

Criando mais funções

Transcrição

Vamos continuar com a refatoração do nosso código, criando funções.

Função para pedir o chute do jogador

Criaremos a função `pede_chute()`, que ficará com o código que pede o chute do usuário, remove os espaços antes e depois, e o coloca em caixa alta. Não podemos nos esquecer de retornar o `chute`:

```
import random

def jogar():

    imprime_mensagem_abertura()
    palavra_secreta = carrega_palavra_secreta()

    letras_acertadas = inicializa_letras_acertadas(palavra_secreta)
    print(letras_acertadas)

    enforcou = False
    acertou = False
    erros = 0

    while (not acertou and not enforcou):

        chute = pede_chute()

        # restante do código omitido

def pede_chute():
    chute = input("Qual letra? ")
    chute = chute.strip().upper()

    return chute
```

Função para colocar o chute do usuário na posição correta da lista

Ainda temos o código que colocar o chute na posição correta, dentro da lista. Vamos colocá-lo dentro da função `marca_chute_correto()`:

```
import random

def jogar():

    imprime_mensagem_abertura()
    palavra_secreta = carrega_palavra_secreta()

    letras_acertadas = inicializa_letras_acertadas(palavra_secreta)
```

```
print(letras_acertadas)

enforcou = False
acertou = False
erros = 0

while (not acertou and not enforcou):

    chute = pede_chute()

    if (chute in palavra_secreta):
        marca_chute_correto()
    else:
        erros += 1

    enforcou = erros == 6
    acertou = "_" not in letras_acertadas
    print(letras_acertadas)

if (acertou):
    print("Você ganhou!")
else:
    print("Você perdeu!")

print("Fim do jogo")

def marca_chute_correto():
    index = 0
    for letra in palavra_secreta:
        if (chute == letra):
            letras_acertadas[index] = letra
        index += 1
```

Mas a função `marca_chute_correto()` precisa ter acesso a três valores: `palavra_secreta`, `chute` e `letras_acertadas`. Então vamos passar esses valores por parâmetro:

```
import random

def jogar():

    imprime_mensagem_abertura()
    palavra_secreta = carrega_palavra_secreta()

    letras_acertadas = inicializa_letras_acertadas(palavra_secreta)
    print(letras_acertadas)

    enforcou = False
    acertou = False
    erros = 0

    while (not acertou and not enforcou):

        chute = pede_chute()

        if (chute in palavra_secreta):
            marca_chute_correto(chute, letras_acertadas, palavra_secreta)
```

```
else:
    erros += 1

    enforcou = erros == 6
    acertou = "_" not in letras_acertadas
    print(letras_acertadas)

if (acertou):
    print("Você ganhou!")
else:
    print("Você perdeu!")

print("Fim do jogo")

def marca_chute_correto(chute, letras_acertadas, palavra_secreta):
    index = 0
    for letra in palavra_secreta:
        if (chute == letra):
            letras_acertadas[index] = letra
            index += 1
```

Função para imprimir as mensagens de vencedor e perdedor do jogo

Por fim, vamos remover a mensagem de fim de jogo e exportar os códigos que imprimem as mensagens de vencedor e perdedor do jogo:

```
import random

def jogar():

    imprime_mensagem_abertura()
    palavra_secreta = carrega_palavra_secreta()

    letras_acertadas = inicializa_letras_acertadas(palavra_secreta)
    print(letras_acertadas)

    enforcou = False
    acertou = False
    erros = 0

    while (not acertou and not enforcou):

        chute = pede_chute()

        if (chute in palavra_secreta):
            marca_chute_correto(chute, letras_acertadas, palavra_secreta)
        else:
            erros += 1

        enforcou = erros == 6
        acertou = "_" not in letras_acertadas
        print(letras_acertadas)

    if (acertou):
        imprime_mensagem_vencedor()
```

```
else:
    imprime_mensagem_perdedor()

print("Fim do jogo")

def imprime_mensagem_vencedor():
    print("Você ganhou!")

def imprime_mensagem_perdedor():
    print("Você perdeu!")
```

Agora o nosso código está muito mais organizado e legível.