

08

Mão na Massa: Melhorando a apresentação do jogo

Com o código mais organizado, vamos melhorar a exibição, a apresentação da forca, deixando o jogo mais amigável.

1 - Modifique a mensagem de perdedor, deixando claro que o usuário perdeu e imprimindo a palavra secreta. Para exibir a palavra secreta, a função `imprime_mensagem_perdedor()`, que não possui acesso à palavra, precisa recebê-la por parâmetro:

```
def imprime_mensagem_perdedor(palavra_secreta):
    print("Puxa, você foi enforcado!")
    print("A palavra era {}".format(palavra_secreta))
    print("  _____ ")
    print("  /       \ ")
    print("  /         \ ")
    print("//           \\\\" ")
    print("\|     XXXX     XXXX | /   ")
    print(" |     XXXX     XXXX | /   ")
    print(" |     XXX     XXX |   ")
    print(" |             |   ")
    print(" \_     XXX     _/_ ")
    print(" |\ \   XXX   /|   ")
    print(" | |   |       |   ")
    print(" | I I I I I I I |   ")
    print(" | I I I I I I I |   ")
    print(" \_             _/_ ")
    print(" |\             /|   ")
    print(" |             |   ")
    print("-----")
```

Então, ao chamar a função `imprime_mensagem_perdedor()`, não esqueça de passar a palavra secreta por parâmetro.

2 - Faça a mesma coisa para a mensagem de vencedor, deixando-a mais apresentável:

```
def imprime_mensagem_vencedor():
    print("Parabéns, você ganhou!")
    print("  _____ ")
    print("  '._==_==_=_.' ")
    print("  .-\'\:\   /-.  ")
    print("  | (():   |) |  ")
    print("  '-|.:   |-'  ")
    print("    \\\:::   /   ")
    print("      '::::.'  ")
    print("        ) (    ")
    print("        '-.-'  ")
    print("        '-----' ")
```

3 - Por fim, crie a função `desenha_forca()`, que irá desenhar uma parte da forca, baseado nos erros do usuário. Como ela precisa acessar os erros, passe-o por parâmetro para a função:

```
def desenha_forca(erros):
    print("  _____ ")
```

```
print(" | /     |   ")  
  
if(erros == 1):  
    print(" |     (_)\n")  
    print(" |           ")  
    print(" |           ")  
    print(" |           ")  
  
if(erros == 2):  
    print(" |     (_)\n")  
    print(" |     \\\n")  
    print(" |           ")  
    print(" |           ")  
  
if(erros == 3):  
    print(" |     (_)\n")  
    print(" |     \\|\n")  
    print(" |           ")  
    print(" |           ")  
  
if(erros == 4):  
    print(" |     (_)\n")  
    print(" |     \\|/\n")  
    print(" |           ")  
    print(" |           ")  
  
if(erros == 5):  
    print(" |     (_)\n")  
    print(" |     \\|/\n")  
    print(" |     |\n")  
    print(" |           ")  
  
if(erros == 6):  
    print(" |     (_)\n")  
    print(" |     \\|/\n")  
    print(" |     |\n")  
    print(" |     /\n")  
  
if (erros == 7):  
    print(" |     (_)\n")  
    print(" |     \\|/\n")  
    print(" |     |\n")  
    print(" |     / \\")  
  
print(" |           ")  
print(" _|__\n")  
print()
```

4 - Para finalizar, chame a função `desenha_forca` quando o jogador errar e aumente o limite de erros para 7.