**Jogo da Forca**

**Versão 1.0**

* Trabalho individual e substitui a nota N1
* Deverá ser colocado ,no Moodle, em uma área específica para entrega de trabalho.
* Enviar até o dia 14/11/2015 as 23h59. Após este horário o aluno irá perder 2 pontos a cada dia de atraso no envio. Não poderá haver modificação após o envio, neste caso será considerado como atraso.
* Enviar para o Moodle apenas o arquivo program.cs

**Informações importantes sobre o trabalho**:

\*\*\* A primeira informação que o sistema deverá exibir é:

Nome e RA do aluno.

Em seguida, exibir as informações abaixo, indicando com um X quais partes foram desenvolvidas:

JOGO [ ] >>>>> 6 pontos.

DICAS [ ] >>>>> 2 pontos.

CONTROLE DE TEMPO [ ] >>>>> 2 pontos.

**Jogo e Dicas**

O usuário não irá cadastrar nada neste jogo. O sistema deverá ler um arquivo texto ao iniciar o programa. O nome padrão do arquivo é jogo.txt e ele deve ser colocado na mesma pasta que o executável do programa (normalmente na pasta Debug)

Este arquivo irá conter todas as palavras e possíveis dícas utilizadas no jogo da forca. O seu programa deve ser capaz de ler manipular até 100 o máximo de palavras sendo que cada palavra pode ter até 10 dicas. Ou seja, não se preocupe que você não terá que lidar com mais dados do que isso.

O formato do arquivo é apresentado a seguir:

JOGO.TXT

P:Palavra

D:Dica 1

D:Dica 2

D:Dica N

P:Palavra

D:Dica 1

D:Dica 2

D:Dica N

Ex:

P:Corinthians

D:Time campeão todo ano

D:O SPFC é freguês dele

D:O time foi campeão em 2012 da libertadores.

P:Palmeiras

D:Não é carro de playboy, mas vive rebaixado

D:É igual o doende: pequeno, verde e ainda tem gente que acredita!

D:Tem medo do Romarinho

D:Sua principal camisa ter cor de verdura

O seu jogo deve começar sorteando uma palavra e exibindo a primeira dica na tela.

Por exemplo, a palavra "futebol" deve aparecer no vídeo no seguinte formato:

\_ \_ \_ \_ \_ \_ \_

Dica: Esporte mais jogado no mundo.

Então, o usuário irá digitar uma letra, que, se existir, deverá ser exibida em vídeo no local correspondente. EX: caso o usuário digite a letra o:

\_ \_ \_ \_ \_ O \_

Dica: Esporte mais jogado no mundo.

Para facilitar a vida do jogador, desconsidere maiúsculas e minúsculas.

A cada letra errada, exiba no vídeo algum indicador de que o usuário está perdendo. Pode ser um boneco ou algo do tipo. Neste caso irei contar com a sua criatividade :)

Você precisará utilizar os comandos abaixo para posicionar o cursor em partes específicas da tela:

Console.CursorLeft e Console.CursorTop. Pesquise sobre eles para ver como funcionam.

Caso o usuário pressione F2 no lugar de digitar uma letra, deve se exibir a próxima dica. Neste caso o programa deverá se comportar como se o usuário tivesse errado uma letra.

Se ele só puder errar mais uma letra e ele pedir uma dica, ele automaticamente perderá o jogo.

Ao final do jogo, pergunte se ele deseja jogar novamente ou sair do jogo.

**Controle de Tempo**

O tempo máximo para um jogo deverá ser definido por você, em segundos. Caso o usuário demore mais do que este tempo, ele automaticamente perde o jogo.

Vide exemplo de aula de como controlar o tempo.