

JOGO DA FORCA - TF

O trabalho é desenvolver o Jogo da Forca, em que é apresentado ao usuário uma palavra e o mesmo vai tentando adivinhá-la, informando letras que possam fazer parte da mesma. Quando erra é exibida uma parte do corpo de um boneco, e quando o mesmo se completa o usuário perde o jogo. Ganha se acertar toda a palavra e o boneco não for completamente enforcado. O jogo a ser desenvolvido deve seguir as regras abaixo:

Será apresentado ao usuário o espaço tracejado referente ao tamanho da palavra que foi selecionada, bem como a forca (o desenho deve exibir o estado atual do jogo a cada jogada). Conforme o usuário for acertando as letras, as mesmas vão sendo exibidas na tela, e caso erre o boneco vai sendo enforcado.

- Deverá ser exibida 1 dica, quando faltar somente um pedaço do boneco a ser enforcado.
- Deverá ser exibida mensagem informando se o usuário venceu ou não o jogo.
- Ao encerrar o jogo, deverá ser solicitado ao usuário se o mesmo deseja jogar novamente ou não. Se não, sai do programa. Se sim, deverá ser selecionada nova palavra e o jogo deverá recomeçar.
- Não é permitido utilizar variáveis globais.
- É obrigatório a utilização de funções (com e sem retorno), bem como passagem de parâmetros.

Leia com atenção o que foi solicitado, desenvolva os algoritmos em C até a data marcada para entrega no Material Didático. Entregar o código fonte completo (com projeto).

Critérios de Avaliação:

1. Organização e clareza do código = 20% da nota.
2. Identificação dos autores e Comentários pertinentes e oportunos no código = 10% da nota.
3. Funcionamento correto conforme a especificação = 50% da nota.
4. Recursos da linguagem utilizados = 20% da nota.

***Evidências de cópia de outras fontes (colegas, Internet) no código fonte implicam em nota ZERO como nota final deste trabalho (sem possibilidade de recuperação da nota).**