antes selecionada), pode! Porém o seu placar será resetado.
- ★ Há palavra secretas no jogo que possuem assento, porém, na hora das partidas não é necessário acentuá-las, o jogo rodará e considerará como certo sem os acentos.

Geral X

Na construção do algoritmo, de modo geral, foram usadas funções básicas de python (print, if, else, elif, def, listas e etc.). Entretanto, algumas outras funções mais distintas foram usadas para que certas funcionalidades do jogo sejam realizadas. Dessa forma, apesar dessas funções o código é de fácil entendimento, até mesmo para aqueles de conhecimentos básicos.

