

Jogo da Forca – Projeto Python

Disciplina: Programação de Computadores

Dupla: Pedro Gomes e Selimol Santos

RGM: 42672538 e 42736421

Repositório GitHub: <https://github.com/Pedro-Gomes80/Jogo-da-Forca.git>

Demonstração em Vídeo: <https://youtu.be/hAqKQwO1z2E?si=5F7pzy4p9ftoGS43>

Objetivo do Projeto

O projeto tem como objetivo desenvolver um jogo da forca em Python, com temas variados e interface no terminal, promovendo o aprendizado de estruturas de decisão, listas, funções e interação com o usuário.

Funcionalidades

- Escolha de temas variados (Heróis, Filmes, Séries, Comidas, Animais).
 - Escolha aleatória de palavras com base no tema.
 - Desenho progressivo da forca conforme erros do jogador.
 - Possibilidade de adivinhar letras ou a palavra inteira.
 - Fim de jogo por acerto completo ou esgotamento de tentativas.
 - Feedbacks visuais e mensagens motivacionais durante o jogo.
-

Estrutura do Código

1. `escolher_palavra_por_tema()`

Função responsável por apresentar os temas disponíveis e retornar uma palavra aleatória do tema escolhido pelo usuário.

```
def escolher_palavra_por_tema():
```

```
...
```

```
return palavra_escolhida
```

2. **exibir_palavra(palavra, letras_corretas)**

Mostra a palavra parcialmente revelada, substituindo letras não adivinhadas por _.

```
def exibir_palavra(palavra, letras_corretas):  
    ...  
    return exibida.strip()
```

3. **desenhar_forca(tentativas)**

Mostra a forca conforme o número de tentativas erradas, em até 6 estágios.

```
def desenhar_forca(tentativas):  
    ...
```

4. **jogar()**

Função principal que executa o jogo da forca, gerencia entradas do jogador e controla a lógica geral.

```
def jogar():  
    ...
```

5. **Bloco principal**

Executa o jogo apenas se o arquivo for executado diretamente.

```
if __name__ == "__main__":  
    jogar()
```

Execução do Programa

1. O usuário escolhe um tema pelo número correspondente.
2. O jogo inicia com a palavra oculta.
3. A cada tentativa, o usuário pode digitar uma letra ou a palavra inteira.

4. O jogo termina com:

- Vitória: ao acertar todas as letras ou a palavra completa.
- Derrota: ao errar 6 vezes.

Exemplo de Execução

🎯 Escolha um tema:

- 1 - Heróis
- 2 - Filmes
- 3 - Séries
- 4 - Comida
- 5 - Animais

Digite o número do tema desejado: 2

Tema escolhido: Filmes

🎮 Bem-vindo ao jogo da Forca!

Adivinhe a palavra secreta.

Letras erradas:

Digite uma letra ou tente adivinhar a palavra inteira: a

✅ Letra correta!

...

Conceitos Utilizados

- **Funções:** Organização modular do código.
- **Estruturas de repetição e decisão:** `while`, `if/else`, `for`.
- **Listas:** Armazenamento de letras corretas e erradas.
- **Dicionário:** Organização dos temas e palavras.
- **Strings:** Comparações e exibição personalizada.
- **Controle de erros:** Validação de entrada do usuário.

Link para Demonstração em Vídeo

Demonstração no YouTube:

<https://youtu.be/hAgKQwO1z2E?si=5F7pzy4p9ftoGS43>

Possíveis Melhorias Futuras

- Interface gráfica com `Tkinter` ou `PyGame`.
 - Sistema de pontuação.
 - Armazenamento de histórico de partidas.
 - Modo multiplayer.
 - Inclusão de dicionário de palavras externas (arquivo `.txt` ou API).
-

Conclusão

O projeto "Jogo da Força" foi uma excelente oportunidade para consolidar o aprendizado em Python, especialmente no uso de funções, estruturas condicionais e listas. A aplicação foi projetada para rodar no terminal de forma interativa, divertida e educativa.