

# Wordle

---

O jogo [Wordle](#) tem sido tão popular atualmente que você decidiu implementar a sua própria versão. Esse jogo consiste em adivinhar uma palavra escondida. Para adivinhar essa palavra o jogador tem seis palpites, para cada palpite o jogo informa quais letras estão na palavra na posição correta, quais letras estão na palavra na posição incorreta e quais letras não estão na palavra. A única parte que falta para você implementar o jogo é determinar a resposta que deve ser dada ao jogador com base em cada palpite.

Como entrada, o seu programa deverá receber uma linha com a palavra secreta seguida de várias linhas com uma palavra correspondente a um palpite. Você pode assumir que todas as palavras são fornecidas com letras minúsculas e que os palpites têm o mesmo número de letras da palavra secreta. Para cada palpite você deverá imprimir uma resposta segundo a seguinte especificação:

- Cada letra que não esteja presente na palavra deve ser substituída pelo caractere `_`.
- Cada letra que esteja presente na palavra e esteja na posição correta deve ser apresentada maiúscula.
- Cada letra que esteja presente na palavra e não esteja na posição correta deve ser apresentada minúscula.

Por exemplo, se a palavra secreta for "remar" e o palpite "falar", a resposta deve ser "`_a_AR`". As letras `f` e `l` não aparecem em "remar" e foram substituídas por `_`. A letra `a` aparece na quarta letra de "remar", portanto a primeira letra `a` (na segunda posição de "falar") aparece minúscula e a segunda letra `a` (na quarta posição de "falar") aparece maiúscula. Por fim, a letra `r` aparece na última posição de "remar" e de "falar", portanto aparece maiúscula.

Se a palavra correta for encontrada, após imprimir a resposta do palpite correto, o seu programa deve imprimir a frase "Resposta correta". Se após seis palpites a palavra não for descoberta, o seu programa deve imprimir a frase "Palavra correta: X", onde X é a palavra secreta. Após um desses dois casos, você não deve mais considerar nenhum palpite.

Exemplos de entradas e saídas esperadas pelo seu programa:

## Teste 01

### Entrada

rosa  
erra  
rota  
rosa

## Saída

\_rrA  
R0\_A  
ROSA  
Resposta correta

## Teste 02

### Entrada

roer  
modo  
mora  
roma  
roem  
roei  
roes

## Saída

\_0\_o  
\_0r\_  
R0\_\_  
ROE\_  
ROE\_  
ROE\_  
Palavra correta: roer

## Teste 04

### Entrada

pisar  
papel  
podia  
peita  
pisas

```
pisai  
pisam
```

## Saída

```
Pap__  
P__ia  
P_i_a  
PISAs  
PISAI  
PISA_  
Palavra correta: pisar
```

## Código Base

---

No arquivo auxiliar lab08.py você irá encontrar um código base para dar início ao processo de elaboração deste laboratório.

## Orientações

---

- Veja [aqui](#) a página de submissão da tarefa.
- O arquivo a ser submetido deve se chamar lab08.py.
- No link "Arquivos auxiliares" há um arquivo compactado (aux08.zip) que contém todos os arquivos de testes abertos (entradas e saídas esperadas).
- O laboratório é composto de 10 testes abertos e 10 testes fechados.
- O limite máximo será de 20 submissões.
- Acesse o sistema SuSy com seu RA (apenas números) e a senha que você utiliza para fazer acesso ao sistema da DAC.
- Você deve seguir as instruções de submissão descritas no enunciado.
- Serão considerados apenas os resultados da última submissão.
- Esta tarefa tem peso 2.
- O prazo final para submissão é dia 30/10/2022 (domingo).