

## DICIONÁRIO DE PALAVRAS PARA JOGO DE FORCA

Desenvolva um programa em C# que permita manter um arquivo de palavras e suas dicas, para serem usadas em um jogo de Forca, que desenvolveremos posteriormente.

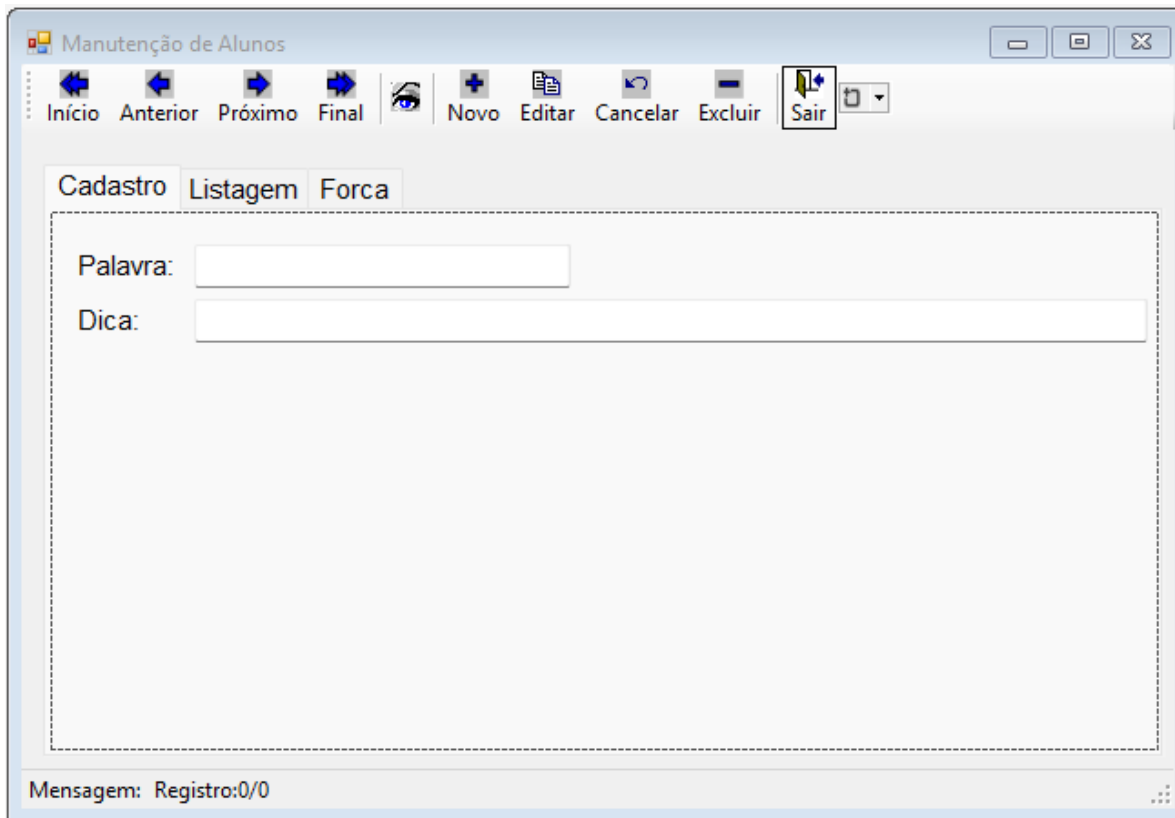
O arquivo de palavras e dicas deve ser armazenado em uma lista duplamente ligada, ordenada em ordem alfabética de palavra. Não pode haver palavras repetidas.

A estrutura do arquivo texto vem a seguir:

palavra            string com 30 caracteres

dica                string com qualquer tamanho até terminar a linha

O programa deverá implementar os métodos da Classe **ListaDupla** solicitados no código, usando uma lista duplamente ligada como estrutura de armazenamento e recuperação de dados. Os métodos solicitados deverão ser usados no formulário para navegar na lista duplamente ligada de palavras, incluir, excluir, exibir, pesquisar, listar dentre outras funcionalidades.



No início da execução do programa, um OpenFileDialog deve ser exibido para que o nome do arquivo com os dados seja escolhido pelo usuário e o programa possa ler esse arquivo e armazenar seus registros na lista duplamente ligada, na ordem da leitura sequencial.

O ponteiro Atual da lista deve ser posicionado no primeiro nó. O nó exibido deve ser o nó atual, se houver.

Conforme os botões de navegação forem pressionados, o ponteiro Atual deve ser movido dentro da lista duplamente ligada, através dos métodos de navegação que você codificará ao implementar os métodos já especificados na classe ListaDupla.

Quando o programa for finalizado, deve-se gravar os dados armazenados na lista duplamente ligada. Essa gravação será feita no arquivo selecionado pelo usuário no início da execução do programa.

### IMPORTANTE

- Trabalho feito **em dupla**;
- Desenvolver em C# no Visual Studio Community;

- Comentar adequadamente o programa e o código programado;
- Nomear os identificadores de forma adequada;
- No início dos arquivos fonte, digitar comentário com os RAs e nomes dos alunos;
- Entrega: **04/05/2025**, pelo Google Classroom
- Material a ser entregue no Classroom: pasta **do projeto e arquivos de dados compactados em um único arquivo, cujo nome será RA1\_RA2\_Projeto1ED.zip** (24101\_24192\_Projeto1ED.zip, por exemplo).