

Jogo da Forca em Python.

Objetivo: Desenvolver um jogo da forca que permite praticar conceitos de programação, como funções, laços de repetição e tratamento de exceções de forma interativa e divertida.

Introdução

Neste projeto, vocês irão criar um jogo da forca em Python. O objetivo do jogo é adivinhar uma palavra antes de cometer 6 erros. Vamos aprender a estruturar o programa em etapas simples e claras.



Passo 1: Escolher uma Palavra Aleatória

Primeiro, precisamos de uma função que escolha uma palavra aleatória de uma lista de palavras. Essa lista deve conter palavras relacionadas ao nosso tema, como desenvolvimento, tecnologia, lógica de programação, novas tendências.

Tarefa: Crie uma função chamada `escolher_palavra` que retorna uma palavra aleatória de uma lista de palavras.

Passo 2: Criar a Função de Exibir a Forca

Em seguida, vamos criar uma função para exibir os diferentes estágios da forca conforme o jogador comete erros. A cada erro, a forca será desenhada de forma mais completa até que o boneco esteja completamente enforcado.

Tarefa: Crie uma função chamada `exibir_forca` que recebe o número de tentativas como parâmetro e imprime o estado atual da forca com base nesse número.

Passo 3: Iniciar o Jogo

Vamos agora criar a função principal do jogo, onde a lógica principal acontecerá. Esta função será responsável por iniciar o jogo, escolher a palavra, manter o controle das tentativas e exibir o progresso do jogador.

Tarefa: Crie uma função chamada `jogar` que:

Escolhe uma palavra usando a função `escolher_palavra`.

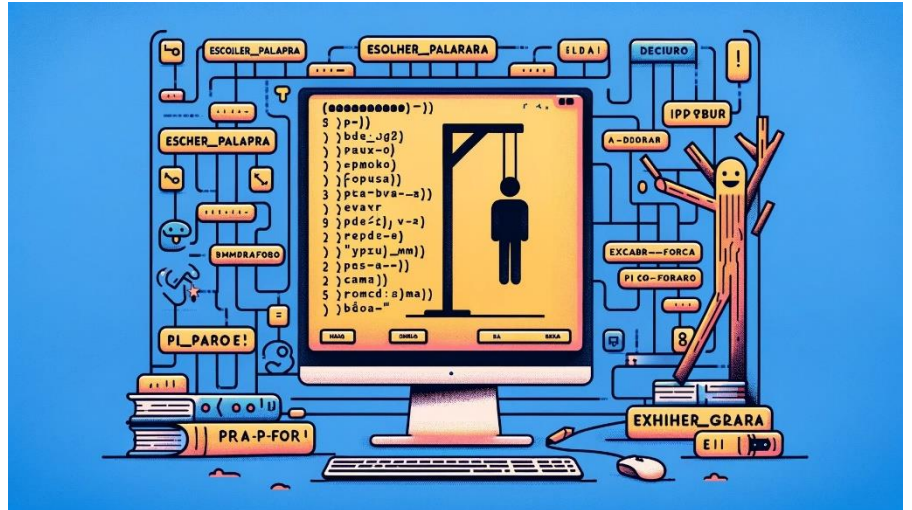
Cria uma lista para representar a palavra oculta com sublinhados.

Mantém o controle das tentativas e das letras tentadas.

Exibe uma mensagem de boas-vindas e o estado inicial do jogo.

Dentro da função principal, precisamos de um loop que permita ao jogador continuar tentando adivinhar a palavra até que ele ganhe ou perca.

Verifica se o jogador ganhou (adivinhou todas as letras) ou perdeu (cometeu 6 erros).



Após cada tentativa, precisamos verificar se o jogador ganhou ou perdeu e exibir uma mensagem apropriada.

Verifique se o jogador cometeu 6 erros e exiba uma mensagem de derrota com a palavra correta.

Por fim, finalize o jogo imprimindo uma mensagem de agradecimento e encerrando o programa.

Tarefa: No final da função jogar, exiba uma mensagem final agradecendo o jogador por jogar.