

Jogo da Forca em Python

☒ 1. Definir o Propósito do Projeto * OKAY

• Qual problema o projeto resolve?

Ensina conceitos básicos de programação de forma divertida: controle de fluxo, listas, strings e entrada de dados.

• Quem é o público-alvo?

Iniciantes em Python, estudantes de tecnologia e pessoas que desejam aprender lógica de programação brincando.

☒ 2. Escolher a Stack de Tecnologias *OKAY

- **Linguagem:** Python 3.x
- **Frameworks:** Nenhum
- **Banco de Dados:** Não se aplica
- **CI/CD:** GitHub Actions
- **Teste:** unittest (biblioteca padrão do Python)
- **Documentação:** Markdown (README.md, docs/)

☒ 3. Criar o repositório no GitHub *OKAY

- Nome: jogo-da-forca
- Descrição: "Jogo da Forca em Python - projeto educativo para iniciantes"
- Tópicos: python, jogo, forca, terminal, educacional



☒ 4. Inicializar o projeto localmente com Git *OKAY

```
git init
git remote add origin https://github.com/seu-usuario/jogo-da-forca.git
```

☒ 5. Criar o arquivo README.md * okay

 O README deve conter:

1. 🍷 **Título e descrição**
2. 🚀 **Funcionalidades** (ex: sorteio de palavras, contagem de tentativas)
3. 🧰 **Tecnologias utilizadas**
4. ⚙️ **Como rodar o projeto**
5. 🧪 **Testes**

6.  Autor
7.  Licença

☒ 6. Criar estrutura de diretórios *OKAY

```
jogo-da-forca/
├── src/                # Código-fonte principal
│   └── forca.py
├── tests/              # Testes automatizados
│   └── test_forca.py
├── docs/               # Documentação adicional
├── palavras.txt        # Lista de palavras
├── README.md
├── LICENSE
├── .gitignore
└── pyproject.toml     # Configuração do projeto Python
```

☒ 7. Adicionar .gitignore para Python *OKAY

Conteúdo básico:

```
__pycache__/  
*.pyc  
.env  
*.log
```

☒ 8. Configurar a licença *OKAY

Exemplo: **MIT License**

Arquivo: LICENSE

Pode ser gerado automaticamente pelo GitHub ou adicionado manualmente.

☒ 9. Criar o arquivo de configuração *OKAY

Usar pyproject.toml:

toml

```
[project]  
name = "jogo-da-forca"  
version = "0.1.0"  
description = "Jogo da Forca em Python"
```

```
authors = [{ name="Seu Nome", email="seu@email.com" }]
requires-python = ">=3.8"
dependencies = []
```

O que é o pyproject.toml?

É um **arquivo de configuração** usado em projetos Python. Ele **guarda as informações do seu projeto** – tipo um RG do projeto.

☒ 10. Escrever o código base (MVP) *okay

Desenvolver o jogo básico funcional em `src/forca.py`.

☒ 11. Criar testes automatizados *OKAY

Exemplo de teste em `tests/test_forca.py`:

```
import unittest

class TestForca(unittest.TestCase):
    def test_exemplo(self):
        self.assertEqual(1 + 1, 2)
```

Executar com:

```
python -m unittest discover tests/
```

☒ 12. Configurar CI/CD com GitHub Actions * okay

`.github/workflows/python.yml`:

yml

name: Python application

on: [push, pull_request]

jobs:

 build:

 runs-on: ubuntu-latest

 steps:

- uses: actions/checkout@v3
- name: Set up Python

```
uses: actions/setup-python@v4
with:
  python-version: '3.10'
- name: Install dependencies
  run: pip install -r requirements.txt || true
- name: Run tests
  run: python -m unittest discover tests/
```

☑ 13. Criar documentação * okay

- Usar docs/ ou GitHub Wiki.
- Pode conter: regras do jogo, objetivos, exemplos de uso.

☑ 14. Criar CONTRIBUTING.md * okay

Regras de contribuição, estrutura de branches, padrão de commits, etc.

Exemplo de commit:

feat: adiciona verificação de letras repetidas

☑ 15. Criar CODE_OF_CONDUCT.md *okay

Usar o modelo padrão de código de conduta da comunidade open-source.

☑ 16. Criar tags/releases versionadas *okay

- Usar SemVer: v1.0.0, v1.1.0, v2.0.0

```
git tag v1.0.0
```

```
git push origin v1.0.0
```

☑ 17. Adicionar tópicos e descrição no GitHub

Na página do repositório → botão "Settings" → preencher os tópicos (tags).

☑ 18. Criar Issues e Milestones

Organizar melhorias, bugs e tarefas futuras.

- Ex: Milestone 1.0: MVP funcional
- Ex: Issue: Adicionar suporte a acentuação

☑ 19. Publicar e divulgar o projeto

- Compartilhar no LinkedIn, Dev.to, comunidades de tech.
- Adicionar imagem ou gif do projeto em ação no README.

☑ 20. Manter e atualizar com commits regulares

- Adicionar melhorias
- Corrigir bugs
- Responder a issues

Como criar um arquivo novo no GITHUB

- Criar repositório “+” New repository
- Nome : jogo-da-forca
- Visbily public
- Reame
- .gitignor python
- Choose a licensi MIT
- Inserir o HTTPS no terminal / git clone+https /cd jogo-da-forca

✓ Exemplo de arquivos e funções:

Arquivo	Serve para o quê?
pyproject.toml	Configuração do projeto.
LICENSE	Esse sim é o arquivo de licença.
README.md	Descrição e instruções do projeto.
scr/forc.py	Seu código principal do jogo.
tests/test_forca.py	Seus testes automatizados.