

FIAP GRADUAÇÃO

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

Computational Thinking

PROF. EDUARDO GONDO

Projeto - Jogo da Forca

Descrição do jogo: o objetivo do jogo é descobrir a palavra sorteada dentro de uma categoria de palavras (pista). O jogo começa exibindo na tela algo do tipo:

```
- - - - -  
erros: 0
```

Isso significa que a palavra possui 6 letras, o usuário deverá digitar as letras que ele acha que estão na palavra. Acertando a letra, deverá ser mostrado algo do tipo:

```
a _ a _ _ a  
erros: 0
```

Caso o usuário digite uma letra incorreta, deverá ser atualizado o contador de erros.

Projeto - Jogo da Forca

De forma bem rudimentar, você pode imaginar o seguinte algoritmo descrito em alto nível:

```
1  inicializa o jogo
2  sorteia a palavra
3  enquanto nao foi enforcado e nao acertou a palavra {
4      imprime a tela do jogo
5      pede para o usuário digitar uma letra
6      atualiza o jogo com a letra digitada
7  }
8  imprime a resposta de acordo com o resultado do jogo
```

I Projeto - Jogo da Forca

Vamos implementar o jogo da Forca juntos, tentando entender cada uma das ações descritas no algoritmo anterior e traduzindo em comandos da linguagem Python: