Problema: Jogo da forca

Sub-problemas:

1. A lógica do jogo [DONE];

2. A interação do usuário com as palavras [DONE];

3. Criação do boneco [DONE];

4. Dicas e palavra aleatória [DONE];

5. Mostrar em tela as letras reveladas [DONE].

7. Mostrar o aviso de ganhou ou perdeu.

8. Refatorar o código.

1. A lógica do jogo (algoritmo)

bicicleta = [“b”,“i”,“c”,“i”,“c”,“l”,“e”,“t”,“a”]

[“\_”,“\_”,“\_”,“\_”,“\_”,“\_”,“\_”,“\_”]

1. Definir uma palavra aleatória;

2. Definir uma variável para guardar as letras reveladas (array);

3. Definir a quantidade de tentativas = 6;

4. Percorrer o array da palavra aleatória com um loop

- Verificar se a letra existe na palavra;

\* Se a letra existir, guardar ela na posição correta;

\* Se não, diminuir uma tentativa;

\* Se a quantidade de tentativas for < 1, “Você perdeu o jogo”;

\* Se não tiver tracinho no vetor, “Parabéns, você ganhou”.