

09

Mão na massa

Chegou a hora de colocarmos em prática o que aprendemos neste capítulo. Em linhas gerais, precisamos de uma palavra secreta e vamos começar a criar o *game loop*, para verificar se o usuário já se enforcou ou acertou.

Para tal, abra o arquivo **forca.py**:

1) Dentro da função `jogar`, declare uma nova variável, que guarda a palavra secreta:

```
palavra_secreta = "banana"
```

2) Depois crie mais duas, para guardar o status *enforcou* e *acertou*, inicializando-as com `False`:

```
enforcou = False
acertou = False
```

3) Para o loop, use um laço com condição de entrada, verificando se o usuário não enforcou e nem acertou:

```
while (not acertou and not enforcou):
    print("Jogando...")
```

4) Rode o código no PyCharm e fique atento a possíveis erros. Ao rodar, o jogo fica em um loop infinito.

Na opinião do instrutor você encontrará o código completo.