

```
1 import jogodaforca
2 def exibir_menu():
3     print("Jogos de outras décadas - Menu Principal")
4     print("-----")
5     print("1 - Jogo da Forca")
6     print("2 - Outro Jogo")
7     print("3 - Sair")
8
9 def menu():
10     exibir_menu()
11
12     while True:
13         opcao = input("Escolha uma opção: ")
14
15         if opcao == "1":
16             jogodaforca.menujogo()
17         elif opcao == "2":
18             # Lógica para abrir outro jogo
19             pass
20         elif opcao == "3":
21             print("Obrigado por jogar!")
22             break
23         else:
24             print("Opção inválida. Escolha novamente")
25     .")
26 menu()
27
```

```
1 import random
2 import sys
3 import MenuJogos
4
5
6 def carrega_palavra_secreta():
7     palavras = []
8     with open("basedepalavras.txt", "r", encoding="
utf-8") as arquivo:
9         for linha in arquivo:
10             linha = linha.strip()
11             palavras.append(linha)
12
13     numero = random.randrange(0, len(palavras))
14     palavra_secreta = palavras[numero].upper()
15     return palavra_secreta
16
17 def inicializa_letras_acertadas(palavra):
18     return ["_" for letra in palavra]
19
20 def pede_chute():
21     chute = input("\nAgora escolha uma letra: ")
22     chute = chute.strip().upper()
23     return chute
24
25 def marca_chute_correto(chute, letras_acertadas,
palavra_secreta):
26     index = 0
27     for letra in palavra_secreta:
28         if chute == letra:
29             letras_acertadas[index] = letra
30             index += 1
31
32 def acertou_todas():
33     print("Parabéns, você acertou a palavra!")
34
35 def errou_todas(palavra_secreta):
36     print("Xiii! Uma pena você foi enforcado!")
37     print("A palavra era: {}".format(palavra_secreta
))
38
```

```
39
40     print(" | (X_X) ")
41     print(" |  \\/  ")
42     print(" |   |   ")
43     print(" |   / \   ")
44
45 def desenha_forca(erros):
46     print("  _ _ _ _ _ ")
47     print(" | /      | ")
48
49     if erros == 1:
50         print(" |      (o_o) ")
51         print(" |           ")
52         print(" |           ")
53         print(" |           ")
54
55     if erros == 2:
56         print(" |      (o_o) ")
57         print(" |      \      ")
58         print(" |           ")
59         print(" |           ")
60
61     if erros == 3:
62         print(" |      (o_o) ")
63         print(" |      \ |     ")
64         print(" |           ")
65         print(" |           ")
66
67     if erros == 4:
68         print(" |      (o_o) ")
69         print(" |      \\/     ")
70         print(" |           ")
71         print(" |           ")
72
73     if erros == 5:
74         print(" |      (o_o) ")
75         print(" |      \\/     ")
76         print(" |      |      ")
77         print(" |           ")
78
79     if erros == 6:
```

```
80         print(" |      (o_o)  ")
81         print(" |      \\/    ")
82         print(" |      |    ")
83         print(" |      /    ")
84
85     if erros == 7:
86         print(" |      (o_o)  ")
87         print(" |      \\/    ")
88         print(" |      |    ")
89         print(" |      / \    ")
90
91     print(" |          ")
92     print("_|___          ")
93     print()
94
95 def jogar():
96
97     print("Divirta-se!")
98     palavra_secreta = carrega_palavra_secreta()
99     letras_acertadas = inicializa_letras_acertadas(
palavra_secreta)
100
101     enforcou = False
102     acertou = False
103     erros = 0
104     exibiu_quantidade_letras = False
105     primeira_iteracao = True
106
107     while not acertou and not enforcou:
108         if primeira_iteracao:
109             print("\nVamos começar:")
110             primeira_iteracao = False
111
112         if not exibiu_quantidade_letras:
113             print("\nA Palavra tem:", len(
palavra_secreta), "letras:",)
114             exibiu_quantidade_letras = True
115
116             print(" ".join(letras_acertadas))
117             chute = pede_chute()
118
```

```
119         if chute in palavra_secreta:
120             marca_chute_correto(chute,
letras_acertadas, palavra_secreta)
121             if "_" not in letras_acertadas:
122                 acertou = True
123             else:
124                 erros += 1
125                 print("\nVocê errou! Restam apenas {}
tentativas.".format(7 - erros))
126                 desenha_forca(erros)
127
128             if erros == 7:
129                 enforcou = True
130
131         if acertou:
132             acertou_todas()
133         else:
134             errou_todas(palavra_secreta)
135
136     menu_reiniciar()
137
138
139 def menu_reiniciar():
140     while True:
141         resposta = input("Quer jogar novamente? (s/n
): ")
142
143         if resposta.lower() == "s":
144             jogar()
145         elif resposta.lower() == "n":
146             menujogo()
147             break
148         else:
149             print("Opção inválida. Escolha novamente
.")
150
151
152 def exibir_menuforca():
153     print("Jogos de outras décadas - Jogo da Forca")
154     print("Bem vindo ao jogo da forca.")
155     print("-----")
```

```
156     print("1 - Jogar")
157     print("2 - Sobre o jogo")
158     print("3 - Sair")
159
160 def menujogo() -> object:
161     exhibir_menuforca()
162
163     while True:
164         opcao = input("Escolha uma opção: ")
165
166         if opcao == "1":
167             jogar()
168         elif opcao == "2":
169             print("Jogo da Forca é um jogo em que o
jogador deve acertar uma palavra secreta.")
170             print("O jogador deve chutar letras até
acertar todas as letras da palavra ou até ser
enforcado.")
171             print("Vamos jogar?")
172             menu2()
173         elif opcao == "3":
174             print("Obrigado por jogar!")
175             MenuJogos.menu()
176             sys.exit()
177         else:
178             print("Opção inválida. Escolha novamente
.")
179
180 def menu2():
181     print("1 - Jogar")
182     print("2 - Sair")
183
184     while True:
185         opcao = input("Escolha uma opção: ")
186
187         if opcao == "1":
188             jogar()
189             break
190         elif opcao == "2":
191             print("Obrigado e retorne sempre que
quiser.")
```

```
192         sys.exit()
193     else:
194         print("Opção inválida. Escolha novamente
195         .")
196 if __name__ == "__main__":
197     menujogo()
```

- 1 abacaxi
- 2 banana
- 3 cenoura
- 4 damasco
- 5 escova
- 6 fruta
- 7 girassol
- 8 hortelã
- 9 iluminar
- 10 jabuticaba
- 11 kiwi
- 12 limão
- 13 manga
- 14 nêspera
- 15 oliva
- 16 pêsego
- 17 queijo
- 18 romã
- 19 sorvete
- 20 tangerina
- 21 uva
- 22 vitamina
- 23 xadrez
- 24 yoga
- 25 zebra
- 26 amor
- 27 bola
- 28 cachorro
- 29 dedo
- 30 elefante
- 31 felicidade
- 32 gato
- 33 hipopótamo
- 34 igreja
- 35 janela
- 36 kiwi
- 37 limão
- 38 macaco
- 39 navio
- 40 olhos
- 41 pão

42 queijo
43 rosa
44 sapato
45 tartaruga
46 uva
47 vento
48 xadrez
49 yoga
50 zebra
51 abacate
52 baleia
53 casa
54 dado
55 elefante
56 fogo
57 gato
58 helicoptero
59 ilha
60 jacaré
61 kiwi
62 limão
63 moto
64 nuvem
65 orelha
66 pato
67 queijo
68 rosa
69 sorvete
70 tartaruga
71 urso
72 vaca
73 xícara
74 yoga
75 zebra
76 abacaxi
77 banana
78 camelo
79 dinossauro
80 elefante
81 fada
82 girafa

83 hipopótamo
84 igreja
85 jogador
86 kiwi
87 limão
88 macaco
89 navio
90 ovelha
91 pato
92 queijo
93 rosa
94 sapato
95 tartaruga
96 urso
97 vaca
98 xadrez
99 yoga
100 zebra

```
1 <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
2 <module type="PYTHON_MODULE" version="4">
3   <component name="NewModuleRootManager" inherit-
  compiler-output="true">
4     <exclude-output />
5     <content url="file://$MODULE_DIR$" />
6     <orderEntry type="jdk" jdkName="Python 3.10 (jogo
  da forca)" jdkType="Python SDK" />
7     <orderEntry type="sourceFolder" forTests="false"
  />
8   </component>
9 </module>
```