

Soletrando (arquivos texto, manipulação de strings e listas)

Exercício 1.

Escreva um programa que leia um arquivo texto e mostre a lista de palavras nele encontradas. Palavras com menos de quatro letras devem ser ignoradas. Coloque uma palavra em cada linha. A lista é mostrada em ordem alfabética, sem repetições (descubra no Help como usar o comando *sort* para listas).

Use um arquivo .txt de sua escolha. Você pode facilmente criar um desses com o *notepad* (Windows) ou salvar algum arquivo MS Word (ou Writer) com a opção *Texto sem formatação* (.txt).

Exercício 2.

Teste a capacidade do computador para adivinhar palavras. Entre com um padrão como, por exemplo,

S * * V * * E * * A

e veja quantas palavras o programa encontra.

O arquivo *palavras.txt* possui perto de 30.000 palavras, uma em cada linha, e é uma espécie de dicionário incompleto para o português que foi achado na Internet. Ele servirá para os nossos exercícios. Tente fazer uma versão que leia um padrão do teclado e faça a busca.

Exercício 3.

Nesse trabalho vamos construir um jogo de adivinhação de palavras bastante simples.

1. O computador sorteia uma palavra com pelo menos 10 letras (do arquivo *palavras.txt*);
2. O computador mostra zero, uma (ou mais) das letras e oculta as demais, *printando* apenas um asterisco em cada letra oculta;
3. O computador solicita uma letra do jogador;
4. O computador verifica se a letra pertence à palavra escolhida. Se pertencer, torna visíveis as posições onde essa letra aparece. Se não pertencer, desconta pontos do jogador;
5. O jogo prossegue até que o jogador complete a palavra ou suas penalidades chegaram ao limite;
6. A cada passo o computador mostra a palavra com as letras ainda ocultas e as letras que foram escolhidas pelo jogador