

EP2 – JOGO DA FORÇA Zumbi – entrega opcional, apenas para treinar

Neste EP você não deverá usar classes e nem leitura de arquivos em disco. Em resumo, basta dar F5 para rodar o seu código e verificar se o EP está rodando. Dica: se você já programa em alguma outra linguagem, procure esquecê-la ao fazer o EP, tente pensar simples. IMHO existem códigos para esse jogo muito complicados. Você deverá programar o jogo da FORCA, para isso necessariamente o seu EP deverá ter:

1. Uma lista **forca** com os vários desenhos em formato texto (não use bibliotecas gráficas). Dependendo do número de desenhos a pessoa terá mais ou menos chances para acertar. Use aspas triplas e a sua criatividade para os desenhos. Dica: boneco do lado esquerdo da forca.
2. Duas strings que chamaremos de **certas** e **erradas** que irão acumulando os chutes certos ou errados sem repetição. Não utilize listas para armazenar os chutes, mas strings. Sua única lista será a que guarda os desenhos.
3. Função **sorteia()**. Retorna uma palavra sorteada do dicionário em português que deverá ser acessado em www.ime.usp.br/~pf/algoritmos/dicios/br. Você deve fazer uma leitura de todas as palavras na primeira vez e não deverá mais acessar o site nas próximas jogadas. Para ler as palavras do site utilize `decode('iso8859')`.
4. Função **desenha()**. Imprime o desenho da FORCA correspondente ao número de letras erradas e as letras certas até o momento. Exemplo abaixo:

```
+-----+
|       |
O        |
/|\     |
/      |
          |
=====
```

p a l m _ i _ a s
Chute uma letra:

- Função **chute(letras)**. Recebe como parâmetro uma string com todas as letras já tentadas (**certas + erradas**). Devolve uma letra minúscula que não foi tentada antes. Faz consistência se a pessoa digitou uma letra e não um número ou caractere especial.
- Função **again()**. Pergunta se a pessoa quer jogar de novo e retorna **True** ou **False**. Você deverá aceitar letras maiúsculas ou minúsculas na resposta.
- Função **win()**. Retorna **True** caso todas as letras da palavra sorteada estejam na string **certas**.