

Atividade Avaliativa (DUPLAS)

Disciplina: Fundamentos de Programação

Data de Entrega: 31/10/2022

Professor: Marcos Roberto dos Santos

Avaliação Bimestral

(2,0) Jogo da Forca

Descrição:

Compartilhar o projeto através do GitHub com o usuário marcos.santos@atitus.edu.br. No readme deve ser colocado o nome da Dupla e o RA dos alunos.

Objetivo:

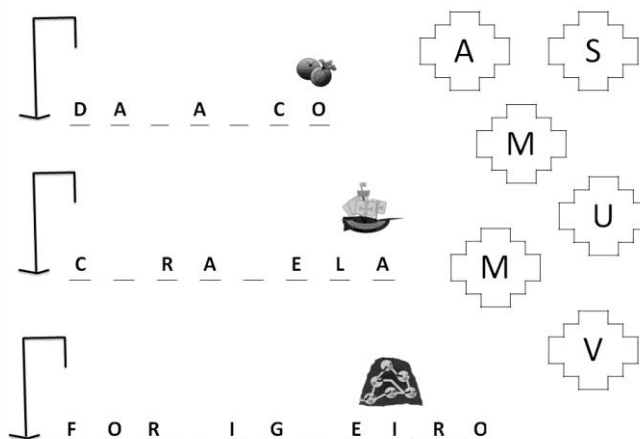
Aplicar todas as metodologias vistas em sala de aula, melhorando cada algoritmo para obter respostas adequadas e dados mais pontuais para as soluções apresentadas.

- 1) Implemente o seguinte algoritmo, seguindo o modelo de padrão de projeto estabelecido nos conteúdos:

- ✓ Importação de Funções
- ✓ Escrita de Arquivos de Logs
- ✓ Funções com Retorno

O problema consiste no tradicional Jogo da Forca, que deve ser implementado com as seguintes regras:

1. [] O sistema deve pedir o nome do Desafiante e do Competidor ao abrir o programa.
2. [] Após o processo de identificação, a tela deve ser limpada, e solicitado ao desafiante algumas informações como: Palavra Chave, Dica 1, Dica2 e Dica3.
3. [] A tela novamente é limpa, e ao competidor, é apresentado algumas informações como: número de letras da palavra chave, ex: ********* e duas opções (Jogar ou Solicitar Dica)
4. [] Se a opção solicitar dica for escolhida, deve ser apresentado a dica1 e o jogador obrigatoriamente deve arriscar uma letra no jogo. O máximo de dicas são 3, portanto o competidor pode solicitar apenas 3 dicas durante o game.
5. [] Quando a opção for de jogar, o competidor deve informar uma letra. O sistema deve verificar se letra existe na palavra e apresentar uma resposta, que no caso de correta deve ser algo tipo: *****A**A****, no caso de erro deve ser mostrado o número de erros do jogador, ex: **Erro: 1**
6. [] Se o jogador errar 5 vezes ele perde e o desafiante ganha. Se ele acertar todas as letras da palavra, o competidor ganha e o desafiante perde



7. [] É necessário armazenar em um arquivo txt o histórico dos jogos. A cada partida é incluída uma linha, que indica quem venceu e quem perdeu. Ex.: **Palavra: Bola – Vencedor: Desafiante Marcos , Perdedor: Competidor Pedro ou Palavra: inconstitucionalissimamente – Vencedor: Competidor Pedro, Desafiante: Marcos**
8. [] Ao final de cada partida o sistema deve apresentar na tela o histórico de partidas jogadas e oferece uma opção de sair ou jogar novamente, recomeçando tudo de novo.
9. [] Utilização de try e except é extremamente necessário, para evitar que o usuário informe um número ou deixe em branco alguma informação necessária do sistema
10. [] É obrigatório neste desenvolvimento, a utilização de funções que retornem valores de conferencia, indicando que o código foi bem desenvolvido e permite evoluções futuras.

