

JogoDaForca (Principal)

- **Responsabilidade:** Controlar o fluxo geral do jogo e gerenciar a troca entre telas. Ele é o controlador principal.
- **Atributos:**
 - `temaSelecionado: String` — Tema escolhido pelo jogador (Pode ser um ou mais).
 - `palavraAtual: String` — Palavra atual que será adivinhada.
 - `dicaAtual: String` — Dica associada à palavra.
 - `contadorErros: int` — Número de erros acumulados.
 - `letrasSelecionadas: List<char>` — Letras que foram clicadas pelo jogador.
 - `jogoFinalizado: boolean` — Indica se a partida foi finalizada.
- **Métodos:**
 - `iniciarJogo()` — Inicia o fluxo do jogo.
 - `carregarTema(temaSelecionado: String)` — Carrega palavras e dicas do arquivo TXT para um tema específico.
 - `verificarLetra(letra: char)` — Verifica se a letra clicada está presente na palavra.
 - `exibirDica()` — Retorna a dica associada.
 - `verificarGanhou()` — Verifica se a palavra foi completamente adivinhada.
 - `verificarPerdeu()` — Verifica se o jogador ultrapassou o limite de erros.
 - `reiniciarJogo()` — Reinicia o jogo para a mesma palavra.
 - `proximaPalavra()` — Avança para a próxima palavra.

TelaInicialController

- **Responsabilidade:** Gerenciar a interface inicial com o botão "Jogar".
- **Atributos:**
 - `botaoJogar: Button`
- **Métodos:**
 - `acionarJogar()` — Navega para a tela de seleção de temas.

TelaTemasController

- **Responsabilidade:** Gerencia a interface de seleção de temas.
- **Atributos:**
 - `checkBoxTemas: List<CheckBox>` — Checkbox para selecionar o tema.
 - `botaoIniciar: Button`
- **Métodos:**
 - `selecionarTema()` — Captura o tema escolhido pelo jogador.
 - `iniciarJogo()` — Carrega as palavras associadas ao tema e navega para a tela da forca.

TelaDicasController

- **Responsabilidade:** Mostrar dicas ao jogador.
- **Atributos:**
 - `dica: Label` — Dica da palavra atual.
- **Métodos:**
 - `exibirDica()` — Mostra a dica associada à palavra.

TelaForcaController

- **Responsabilidade:** Interface principal do jogo onde ocorre a lógica da forca.
- **Atributos:**
 - `palavraEscondida: Label` — Traços representando letras não descobertas.
 - `alfabetoBotoes: List<Button>` — Botões clicáveis com as letras do alfabeto.
 - `contadorErros: Label` — Mostra a contagem de erros.
 - `desenhoBoneco: ImageView` — Representação gráfica da forca.
 - `botaoDica: Button` — Botão para exibir a dica.
 - `botaoVoltar: Button` — Volta para a tela inicial.
- **Métodos:**
 - `clicarLetra(letra: char)` — Envia a letra clicada para validação.
 - `atualizarPalavraEscondida()` — Atualiza os traços com letras descobertas.
 - `exibirErro()` — Atualiza o desenho do boneco e contador de erros.
 - `verificarResultado()` — Verifica o resultado atual (vitória ou derrota).
 - `exibirDica()` — Chama a dica.
 - `voltarInicio()` — Volta para a tela inicial.

TelaGanhouController

- **Responsabilidade:** Apresentar a tela de vitória e permitir avançar no jogo.
- **Atributos:**
 - `botaoAvancar: Button`
- **Métodos:**
 - `proximaPalavra()` — Carrega a próxima palavra no jogo.

TelaPerdeuController

- **Responsabilidade:** Apresenta a tela de derrota com botão para tentar novamente.

- **Atributos:**
 - `botaoRecomecar: Button`
- **Métodos:**
 - `reiniciarPalavra()` — Reinicia o jogo com a mesma palavra.

2. Relacionamento Entre Classes

Com base no funcionamento, podemos estabelecer os seguintes relacionamentos:

- **JogoDaForca (Principal):**
 - Orquestra todas as telas, sendo o principal controlador.
 - Comunica-se diretamente com as classes `TelaTemasController`, `TelaForcaController`, `TelaGanhouController`, `TelaPerdeuController` e `TelaInicialController`.
- **TelaForcaController:**
 - Interage com `JogoDaForca` para validar letras e mostrar resultados.
 - Chama `TelaDicasController` quando necessário.
 - Pode chamar `TelaGanhouController` e `TelaPerdeuController` baseado no resultado.
- **TelaTemasController e TelaInicialController:**
 - Servem apenas para navegação e escolha do contexto inicial (tema).
- **TelaGanhouController e TelaPerdeuController:**
 - Se comunicam com `JogoDaForca` para avançar ou reiniciar o jogo.

Resumo das Ações:

1. **Tela Inicial** → Botão "**Jogar**" abre a **Tela Temas**.
2. **Tela Temas** → Seleção de **Tema** + Botão "**Iniciar**" → Carrega palavras e abre a **Tela Forca**.
3. **Tela Forca** → Alfabeto clicável, botão "**Dica**", exibição do boneco, e contagem de erros.
 - Botão "**Dica**" exibe a dica atual.
 - Se **Ganha**, navega para **Tela Ganhou** → Avança para a próxima palavra.
 - Se **Perde**, navega para **Tela Perdeu** → Pode reiniciar a mesma palavra.
4. **Tela Ganhou** → Botão "**Avançar**" → Próxima Palavra.
5. **Tela Perdeu** → Botão "**Recomeçar**" → Reinicia com a mesma palavra.