**Documentação**

Nome do caso de uso: Jogo da forca

Caso de uso geral: Adivinhar a letra pendente

Ator principal: Jogador

Ator Secundário: Pc

Resumo: Jogando até acertar a palavra desejada ou completar o boneco

Pré – Condições: Iniciar jogo e selecionar dificuldade

Pós – Condições: Completou jogo, verificar pontuação

Ações do ator: Ações do PC

1- Iniciar Jogo

2- Selecionar Dificuldade

3- Escolher palavra de acordo com a dificuldade

4- Teclar uma letra

5- Verificar a letra

6- Se estiver correta trocar palavra e adicionar pontuação

7- Se estiver errada, adicionar uma parte para o boneco e certo alterar pontuação

8- Ver pontuação

9- Mostrar pontuação

10- Finalizar jogo

11- Fechar Sistema

**Restrições:**

1. Não repetir a mesma letra
2. Máximo de erros 6

3- Não repetir a mesma letra