Jogo da Forca

Roteiro e Regras

1. Computador escolhe uma palavra aleatoriamente dentre as palavras disponíveis no banco de palavras;
2. Computador mostra na tela a palavra na forma de linhas;

Exemplo de palavra de 6 letras: \_ \_ \_ \_ \_

1. Jogador escolhe dentre duas opções: 1 - letra, 2 - palavra;
2. Caso escolha palavra ele deve seguir o passo 8;
3. O jogador insere uma letra
4. Caso a letra já tenha sido inserida antes, uma mensagem de alerta é mostrada e o jogador volta ao passo 5
5. Caso a letra exista na palavra, o computador mostra a letra na sua posição na palavra;

Exemplo para palavra 'ARARA': A \_ A \_ A

1. Caso a letra não exista na palavra, o jogador perde uma chance. O jogador começa o jogo com 6 chances.
2. Caso o jogador não tenha mais chances, ele perde o jogo;
3. Caso contrário, o jogador volta ao passo 3;
4. O jogador insere uma palavra;
5. Caso a palavra seja a mesma escolhida pelo computador, o jogador ganha o jogo;
6. Caso contrário, o jogador perde o jogo.