



Wordle

1. Introdução

Este projeto consiste na implementação de um conjunto de tarefas, abaixo introduzidas, de forma a recriarmos o jogo **wordle** do *The New York Times*.

Versão PT-PT: palavra do dia

Como jogar:

Objetivo: Adivinhar a palavra em 6 tentativas.

- Cada tentativa deve ser uma palavra válida com 5 letras.
- Depois de cada tentativa submetida, os blocos mudam de cor para mostrar o quão perto estás de adivinhar a palavra.

Exemplo:

- O **W** pertence à palavra e está na posição correta
- O **I** pertence à palavra mas está na posição errada
- O **U** não pertence à palavra

W	E	A	R	Y
P	I	L	L	S
V	A	G	U	E

Exemplo de jogada real:

H	E	L	L	O
V	O	W	E	L
B	R	A	W	L
B	L	A	C	K

- L pertence à palavra mas está na posição errada
- L continua na posição errada
- B e A pertencem à palavra e estão na posição correta
- Juntando as pistas anteriores descobrimos a palavra em 4 tentativas

Fig. 1



2. Tarefas

2.1 - Tarefa 1

O objetivo desta tarefa é criares uma função que recolhe palavras de 5 caracteres e as guarda assim que o utilizador pressionar *Enter*.

(Define uma solução inicial para o teu wordle.)

Esta função só para de ler palavras se o número de tentativas (6) for excedido ou se a palavra inserida for a mesma que a definida por ti inicialmente.

2.2 - Tarefa 2

Nesta tarefa o teu programa deve ser capaz de identificar que letras pertencem à solução e a sua posição.

Por exemplo:

B	R	A	W	L
---	---	---	---	---

 irá retribuir [verde, cinza, verde, cinza, amarelo].

Nota: Toma particular atenção às palavras que repetem letras.

2.3 - Tarefa 3

Nesta tarefa o teu programa deverá ter uma representação gráfica completa idêntica à da *fig. 1*.

2.4 - Tarefa bónus

- Bónus 1

Podes também adicionar uma representação visual das letras do teclado ainda disponíveis para formar a palavra-chave.

Por exemplo, da jogada da *fig. 1* resulta o teclado:



- Bónus 2

Criar um banco de palavras para que o jogo apenas aceite palavras do dicionário.

- Bónus 3

Criar e guardar estatísticas.