

Jogo da Forca

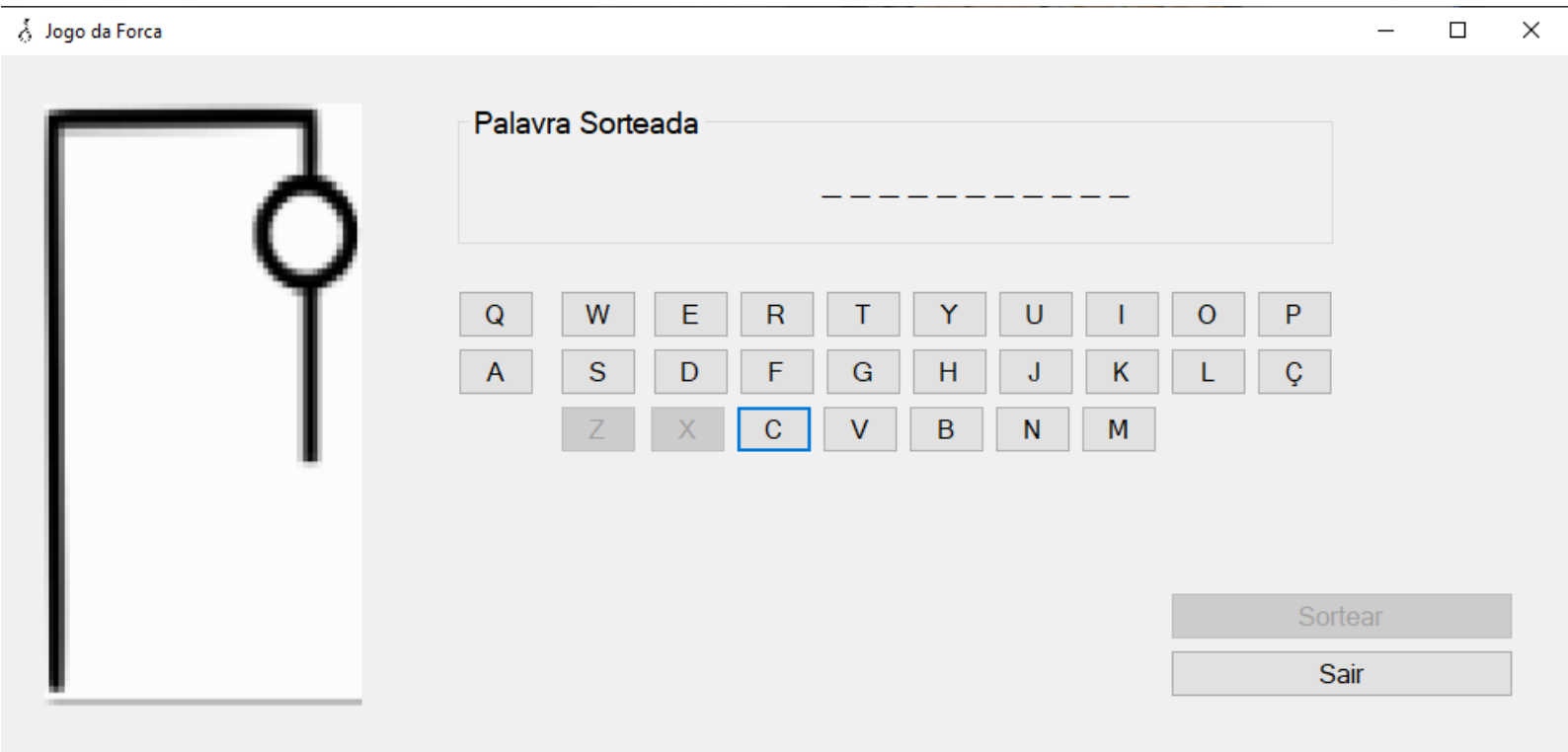
1º: O jogo começa zerado, esperando o jogador apertar “Sortear”.

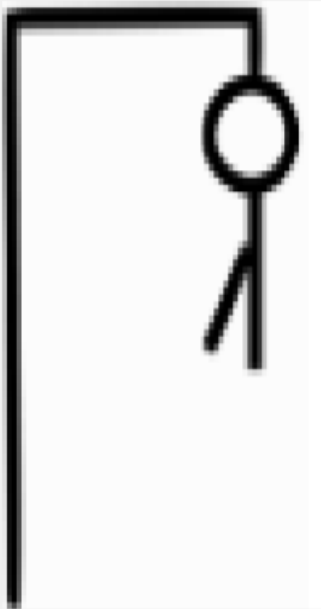


2º: Depois que o jogador apertar o botão, irá sortear uma palavra e habilitar os botões para que ele possa jogar.



3º: As sequencias de jogadas que irei fazer agora são para mostrar os erros.



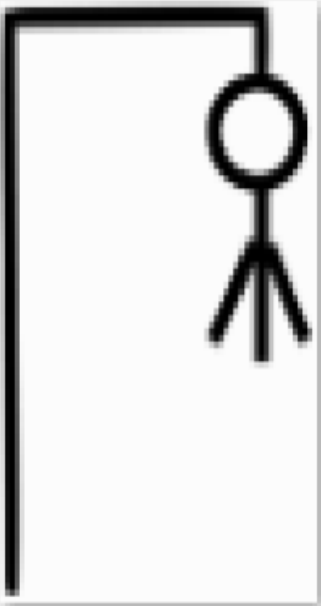


Palavra Sorteada

Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P
A	S	D	F	G	H	J	K	L	Ç
Z	X	C	V	B	N	M			

Sortear

Sair

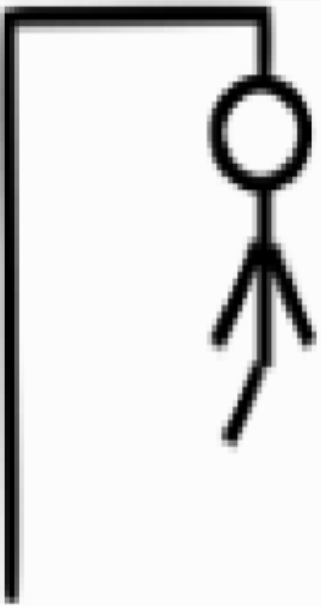


Palavra Sorteada

Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P
A	S	D	F	G	H	J	K	L	Ç
Z	X	C	V	B	N	M			

Sortear

Sair

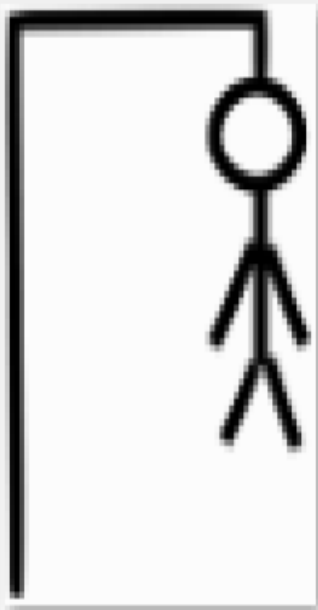


Palavra Sorteada

Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P
A	S	D	F	G	H	J	K	L	Ç
Z	X	C	V	B	N	M			

Sortear

Sair



Palavra Sorteada

Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P
A	S	D	F	G	H	J	K	L	Ç
Z	X	C	V	B	N	M			

Sortear

Sair



Palavra Sorteada

Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P
A	S	D	F	G	H	J	K	L	Ç
Z									

Você Perdeu!!! Clique em Sortear para jogar novamente.

OK

Sortear

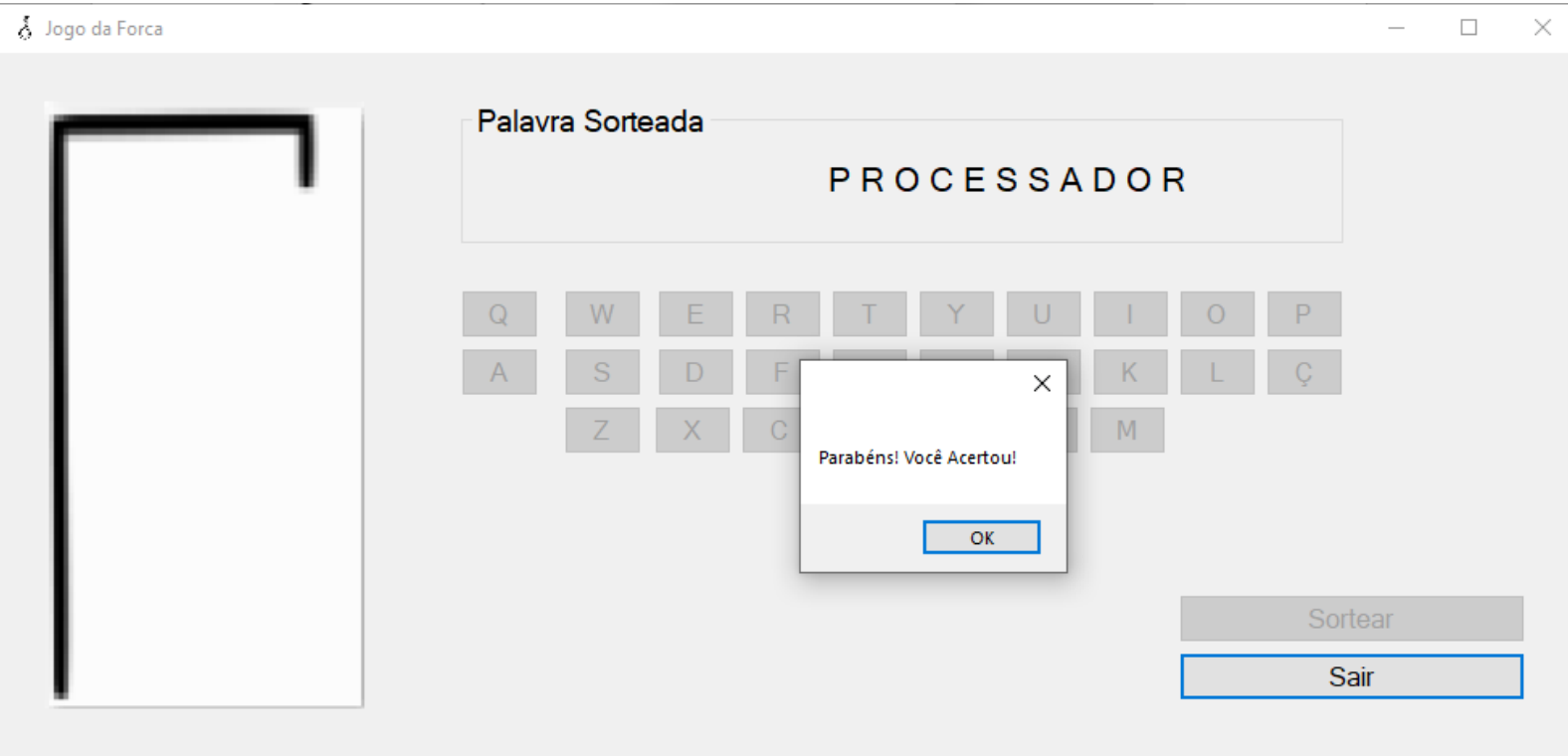
Sair

4º: Depois que acaba o jogo, irá resetar o jogo desabilitando os botões, esperando que a pessoa clique em sortear para jogar novamente.



5º: Agora vou fazer uma simulação quando a pessoa acerta a letra.





6º: Agora vou fazer uma simulação quando a pessoa acerta e erra a letra.



Código do programa:

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
using System.Drawing;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;
using System.Windows.Forms;

namespace AppJogoDaForca
{
    public partial class Form1 : Form
    {
        string[] palavras;
        int i;
        string palavraEscolhida, letrarecebida;
        int erro = 1;
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
            SetarLetras(false);
        }

        private void btnSortear_Click(object sender, EventArgs e)
        {
```

```
palavras = new string[7];
palavras[0] = "placa-mae";
palavras[1] = "processador";
palavras[2] = "memoria";
palavras[3] = "placa-video";
palavras[4] = "fonte";
palavras[5] = "placa-som";
palavras[6] = "teclado";
//sortear
Random posicao = new Random();
i = posicao.Next(5);
palavraEscolhida = palavras[i];
lblPalavra.Text = "";
foreach (char letra in palavraEscolhida)
{
    if (letra.ToString().ToUpper() == "-")
    {
        lblPalavra.Text += "- ";
    }
    else
    {
        lblPalavra.Text += "_ ";
    }
}
lblPalavra.Text = lblPalavra.Text.Substring(0,
lblPalavra.Text.Length - 1);
btnSortear.Enabled = false;
SetarLetras(true);
```



```
}
```

```
private void btnSair_Click(object sender, EventArgs e)
```

```
{
```

```
    Application.Exit();
```

```
}
```

```
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
```

```
{
```

```
    letrarecebida = "q";
```

```
    btnQ.Enabled = false;
```

```
    verifica();
```

```
}
```

```
private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
```

```
{
```

```
    letrarecebida = "w";
```

```
    btnW.Enabled = false;
```

```
    verifica();
```

```
}
```

```
private void button3_Click(object sender, EventArgs e)
```

```
{
```

```
    letrarecebida = "e";
```

```
    btnE.Enabled = false;
```

```
    verifica();
```

```
}
```

```
private void button4_Click(object sender, EventArgs e)
{
    letrarecebida = "r";
    btnR.Enabled = false;
    verifica();
}
```

```
private void button5_Click(object sender, EventArgs e)
{
    letrarecebida = "t";
    btnT.Enabled = false;
    verifica();
}
```

```
private void button6_Click(object sender, EventArgs e)
{
    letrarecebida = "y";
    btnY.Enabled = false;
    verifica();
}
```

```
private void button7_Click(object sender, EventArgs e)
{
    letrarecebida = "u";
    btnU.Enabled = false;
    verifica();
}
```

```
}
```

```
private void button8_Click(object sender, EventArgs e)
```

```
{
```

```
    letrarecebida = "i";
```

```
    btnI.Enabled = false;
```

```
    verifica();
```

```
}
```

```
private void button9_Click(object sender, EventArgs e)
```

```
{
```

```
    letrarecebida = "o";
```

```
    btnO.Enabled = false;
```

```
    verifica();
```

```
}
```

```
private void button10_Click(object sender, EventArgs e)
```

```
{
```

```
    letrarecebida = "p";
```

```
    btnP.Enabled = false;
```

```
    verifica();
```

```
}
```

```
private void button20_Click(object sender, EventArgs e)
```

```
{
```

```
    letrarecebida = "a";
```

```
    btnA.Enabled = false;
```

```
    verifica();  
}
```

```
private void button19_Click(object sender, EventArgs e)  
{  
    letrarecebida = "s";  
    btnS.Enabled = false;  
    verifica();  
}
```

```
private void button18_Click(object sender, EventArgs e)  
{  
    letrarecebida = "d";  
    btnD.Enabled = false;  
    verifica();  
}
```

```
private void button17_Click(object sender, EventArgs e)  
{  
    letrarecebida = "f";  
    btnF.Enabled = false;  
    verifica();  
}
```

```
private void button16_Click(object sender, EventArgs e)  
{  
    letrarecebida = "g";
```

```
        btnG.Enabled = false;  
        verifica();  
    }
```

```
private void button15_Click(object sender, EventArgs e)  
{  
    letrarecebida = "h";  
    btnH.Enabled = false;  
    verifica();  
}
```

```
private void button14_Click(object sender, EventArgs e)  
{  
    letrarecebida = "j";  
    btnJ.Enabled = false;  
    verifica();  
}
```

```
private void button13_Click(object sender, EventArgs e)  
{  
    letrarecebida = "k";  
    btnK.Enabled = false;  
    verifica();  
}
```

```
private void button12_Click(object sender, EventArgs e)  
{
```

```
    letrarecebida = "l";  
    btnL.Enabled = false;  
    verifica();  
}
```

```
private void button11_Click(object sender, EventArgs e)  
{  
    letrarecebida = "ç";  
    btnÇ.Enabled = false;  
    verifica();  
}
```

```
private void button28_Click(object sender, EventArgs e)  
{  
    letrarecebida = "z";  
    btnZ.Enabled = false;  
    verifica();  
}
```

```
private void button27_Click(object sender, EventArgs e)  
{  
    letrarecebida = "x";  
    btnX.Enabled = false;  
    verifica();  
}
```

```
private void button26_Click(object sender, EventArgs e)
```

```
{  
    letrarecebida = "c";  
    btnC.Enabled = false;  
    verifica();  
}
```

```
private void button25_Click(object sender, EventArgs e)  
{  
    letrarecebida = "v";  
    btnV.Enabled = false;  
    verifica();  
}
```

```
private void button24_Click(object sender, EventArgs e)  
{  
    letrarecebida = "b";  
    btnB.Enabled = false;  
    verifica();  
}
```

```
private void button23_Click(object sender, EventArgs e)  
{  
    letrarecebida = "n";  
    btnN.Enabled = false;  
    verifica();  
}
```

```

private void button22_Click(object sender, EventArgs e)
{
    letrarecebida = "m";
    btnM.Enabled = false;
    verifica();
}

```

```

public void verifica() {
    bool acertou = false;
    string palavraAuxiliar = "";
    int posicao = 0;
    lblLetra.Text = letrarecebida;
    palavraAuxiliar = "";
    foreach (char letra in palavraEscolhida)
    {
        if (letra.ToString().ToUpper() == lblLetra.Text.ToUpper())
        {
            palavraAuxiliar += letra.ToString().ToUpper() + " ";
            acertou = true;
        }
        else
        {
            if (lblPalavra.Text.Substring(posicao * 2, 1) == "_")
                palavraAuxiliar += "_ ";
            else
                palavraAuxiliar += lblPalavra.Text.Substring(posicao
* 2, 1) + " ";
        }
    }
}

```



```

        posicao++;
    }
    lblPalavra.Text = palavraAuxiliar.Substring(0,
palavraAuxiliar.Length - 1);
    if (!acertou)
    {
        erro++;
        switch (erro)
        {
            case 2: { pictureBox1.Load("../..//Imagens/forca2.png");
break; }

            case 3: { pictureBox1.Load("../..//Imagens/forca3.png");
break; }

            case 4: { pictureBox1.Load("../..//Imagens/forca4.png");
break; }

            case 5: { pictureBox1.Load("../..//Imagens/forca5.png");
break; }

            case 6: { pictureBox1.Load("../..//Imagens/forca6.png");
break; }

            case 7: { pictureBox1.Load("../..//Imagens/forca7.png");
break; }

            case 8:
            {
                pictureBox1.Load("../..//Imagens/forca8.png");
                MessageBox.Show("Você Perdeu!!! Clique em
Sortear para jogar novamente.");
                SetarLetras(false);
                pictureBox1.Load("../..//Imagens/forca1.png");
                erro = 1;
                btnSortear.Enabled = true;
            }
        }
    }
}

```

```

        break;
    }
}
}
if (lblPalavra.Text.IndexOf("_") < 0)
{
    erro = 1;
    SetarLetras(false);
    MessageBox.Show("Parabéns! Você Acertou!");
    pictureBox1.Load("../Imagens/forca1.png");
    btnSortear.Enabled = true;
}

}

private void SetarLetras(bool isHabilita)
{
    btnQ.Enabled = isHabilita;
    btnW.Enabled = isHabilita;
    btnE.Enabled = isHabilita;
    btnR.Enabled = isHabilita;
    btnT.Enabled = isHabilita;
    btnY.Enabled = isHabilita;
    btnU.Enabled = isHabilita;
    btnI.Enabled = isHabilita;
    btnO.Enabled = isHabilita;
    btnP.Enabled = isHabilita;
    btnÇ.Enabled = isHabilita;

```

```
    btnL.Enabled = isHabilita;  
    btnK.Enabled = isHabilita;  
    btnJ.Enabled = isHabilita;  
    btnH.Enabled = isHabilita;  
    btnG.Enabled = isHabilita;  
    btnF.Enabled = isHabilita;  
    btnD.Enabled = isHabilita;  
    btnS.Enabled = isHabilita;  
    btnA.Enabled = isHabilita;  
    btnM.Enabled = isHabilita;  
    btnN.Enabled = isHabilita;  
    btnB.Enabled = isHabilita;  
    btnV.Enabled = isHabilita;  
    btnC.Enabled = isHabilita;  
    btnX.Enabled = isHabilita;  
    btnZ.Enabled = isHabilita;  
}  
}  
}
```