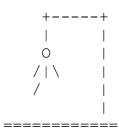
EP2 – JOGO DA FORCA Zumbi – entrega opcional, apenas para treinar

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. <u>Dica</u>: 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** de strings com os vários desenhos em formato <u>texto</u> (<u>não</u> 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 <u>strings</u> que chamaremos de <u>certas</u> e <u>erradas</u> 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:



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

- 5. 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.
- 6. Função again(). Pergunta se a pessoa quer jogar de novo e retorna True ou False. Você deverá aceitar letras maiúsculas ou minúsculas na resposta.
- 7. Função win (). Retorna True caso todas as letras da palavra sorteada estejam na string certas.