# **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/hAgKQwO1z2E?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 Forca" 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.