# História do Usuário

Sendo o cliente quero um jogo da forca que contenha dois jogadores. Posso escolher entre digitar a palavra a ser descoberta, tentar adivinhar a palavra digitada por outro jogador, ou tentar adivinhar uma palavra escolhida pelo programa. Para que eu possa ganhar tenho que acertar a palavra em até seis tentativas.

1. História

Sendo o primeiro jogador,   
Posso escolher uma palavra,  
Para que o segundo jogador tente adivinhar.

2. História

Sendo o primeiro jogador,  
Posso tentar adivinhar a palavra secreta escolhida pelo segundo jogador,  
Para tentar ganhar o jogo.

3. História

Sendo o primeiro jogador,  
Posso tentar adivinhar uma palavra escolhida pelo próprio programa,  
Para tentar ganhar o jogo.

4. História

Sendo o segundo jogador,  
Posso tentar adivinhar a palavra secreta escolhida pelo primeiro jogador,   
Para ganhar o jogo.

5. História

Sendo o segundo jogador,   
Posso escolher uma palavra,  
Para que o primeiro jogador tente adivinhar.

6. História

Sendo o primeiro jogador,  
Posso digitar meu nome e iniciar o jogo,  
Para que possa jogar com o programa ou outro jogador.

7. História

Sendo o segundo jogador,  
Posso digitar meu nome e iniciar o jogo,  
Para que possa jogar com outro jogador.

8. História

Sendo o primeiro jogador,  
Posso escolher entre adivinhar a palavra ou dizer a palavra a ser adivinhada,  
Para jogar uma partida com outro jogador.

9. História

Sendo o segundo jogador,  
Posso escolher entre adivinhar a palavra ou dizer a palavra a ser adivinhada,  
Para jogar uma partida com outro jogador.

10. História

Sendo o segundo Jogador,  
Posso informar uma letra,  
Para saber se a letra pertence à palavra.

11. História

Sendo o segundo Jogador,  
Posso consultar o jogo,  
Para saber as letras que errei.

12. História

Sendo o segundo Jogador,  
Posso consultar o jogo,  
Para saber as letras que acertei.

13. História

Sendo o segundo Jogador,  
Posso consultar o jogo,  
Para saber se houve derrota.

14. História

Sendo o segundo Jogador,  
Posso consultar o jogo,  
Para saber se houve vitória.

15. História

Sendo o primeiro Jogador,  
Posso informar uma letra,  
Para saber se a letra pertence à palavra.

16. História

Sendo o primeiro Jogador,  
Posso consultar o jogo,  
Para saber as letras que errei.

17. História

Sendo o primeiro Jogador,  
Posso consultar o jogo,  
Para saber as letras que acertei.

18. História

Sendo o primeiro Jogador,  
Posso consultar o jogo,  
Para saber se houve derrota.

19. História

Sendo o primeiro Jogador,  
Posso consultar o jogo,  
Para saber se houve vitória.