

EP2 – JOGO DA FORCA com ANAGRAMAS (inglês)

Entrega até 5-dez 23h55 somente pelo Moodle

Aviso: visando o aprendizado do aluno o EP é individual, portanto não é tolerado o plágio. O aluno que copiar ou emprestar o EP será reprovado. Caso você troque alguma ideia com um colega ou monitor, faça isso apenas verbalmente e de forma genérica. Certifique-se de construir o seu EP desde o zero, pois começar a programar a partir de algum código pronto, de um colega da sala, de um veterano, ou achado na internet, configura plágio. Alguns sites serão utilizados para verificação automática de plágio. Portanto, não peça o programa de um colega, você estará prejudicando-o se for constatada a cópia. Além disso, não faça seu código baseado em programas de veteranos, ou encontrados na internet, todos eles fazem parte da biblioteca pessoal do professor e serão comparados com o EP entregue. Seu programa não deverá utilizar leitura de arquivos em disco, nem utilizar “janelinhas”. Você deverá programar o jogo da FORCA com ANAGRAMAS, para isso necessariamente o seu EP deverá ter:

1. Uma lista **forca** de strings com os vários desenhos em formato texto (não use bibliotecas gráficas). Dependendo do número de desenhos a pessoa terá mais ou menos chances para acertar. Use aspas triplas e a sua criatividade para os desenhos. Dica: boneco do lado esquerdo da forca.
2. Duas strings que chamaremos de **certas** e **erradas** que irão acumulando os chutes certos ou errados sem repetição. Não utilize listas para armazenar os chutes, mas strings.
3. Função **escolhe()**. Retorna uma palavra sorteada, que tenha pelo menos um anagrama, da lista que deverá ser acessada em <http://www.puzzlers.org/pub/wordlists/unixdict.txt>. Você deve fazer uma leitura de todas as palavras na primeira vez e não deverá mais acessar o site nas próximas jogadas.
4. Função **desenha()**. Imprime o desenho da FORCA correspondente ao número de letras erradas e as letras certas até o momento. Você deverá imprimir também todos os anagramas, com as letras corretas até o momento. Exemplo abaixo (amor, ramo e roma):

```
+-----+
|       |
O       |
/|\      |
/         |
          |
=====

a _ o r
r a _ o
r o _ a
Chute uma letra:
```

5. Função **letra_chutada(letras)**. Recebe como parâmetro uma string com todas as letras já tentadas (**certas** + **erradas**). Devolve uma letra minúscula que não foi tentada antes. Faz consistência se a pessoa digitou uma letra e não um número ou caractere especial ou mesmo se não digitou nada.
6. Função **dinovo()**. Pergunta se a pessoa quer jogar de novo e retorna **True** ou **False**. Você deverá aceitar letras maiúsculas ou minúsculas na resposta.
7. Função **ganhou()**. Retorna **True** caso todas as letras da palavra sorteada estejam na string **certas**.