



# MANUAL DE INSTRUÇÕES

## JOGO DA FORÇA

ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO

PROGRAMAÇÃO COMPUTACIONAL

PROFESSORES: FERNANDO RODRIGUES & ERICK  
AGUIAR

CRIADO POR:

JOÃO GUILHERME LEITE COSTA

JÚLIO CÉSAR SALDANHA LANDIM

LUCAS VINÍCIUS LIMA CAVALCANTE

## ***1- Objetivo***

O objetivo do Jogo da Forca (*Hangman*) é bem simples! Consiste em adivinhar uma palavra oculta, dispondo da informação inicial da quantidade de letras que compõem a palavra. A quantidade de letras é representada por *underlines*.

## ***2- Como Jogar?***

- Ao iniciar o programa, o usuário observará uma tela escrita “Menu”. Basta o apertar de qualquer tecla do teclado e o Jogo da Forca iniciará.
- Uma palavra aleatória será sorteada e o jogador tem até 6 tentativas de acertá-la.
- Para tentar adivinhar, basta digitar apenas uma letra por vez no teclado. A cada acerto a palavra ficará mais próxima de ser completada, e, a cada erro do jogador um personagem irá, aos pedaços, aparecendo na tela do usuário.
- Após 6 erros o personagem aparecerá completamente “enforcado” e o jogador terá a opção de jogar outra partida, ou fechar o programa.

### ***3- Algumas Dicas***

- Preste atenção às letras já tentadas para evitar repetições.
- Utilize seu conhecimento e raciocínio para identificar as letras corretas.
- Observe o cenário do jogo e o boneco da força para avaliar seu progresso e suas chances restantes.

### ***4- Comandos***

O usuário, durante o jogo, precisará apenas usar as teclas alfanuméricas de seu teclado. Uma por vez.

## ***5- Maiores Desafios/Dificuldades encontradas no projeto.***

- a) Lidar com a imprevisibilidade de cenários possíveis foi um desafio e tanto!
- b) A diferenciação dos erros e acertos para o progresso e desenvolvimento do jogo.

## ***6- Referências***

Para o desenvolvimento do código foi utilizado apenas um vídeo como referência:

<https://www.youtube.com/watch?v=JYMAid8-aOE>

E, para a arte inicial “MENU”, foi utilizado, como referência o trabalho de William S. Praciano:

<https://img.shields.io/github/languages/count/willianpraciano/Pong-C>

Importante salientar que em nenhum momento a intenção foi plagiar. O modelo do vídeo foi apenas usado como referência!

---

***Agora, estando cientes das regras do jogo, o jogador poderá  
tirar um ótimo proveito! Let's Play!***

***Equipe:*** *Júlio César, João Guilherme & Lucas Vinícius.*

***Tema:*** *Jogo da Forca com Sorteio de Palavras.*

***Disciplina:*** *Programação Computacional.*

***Professores:*** *Fernando Rodrigues & Erick Aguiar*