

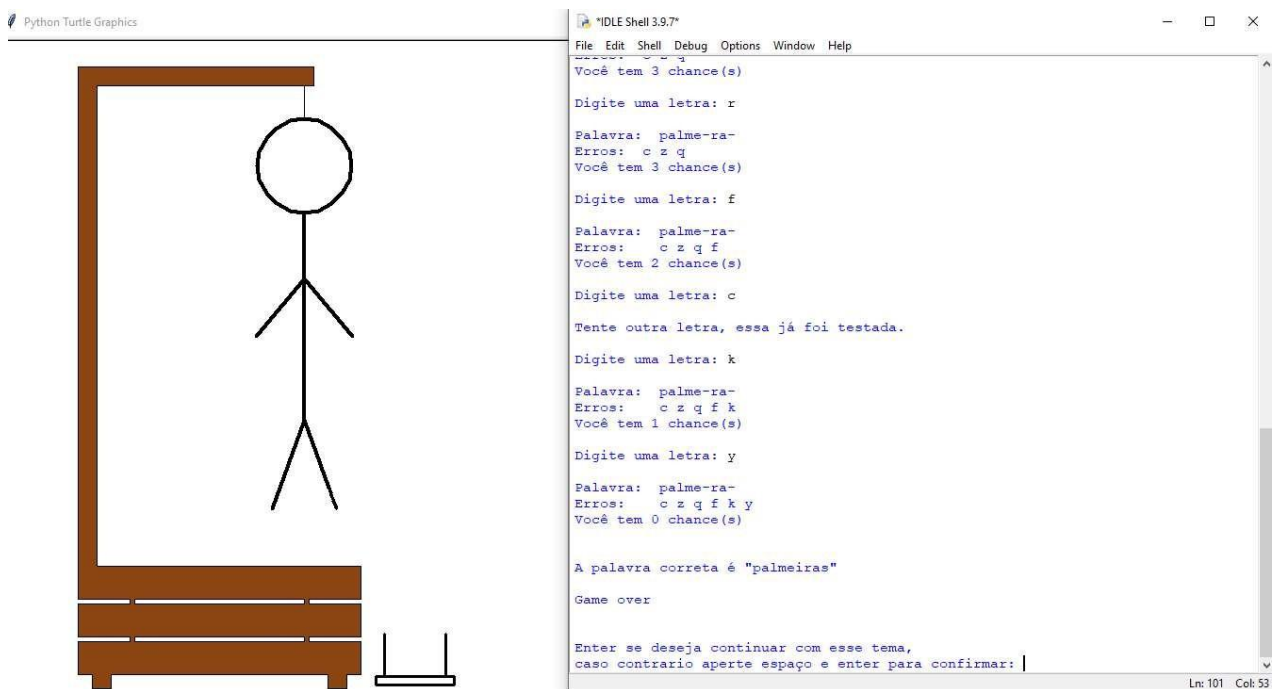
Relatório Projeto Final

Aluno: Rafahel Costa dos Santos Matias

Resumo:

O projeto consiste na criação do jogo “forca” na linguagem de programação Python. Neste código, há uma lista de palavras, e o jogador escolhe o tema da palavra que será usada no jogo. O jogador tem 6 chances para adivinhar a palavra correta. A cada jogada, o programa exibe na tela as chances restantes, a palavra de forma oculta (substituindo as letras não adivinhadas por "-") e os erros cometidos. O jogador escolhe uma letra, e o programa verifica se ela está ou não na palavra. Se a letra estiver na palavra, a palavra oculta é atualizada e exibida. Caso contrário, uma chance é diminuída. Se o jogador errar 6 vezes, o programa informa que ele foi enforcado, exibe a palavra correta e encerra o jogo. Se o jogador acertar todas as letras antes de esgotar as chances, o programa informa que ele venceu e encerra o jogo. No programa, o jogador pode escolher entre 5 temas, que serão usados para selecionar a lista de palavras. Ao final de cada jogo, o jogador pode escolher refazer a escolha do tema, se desejar.

Para a criação da parte gráfica da forca, foi utilizada a biblioteca turtle do Python, é necessário baixar pelo Prompt de Comando a biblioteca “turtle”. Cada vez que o jogador erra uma letra, mais um membro do corpo é adicionado à forca até que o corpo esteja completo. Após o jogador perder a partida, o banco posicionado abaixo do corpo gráfico é derrubado da base superior da forca, simulando uma animação



Esta imagem mostra o final do jogo, quando o jogador perde a partida.