
interfaceForca

Release 1.0.0

Grupo 12

Apr 18, 2021

interface.**acerto** (*letra, palavra, numeroErros*)

Exibe na tela a situação inicial da força após um acerto

Args: letra (char): Letra que foi digitada pelo jogador (incorreta) palavra (string): Palavra a ser adivinhada na força numeroErros (int): Número acumulado de erros

Returns: bool: Existência ou não de letras a serem ainda adivinhadas

interface.**codifica_palavra** (*palavra*)

Codifica uma palavra em outro constituída somente por *'s

Args: palavra (string): A palavra que vai ser codificada

Returns: string: A palavra codificada

interface.**erro** (*numeroErros, letra*)

Exibe na tela a situação inicial da força após um erro

Args: numeroErros (int): Número acumulado de erros letra (char): Letra que foi digitada pelo jogador (incorreta)

interface.**inicia** (*palavra*)

Exibe na tela a situação inicial da força.

Args: palavra (string): Palavra a ser adivinhada na força

interface.**letra_repetida** ()

Exibe na tela uma mensagem indicando que a letra é repetida

interface.**limpa_console** ()

Limpa o console por meio do módulo os

interface.**limpa_letra** (*letra*)

Limpa os acentos de uma letra

Args: letra (char): A letra a ser limpa

Returns: char: A letra já limpa de acentos

interface.**perdeu** (*palavra*)

Exibe na tela a situação em caso do jogador ter perdido

Args: palavra (string): Palavra a ser adivinhada na força

interface.**substitui_palavra** (*letra, resultadoPalavra, palavra*)

Substitui na palavra codificada os *'s por letras nas posições correspondentes

Args: letra (char): A letra que foi certa e é passada como parâmetro resultadoPalavra (string): A palavra resultante já com todas as possíveis substituições anteriores palavra (string): A palavra a ser adivinhada na força

Returns: string: A palavra codificada com as devidas substituições já feitas

interface.**venceu** (*palavra*)

Exibe na tela a situação em caso do jogador ter vencido

Args: palavra (string): Palavra a ser adivinhada na força