

# Problema: Jogo da forca

## Sub-problemas:

1. A lógica do jogo;
2. A interação do usuário com as letras/teclado;
3. Criação do boneco;
4. Sorteio da palavra aleatória e dica;
5. Mostrar em tela as letras reveladas;
6. Mostrar o aviso de ganhou ou perdeu;
7. Refatorar o código.

## 1. A lógica do jogo (pseudocódigo):

```
bicicleta = ["b","i","c","i","c","l","e","t","a"]  
           ["_","_","_","_","_","_","_","_","_"]
```

1. Definir uma palavra aleatória;
2. Definir uma variável/array para guardar as letras reveladas;
3. Definir a quantidade de tentativas = 6;
4. Percorrer o array de caracteres da palavra aleatória através de um loop;
  - a. Verificar se algum caracter da palavra é igual a letra escolhida;
    - i. Se a letra existir, guardar ela na posição correta do array de letras reveladas;
    - ii. Incrementar a quantidade de letras acertadas;
  - b. Se a letra não existir na palavra, diminuir uma tentativa;
  - c. Se a quantidade de tentativas for < 1, "Você perdeu o jogo";
  - d. Se a quantidade de letras acertadas for igual ao tamanho da palavra aleatória, "Parabéns, você ganhou".