

Jogo da forca

Integrantes: Aline Santos 5791, Luana Tavares 5364, Guilherme Gustavo 5378, Gustavo Luca 5787, Gabriel Henrique 5794, Gabriel Lázaro 5800

1. Nome do Jogo: Jogo da Forca

2. Como Vai Funcionar

- O jogador deve adivinhar a palavra oculta letra por letra.
- As palavras estão divididas em **temas** para facilitar a jogabilidade.
- Cada palavra vem acompanhada de uma **dica**.
- O jogador irá visualizar as letras do **alfabeto clicável** (botões interativos).
- O jogo exibirá o número de **tentativas erradas**.
- A figura de uma forca irá aparecer à medida que erros são cometidos (visual).
- O jogo termina quando:
 1. O jogador **acerta** a palavra.
 2. O jogador **excede** o número máximo de tentativas (perde o jogo).

3. Temas Disponíveis

- **Animais:** Palavras relacionadas a animais com dicas para ajudar.
- **Alimentos:** Palavras ligadas a frutas, comidas e ingredientes.
- **Diversos:** Palavras variadas, sem categoria específica.
- **Profissões:** Tipos de empregos ou cargos ocupados.
- **Esportes:** Modalidades de esporte.
- **Novelas:** Títulos conhecidos de novelas.
- **Objetos:** Objetos comuns do cotidiano.
- **Países:** Nomes de países do mundo.
- **Cidades:** Cidades conhecidas ao redor do mundo.

OBS: As palavras estão organizadas em um arquivo TXT externo, onde a primeira linha contém o **tema**, seguido das palavras e suas dicas separadas por ; .

4. Tecnologias Utilizadas

- **JavaFX:** Para a criação da interface gráfica e elementos interativos.
- **CSS:** Para a estilização dos componentes do jogo (design moderno).
- **Arquivos TXT:** Uso para armazenar palavras e dicas, de forma organizada.
- **Java:** Lógica principal do jogo e manipulação de arquivos.

5. Componentes do Jogo

1. Tela Inicial

- Botão de **jogar**.

2. Tela Temas

- Checkbox para escolha de temas e botão para iniciar.

3. Tela do Jogo

- Exibição das **letras da palavra** (com tracinhos _ onde ainda não foram adivinhadas).
- **Botão Dica** para ajudar o jogador.
- Letras do **alfabeto clicáveis**.
- Contador de **erros cometidos**.
- Visual da **forca** que se atualiza conforme os erros.

4. Tela de Fim de Jogo

- **Vitória**: Parabéns e opções de jogar novamente ou sair.
- **Derrota**: Revela a palavra correta e dá opção de reiniciar ou sair.

6. Mecânica do Jogo

1. Selecionar Tema

- O jogador escolhe o tema desejado.

2. Exibir Palavra Oculta

- A palavra é mostrada em formato de tracinhos _ com base no número de letras.

3. Clicar em Letras

- Letras serão clicáveis, e o jogo determinará se a letra faz parte da palavra:
 - **Acerto**: A letra será exibida nos espaços corretos.
 - **Erro**: Atualiza o contador de erros e a imagem da forca.

4. Fim do Jogo

- O jogador vence ao acertar todas as letras antes de completar os erros.
- O jogador perde ao exceder o limite de tentativas.

7. Visual e Interface

• Cores:

- Fundo escuro com elementos claros para contraste.
- Botões do alfabeto estilizados.

• Componentes Visuais:

- **Tracinhos** exibindo a palavra oculta.
- **Botões Interativos** representando as letras.
- Atualização da **imagem da forca** conforme o jogador erra.

8. Informações Importantes

- **Palavras e Dicas:**
 - Todas armazenadas em um arquivo de texto organizado por tema.
 - Cada palavra é separada por ponto e vírgula ; seguido da dica e finalizada com um ponto ..
- **Exemplo do Formato TXT:**

```
Animais  
Leão;Rei da Selva.  
Cobra;Réptil sem patas.
```

9. Resumo

O **Jogo da Forca Interativo** é um game educativo e dinâmico que permite ao jogador adivinhar palavras divididas por temas com base em dicas. A interface responsiva utiliza JavaFX com botões interativos e feedback visual à medida que erros são cometidos, proporcionando uma experiência envolvente ao usuário.