

Atividade – JOGO DA FORCA – entrega até 24-maio até as 23h55 somente pelo Moodle

Aviso importante: 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 idéia 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 encontrados na internet ou de veteranos, todos eles fazem parte da biblioteca pessoal do professor e serão comparados com o EP entregue. Neste EP você não poderá usar **classes**, **list comprehensions** e **outros recursos avançados**. Além disso, seu programa não deverá utilizar leitura de arquivos em disco. Em resumo, basta dar F5 para rodar o seu código e verificar se o EP está rodando. Entregue um único código fonte 'seu nome'.py. Dica: se você já programa em alguma linguagem, procure esquecê-la ao fazer o EP, procure pensar simples com Python.

Você deverá programar o jogo da FORCA, 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. Sua única lista será a que guarda os desenhos.
3. Função **sorteia()**. Retorna uma palavra sorteada do dicionário em português que deverá ser acessado em a partir do arquivo **br.txt**. 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 o encode 'utf-8' para leitura do arquivo.
4. Função **desenha()**. Imprime o desenho da FORCA correspondente ao número de letras erradas e as letras certas até o momento. Exemplo abaixo:

```
+-----+
|       |
|       |
O       |
/|\     |
/       |
|       |
|       |
|       |
|       |
=====
p a l m _ i _ a s
Chute uma letra:
```

5. 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.
6. Função **again()**. Pergunta se a pessoa quer jogar de novo e retorna **True** ou **False**. Você deverá aceitar letras maiúsculas ou minúsculas na resposta.
7. Função **win()**. Retorna **True** caso todas as letras da palavra sorteada estejam na string **certas**.