

Trabalho Avaliativo 1: Jogo da Forca

1. Criar um *array* de *String* com diversas palavras (no mínimo 20).
2. Sortear um número aleatório que corresponda à palavra do *array* para ser adivinhada.
3. Criar um *array* de *String*, em que cada posição corresponda a um caractere da palavra sorteada, inicializada com o caractere "_" para indicar que nenhum caractere foi adivinhado. Esse *array* deve ser exibido antes de cada jogada. A medida que vão sendo adivinhados, o caractere é substituído pela letra correta.
4. Criar um *array* de *String* com 26 posições para indicar quais letras que já foram escolhidas pelo jogador. A cada joga, a letra escolhida é incluída no final do *array*, que deve ser exibido, também, antes de cada jogada.
5. Iniciar um laço até que o jogador acerte a letra ou o limite de tentativas seja atingido. O limite deve ser a metade de letras da palavra mais um.
6. O jogador informa a letra, que é incluída no rol das letras usadas e marca-se a letra nas posições correspondentes da palavra a ser adivinhada, se pertinente.
7. Caso todas as letras da palavra tenham sido adivinhadas, então o jogo é encerrado, caso contrário, volta ao início da jogada.

Entrega: dia 15/10/2019

Enviar para edu@cefetmg.br