

EP2 – JOGO DA FORÇA VERSÃO 2016-2 FATEC (diferente 2016-1)
(pode ser feito em dupla, não necessariamente a do Big Brother)

Aviso: sempre visando o aprendizado do aluno este EP é da dupla, portanto não é tolerado o plágio. Caso você queira trocar alguma ideia com um colega, faça isso apenas verbalmente e de forma genérica, sem troca de código. Certifique-se de construir o seu EP desde o zero, pois programar modificando algum código pronto, de colegas ou achado na internet, configura plágio e assim você não irá aprender, que é o que realmente importa no curso. Alguns sites serão utilizados para verificação automática, se um código foi feito a partir de alterações de outro código. Seu programa não deverá ler de algum arquivo. O código sangrando ou em Python 2.x não poderá ser processado pelo nosso script de correção automática. Entregue um único código fonte 'nomedupla'.py. **Entregue o seu EP exclusivamente no Moodle.** Você deverá programar o jogo da FORCA, para isso necessariamente o seu EP deverá ter:

1. Coloque um comentário na primeira linha com os dois nomes da dupla.
2. Uma lista **forca** de strings com os vários desenhos em formato texto (não use bibliotecas gráficas == interface GUI). Dependendo do número de desenhos a pessoa terá mais ou menos chances para acertar. Use aspas triplas e a sua criatividade para os desenhos. O desenho deve ficar do lado esquerdo da forca.
3. 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.
4. Função **escolhe()**. Retorna uma palavra sorteada do dicionário em português que deverá ser acessado em www.ime.usp.br/~pf/dicios/br. Você deve fazer uma leitura de todas as palavras na primeira vez e não deverá mais acessar o site nas próximas jogadas. Para ler as palavras do site utilize `decode('iso8859')`. Você deverá converter todas as letras para minúsculas e aceitar somente as palavras com mais de 5 letras. Caso a palavra sorteada não tenha essa característica sorteie uma nova até que ela tenha os pré-requisitos estabelecidos. Note que você pode ter **acentos** nas palavras sorteadas.
5. Função **desenha()**. Imprime o desenho da FORCA correspondente ao número de letras erradas e as letras certas até o momento. O desenho deve ficar necessariamente do lado esquerdo. Exemplo:

p a l m _ i _ a s
Chute uma letra:

6. Função **chute(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. Nesta função você terá um looping que fará toda a consistência de dados e somente passará para seu programa principal a letra minúscula que não foi tentada antes.
7. Função **jogar_novamente()**. Pergunta se a pessoa quer jogar de novo e retorna **True** ou **False**. Você deverá aceitar letras maiúsculas ou minúsculas na resposta.
8. Função **ganhou()**. Retorna **True** caso todas as letras da palavra sorteada estejam na string **certas**.